WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

KSIĘGA SPACZENIA

Tajemnice Domeny Chaosu

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY™

KSIĘGA SPACZENIA

Tajemnice Domeny Chaosu

Projekt gry: Robert J. Schwalb

Inni autorzy: Eric Cagle, Kate Flack, Rick Priestly, Gav Thorpe, Jeff Tidball

Konsultacja: John Blanche, Alan Merrett, Rick Priestly

Opracowanie: Kate Flack, Andy Law, Robert J. Schwalb

Opracowanie graficzne: Hal Mangold

Grafika na okładce: Ralph Horsley Mapy: Andy Law

Ilustracje: Steve Belladin, Alex Boyd, Tyshan Carey, Karl Christensen, Paul Dainton, Vincent Dutrait, Mike Franchina, David Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, Jeremy Jarvis, Dave Kendall, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Torstein Nordstrand, Jon Page, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Christophe Swal, Franz Vohwinkel, Sam Wood

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack Dyrektor Black Industries: Marc Gascoigne

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriel" Gwiazda

Tłumaczenie: Katarzyna Pleskot, Marcin „Paladyn" Roszkowski, Tomasz Kutner

Korekta: Grzegorz „Gregg" Bonikowski, Joanna „Norna" Cieślak, Michał „Uldor" Kmiecik, Paweł „Amdir" Kumorek

Konsultacja merytoryczna: Karolina „Viriel" Bujnowska (Poltergeist) Skład: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone
© Copyright Copernicus Corporation 2007.

Black Industries www: www.blackindustries.com
Copernicus Corporation www: copcorp.pl

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel , BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

ISBN: 978-83-86758-86-9

Spis treści

Wstęp 3
Część I: Wewnętrzny Wróg 5
Rozdział I: Chaos w Starym Świecie 6
Historia Chaosu 7
Rozdział II: Wyklęci i potępieni 17
Przyczyny Skazy 17
Życie z mutacją 28
Rozdział III: Katalog przemian 31
Odmieńcy 31
Mutacje 32
Pomiot Chaosu 68
Mutacje i obłęd 72
Rozdział IV: Kulty Chaosu 75
Rzut oka na kulty Chaosu 75
Pokusa Chaosu 76
Kulty w Imperium 81
Rozdział V: Relikwie Chaosu 99
Chaos i sztuka 99
Księgi wiedzy tajemnej 102
Artefakty i relikwie 107
Zakazane substancje 109
Część II: Cienie Chaosu 113
Rozdział VI: Między światłem a mrokiem 114
Życie w dziczy 114
Rozdział VII: Bestie Chaosu 119
Pochodzenie zwierzoludzi 119
Ziemie zwierzoludzi 121
Gatunki zwierzoludzi 123
Bestie Chaosu 128
Zbrojne stada 131
Mowa Chaosu 135
Rozdział VIII: Przedziwna menażeria 137
Inne stwory Chaosu 150
Rozdział IX: Obrońcy Imperium 152
Łowcy czarownic 152
Inni wrogowie Chaosu 156
Część III: Pustkowia Chaosu 160
Rozdział X: Pustkowia Chaosu 161
Krajobraz Chaosu 161
Rozdział XI: Norska 168
Norsmeni 170
Kampanie w Norsce 179
Bohaterowie z Norski 180
Profesje Norsmenów 180
Rozdział XII: Hordy Chaosu 186
Kurganie 186
Inne ludy Chaosu 191
Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności 200
Wybrańcy Chaosu 200
Czarnoksiężnicy Chaosu 203
Nagrody Chaosu 206
Orszak wybrańca 218
Rozdział XIV: Zbrojownia Chaosu 220
Bluźniercze artefakty 220
Zbrojownia Chaosu 225
Część IV: Domena Chaosu 238
Rozdział XV: Niszczycielskie Potęgi 239
Cztery bóstwa Chaosu 240
Rozdział XVI: Poza Pustkowiami Chaosu 246
W stronę Oka 246
Legendarne miejsca 247
Rozdział XVII: Magia Chaosu 253
Natura magii 253
Władanie magią czarnoksięską 254
Czas i przestrzeń 257
Magia Chaosu 258
Zaklęcia Chaosu 260
Przyzywanie demonów 269
Rozdział XVIII: Legiony Chaosu 274
Prawda o demonach 274
Demony Khorna 275
Demony Nurgla 277
Demony Slaanesha 281
Demony Tzeentcha 283
Demoniczne sługi 287
Tworzenie demona 290
Rozdział XIX: Władcy Chaosu 296
Wielkie demony w grze 296
Krwiopijca Khorna 297
Wielki Nieczysty 299
Strażnik Tajemnic 302
Pan Przemian 304
Dodatek I: Natura Chaosu 307
Dodatek II: Przekleństwo Tzeentcha! 308
Indeks 310

Nieszczęsny dureń! Tłusty, śmierdzący bękart. Wydaje mu się, że wie coś o Chaosie. Zapewne uważa się za znawcę. Oświeciło go dopiero, gdy wbiłem mu nóż w brzuch. Płakał i wrzeszczał, a potem chichotał histerycznie. Nawet jeszcze teraz jęczy. Tam, na podłodze, w kałuży własnej krwi. Żałosny głupiec. Na jego widok mam ochotę rechotać.

O czym jest ta książka? Przekartkowałem ją. Nędzne dziełko. Kiepsko napisana, pełna sprzeczności i kłamstw. Nikomu z nas się nie przyda. Ponieważ jednak i tak nie mam co robić, dopóki jej autor nie umrze, opowiem wam coś o półprawdach i banałach, które ten dureń tu powypisywał.

Księga traktuje o Chaosie, ale tego zapewne już się domyśliliście. Pozostaje dla mnie niepojęte, dlaczego ktokolwiek chciałby tylko o tym czytać, skoro można całkowicie zanurzyć się w Chaosie. To głupota, ale czegóż można oczekiwać od zacofanego ludu, który uważa Sigmara za boga?

Jak widzę, to żałosne dzieło podzielone jest na cztery części. Jakie to typowe dla ludzi. Zawsze wszystko organizują i układają, próbując narzucić porządek nawet sprawom, którym to pojęcie jest obce.

Część 1: Wewnętrzny Wróg

Ta część bezlitośnie obnaża ignorancję autora. Błąka się on w mroku, przeskakując z tematu na temat, bezskutecznie usiłując zrozumieć, w jaki sposób Chaos przeniknął do Imperium. Co za głupiec! Powinienem go dźgnąć jeszcze raz. Potem jakiś bełkot o naturze ludzkich mutacji. Powiem wam coś z własnego doświadczenia – mutacje pojawiają się, bo taki jest porządek rzeczy na tym świecie, a nie dlatego, że wdepnęliśmy przypadkiem w kałużę demoniego łajna. Rozważania dotyczące rodzajów mutacji są śmieszne. Autor układa jakieś listy, ale jego badania nie poruszyły nawet powierzchni zagadnienia, którego głębi ten żałosny skryba nie mógłby sobie wyobrazić. Komentarze na temat kultów Chaosu są naiwne, aczkolwiek dziwnie urocze. Szkoda, że wstydliwie przemilczał, co dokładnie wyprawiają kultyści Slaanesha za zamkniętymi drzwiami swoich siedzib, aczkolwiek inne rytuały opisał ze szczegółami. A te wszystkie relikty, które wymienia! Powinienem w nagrodę obciąć mu palec.

Część II: Cienie Chaosu

Gdy pierwszy raz przekartkowałem tę część książki, śmiałem się do upadłego. Wy, śmiertelnicy, zupełnie nie rozumiecie zwierzoludzi! Nie wiecie? Przecież zwierzoludzie to wy! Ludzkie majaki i urojenia są zabawne, ale czyż nie nadszedł czas, aby wreszcie zmądrzeć i pokłonić się prawdziwym bóstwom? W tych zapiskach nie ma jakiegokolwiek sensu. Te bzdury o naturze tworów Chaosu i pełne egzaltacji opisy „wrogów Chaosu". Żałosne!

Część III: Pustkowia Chaosu

Cóż za tupet! Chwileczkę... On znowu jęczy. Nie chce się uciszyć. Wytnę mu język. Na czym skończyłem? Ach tak. Pustkowia Chaosu. Opisał Norsmenów, próbował rzucić trochę światła na tajemnicze ludy Kurgan i Hungów, poświęcił nawet krótki dział krasnoludom Chaosu. Oczywiście wszystko pomylił. To wszystko brednie, a na dodatek napisane w stylu, jakiego każdy szanujący się skryba powinien się wstydzić. Trochę nadrabia faktem, iż niewiele pisze o wybrańcach Chaosu. Dobrze, że przynajmniej ich darzy respektem. Widzę, że rozumowanie Mrocznych Bóstw wreszcie przedziera się przez jego wypaczony obraz świata. Zrozumiał, że o Wybrańcach nie należy zbyt wiele mówić ani pisać. Lista przeklętego oręża jest interesująca, choć rozpaczliwie niekompletna. Poza tym tłumaczy, czym jest miecz, jakbym nigdy nie trzymał żadnego w dłoni. Co za arogancja! To niewiarygodne. Na szczęście ten rozdział nie jest zbyt długi.

Część IV: Domena Chaosu

Jak można było się spodziewać, najważniejszy temat, czyli sama esencja Chaosu – mroczna kraina zwana Domeną Eteru – opisana została zdawkowo. Dureń powypisywał bzdury o Niszczycielskich Potęgach, przedstawiając je w bardzo niekorzystnym świetle. Odważył się też nazwać święte miejsca kultów, których nazwy nigdy nie powinny być wymawiane głośno. Za to utnę mu nos.

Niewiele z niego zostało do zabawy. Wkrótce umrze. Na czym skończyłem? Ach, magia. Opisał zaledwie garść pomniejszych zaklęć. Chyba do końca nie zrozumiał, gdzie szukać prawdziwej potęgi. Księgę kończy przegląd mało ważnych demonów. I to wszystko. Nie ma tu nic więcej. Żałosne i niegodne niczyjej uwagi. Chwila... Tak, wreszcie umiera. Muszę działać szybko i ukraść mu duszę, zanim ucieknie. Biedak. Przynajmniej teraz zrozumie, że naopowiadałem mu samych kłamstw, bo taką już mam naturę...

Część I: Wewnętrzny Wróg



Rozdział I:
Chaos w Starym Świecie

Świat umiera. Lepiej, żebyś się o tym dowiedział teraz. Powiadasz, że żyjesz, oddychasz, kochasz, nienawidzisz i lękasz się... Tak, to doznania śmiertelnika... A ty, w rzeczy samej, żyjesz... W cierpiącym świecie, któremu na dalekiej Północy zadano śmiertelną ranę. Gnije ona niepowstrzymanie, roznosząc truciznę niczym gangrena. A my? My jesteśmy robakami, które toczą konające ciało.

Widzisz, dawno temu, zanim narodziły się elfy i krasnoludy, oczywiście na długo przed epoką ludzi i zanim ktokolwiek usłyszał o niziołkach, żyli Pradawni. Niewiele wiemy o tej starożytnej rasie poza tym, że byli niezrównanymi mistrzami w każdej dziedzinie, dorównującymi talentem samym bogom. Z taką potęgą nieuchronnie wiąże się równie wielka odpowiedzialność, lecz Pradawni, podobnie jak każda inna śmiertelna rasa świadoma swej mocy, okazali się głupcami i nadużyli danej im władzy. Zapragnęli bowiem przekształcić świat wedle własnego uznania. Wypiętrzali góry, osuszali morza i tworzyli rozumne rasy – tchnęli życie w elfy, a z czystej ziemi ulepili rasę krasnoludów. Lecz mimo niewyobrażalnych mocy Pradawni nie ustrzegli się błędów.

Nasz świat spustoszyła straszliwa katastrofa. Pradawni żyli wtedy w cieniu Niebiańskiej Bramy, wejścia do boskiej krainy. Być może bogom znudziła się duma i arogancja pierwszej rasy, a być może wina leżała po stronie magii, która wyrwała się spod kontroli. Niektórzy twierdzą nawet, że do katastrofy doprowadziły Niszczycielskie Potęgi. W każdym razie olbrzymia brama zawieszona nad północnym biegunem naszego świata została zniszczona w potężnej eksplozji, która rozerwała osnowę rzeczywistości. Przez powstały tunel do naszego świata po dziś dzień wpływa czysta esencja Chaosu, niszcząc lub przemieniając wszystko, z czym wejdzie w kontakt.

Ludzkość na pozór skorzystała z tego kataklizmu. Na ruinach starszej cywilizacji założyła własną, wznosząc osady i miasta. Wśród pierwszych plemion często trafiali się ludzie niezadowoleni ze swojego losu, ciekawi dalekich krain, albo złoczyńcy wypędzeni z większych społeczności. Niektórzy z nich, uciekając przed pościgiem lub podróżując bez celu, trafiali na pustkowia otaczające wyrwę w osnowie rzeczywistości. Nieokiełznany Chaos przemienił ich wszystkich, a większość nieszczęśników unicestwiły podmuchy Wiatrów Magii. Najpierw na daleką Północ trafiali jedynie zwykli banici i uciekinierzy oraz nieliczni ciekawscy odkrywcy. Potem, gdy tylko stało się jasne, że na pustkowiach drzemie niewyobrażalna potęga, będąca reliktem starożytnej cywilizacji, natychmiast znaleźli się chętni do odkrycia zapomnianych sekretów Pradawnych. Wierzyli, że nawet najmniejsze skrawki zakazanych i heretyckich tekstów uczynią z nich potężnych i nieśmiertelnych władców. Wraz z każdym sekretem wydartym przeszłości i każdym plugawym występkiem Brama Chaosu otwierała się szerzej, aż w końcu przedostały się przez nią hordy ohydnych demonów. Ich pochód na południe powstrzymało poświęcenie tysięcy dzielnych mężczyzn i kobiet. Inwazja Chaosu została odparta, jednak ludzkość nie mogła spać spokojnie, toczona od środka przez skazę Chaosu. Od tego czasu skryte w zakamarkach społeczeństwa mroczne sekty odprawiają krwawe rytuały, prosząc Mroczne Bóstwa o błogosławieństwa i potęgę. Błagania kultystów często bywają wysłuchiwane oraz spełniane, więc wydaje się, że jest jedynie kwestią czasu, nim Brama Chaosu otworzy się na tyle, by pochłonąć wszystkie krainy oraz zamieszkujące je ludy. Gdy to nastąpi, świat przestanie istnieć.

Cóż możemy uczynić? To bardzo dobre pytanie, mój synu. Lękasz się? Słusznie. Jest jednak sposób na uniknięcie śmierci. Zostań ze mną i ucz się, poznawaj tajemnice Mrocznych Bóstw. Może kiedyś zostaniesz uznany za godnego i Władcy Chaosu wyniosą cię do rangi swojego wybrańca. Jeśli okażesz się wystarczająco potężny i okrutny, bardziej bezwzględny i szalony od najgorszej z istot Chaosu, kto wie... Może dane ci będzie przeżyć, a nawet władać nową rzeczywistością, która niechybnie nastanie po końcu świata.

– Historia Chaosu –

Zlecono mi niewykonalne zadanie. Moi mistrzowie nakazali mi spisanie pełnej historii Chaosu i zniszczeń, jakie poczynił on w naszym świecie. Miałem opisać koszmar, jakim jest Chaos! Odnajdywanie prawdy w legendach i bajkach, badanie sprzecznych opowieści i kronik ekscytowało mnie niepomiernie, choć deprawacja i wypaczający wpływ Mrocznych Bóstw mroziły krew w mych żyłach. Wywiązałem się z zadania najlepiej, jak umiałem, badając zakazane sprawy i ucząc się o Niszczycielskich Potęgach, które trapią nasz świat. Nie mogę zagwarantować, że moje dzieło jest kompletne, gdyż ścieżki Chaosu są skomplikowane i wielorakie, a kłamstwa kultystów pokrętne i pełne intryg. Zapewne wiele faktów pozostało przede mną ukrytych. Modlę się jedynie, aby Sigmar udzielił mi błogosławieństwa i ochronił przed zgubnym wpływem wiedzy, jaką posiadłem.

Domenę Chaosu cechuje zmienność, a przypływy i odpływy jej mocy wydają się sterować dziejami naszego świata. Czasami wydaje się, że Mrok całkiem zniknął, uwalniając spod swojego cienia żywoty wszystkich rozumnych ras. Jednak takie chwile są zawsze krótkie i okazują się jedynie złudnymi idyllami. Zawsze bowiem wielkie Oko Chaosu otwiera się na powrót, a wylewająca się z niego ciemność okrywa krainy śmiertelników, niszcząc i wypaczając wszystko, czego dotknie.

Zanim opiszę straszliwe istoty i poczynania Chaosu oraz cierpienia świętej krainy Imperium, warto zaznaczyć, że niedawna inwazja rzuca nowe światło na dawne dzieje. Oczywiście dysponujemy kronikami Wielkiej Wojny z Chaosem, spisanymi świadectwami bohaterstwa Magnusa Pobożnego i tragedii, jakiej doznało Praag – miasto położone na krawędzi śnieżnego Kisleva. Jednak pamięć o nawet najbardziej dramatycznych wydarzeniach blednie z upływem czasu, a groza rozmywa się z każdym mijającym rokiem. To, co kiedyś było uznawane za fakt, szybko staje się wspomnieniem, które wkrótce przeradza się w ubarwioną legendę, a potem na wpół zapomniany mit. Do niedawna opowieści o tych zamierzchłych wydarzeniach wydawały się jedynie mrocznymi wymysłami fanatycznych kapłanów lub szaleńców (a jak twierdzą niektórzy, obie te grupy różnią się wyłącznie ubiorem).

Wszystko jednak uległo zmianie. Szalona wyprawa Archaona pochłonęła życie niezliczonych mieszkańców Imperium, a część krainy obróciła się w ruinę. Armie Chaosu wymaszerowały z przeklętych północnych pustkowi, rzucając wyzwanie Staremu Światu. Dawne legendy okazały się najszczerszą prawdą, a najgorsze koszmary – rzeczywistością.

Nikogo nie powinno więc dziwić, że spisana przeze mnie historia bardziej niż dzieła innych uczonych jest skoncentrowana na legendach i mitach. Biorąc pod uwagę grozę, jakiej wielu z nas – w tym ja sam – doświadczyło w ciągu ostatnich kilku miesięcy, nic dziwnego, że skłonni jesteśmy dać wiarę nawet najbardziej nieprawdopodobnym opowieściom.

Mity

Nikt z ludzi nie wie na pewno, jak zaczęło się trwające tysiące lat cierpienie naszej rasy. Nie wiadomo, kiedy po raz pierwszy otworzyło się przeklęte Oko na północnych rubieżach.

Opowieści o Pradawnych żeglujących na srebrnych statkach pośród morza gwiazd wydają się równie mało wiarygodne jak mity szamanów z Norski, którzy lubują się w opowieściach o bogach toczących boje z wielkimi demonami. Jedynie elfy znają prawdę, lecz nie chcą dzielić się swą wiedzą. Nasze obecne rozumienie rzeczy składa się z ponad setki różnych podań, przekazywanych ustnie przez mieszkańców różnych krain Starego Świata, a nawet bardziej egzotycznych lądów.

Wśród wielu dziwnych opowieści o początkach naszego istnienia jeden wątek powtarza się z regularnością, która każe przyjrzeć mu się z wielką uwagą. To motyw kataklizmu, który spustoszył nasz świat. Umarło wtedy lub przestało istnieć coś wspaniałego, cudownego i potężnego. Wraz z tym unicestwieniem osnowa rzeczywistości została rozdarta, a świat otworzył się na Chaos. Najstarsze legendy opowiadają o rasie Pradawnych. Mówi się, że żyli piętnaście tysiącleci przed Sigmarem, a służyła im rasa Slannów – stworów podobnych do wielkich, człekokształtnych żab. Istoty te żyły w parnych, tropikalnych dżunglach Lustrii. Pradawni byli potężni, zdolni zmieniać kształt kontynentów. Podnosili dna oceanów, rozbijali góry i szlifowali rzeźbę terenu, aby odpowiadała ich zamysłom. Legendy głoszą, że gdy Pradawni przybyli do naszego świata, był on całkowicie skuty lodem. Wieczna zmarzlina pokrywała nawet dzisiejsze krainy khemryjskich Królów Katakumb, słynące teraz z rozległych pustyń i burz piaskowych, które zdolne są zedrzeć ciało z kości nieostrożnych wędrowców. Pradawnym nie spodobał się lodowy świat i postanowili zmienić jego oblicze.

Byli zaś niemal równi bogom. To z ich woli i zamysłu powstała rasa elfów, która osiedliła się na Ulthuanie. Krasnoludom zaś powierzono góry Starego Świata. Kto wie, jakie inne rasy ujrzały w tych zamierzchłych czasach światło dnia? Starożytni władcy naszego świata czerpali energię z dwóch olbrzymich portali położonych na dalekiej Północy i Południu. Były to bramy prowadzące do samych niebios i z nich płynęła moc umożliwiająca przemianę świata. Jednak północna brama uległa zniszczeniu i rozerwała osnowę świata materialnego. W miejscu, gdzie kiedyś znajdowało się źródło dobrej i czystej energii, ziała straszliwa wyrwa. Ze szczeliny tej wypłynęła zmieniająca materię magia i pierwsze demony. Zniszczenie bramy doprowadziło do powstania różnego rodzaju wynaturzeń i tak rozpoczęła się pierwsza Inwazja Chaosu. Nieliczni ocalali Slannowie próbowali ograniczyć zniszczenia powodowane przez zapadniętą bramę, jednak było ich zbyt mało, a Chaos rósł w siłę. Świat wydawał się skazany na zagładę. Mimo iż wciąż sądzę, że nic nie powstrzyma ostatecznego rozpadu naszego świata, jego śmierć została odwleczona dzięki działaniom Slannów, a potem elfów.

Wkrótce po zapadnięciu się Niebiańskiej Bramy Slannowie, pierwsza z rozumnych ras, wycofali się w głąb dżungli, a ich miejsce w walce z demonami zajęły elfy. Natchniona błogosławieństwem Pradawnych, w pełni oddana idei ocalenia świata, ta śmiertelna rasa zjednoczyła siły i wydała demonom wojnę, która trwała pięć stuleci. Elfy czyniły, co w ich mocy, aby ograniczyć rozprzestrzenianie się skazy Ciemności, jednak na każde zwycięstwo przypadały dwie klęski i w końcu demony dotarły aż na Ulthuan. Elfy były spychane coraz dalej i dalej na południe, aż strefa walk przeniosła się na południowe wybrzeże

Niszczycielskie Potęgi

Najbardziej oddani wyznawcy Niszczycielskich Potęg twierdzą, że istniały one od zawsze. Nie jest to wykluczone, aczkolwiek pierwsze wyraźne oddziaływanie tych Bóstw na nasz świat zauważone zostało podczas buntu, który doprowadził do powstania Mrocznych Elfów. W Domenie Chaosu istnieją niezliczone rzesze książąt demonów i potężnych istot, jednak wyróżnia się tylko cztery główne Bóstwa Chaosu. Są to Khorne, Nurgle, Slaanesh, oraz Tzeentch. Więcej informacji o tych bogach znaleźć można w **Rozdziale XV: Niszczycielskie Potęgi.**

Khorne



Bóg Krwi, zwany też Panem Czaszek, jest okrutnym bogiem szału i nienawiści, rozlewu krwi i wojny. Jego wyznawców raduje zabijanie, a do obłędu doprowadza zapach świeżo przelanej krwi. Stanowią oni zwykle trzon każdej armii, która wyrusza z Pustkowi Chaosu w stronę krain ludzi. Khorne jest patronem zarówno bezlitosnych rycerzy i wojowników, jak też wychowanych w kulturze miecza i siły prymitywnych barbarzyńców.

Nurgle



Pan Zarazy, Ojczulek Nurgle jest bogiem chorób, przerażenia, utraconych nadziei, grozy i cierpienia. Stanowi uosobienie chorób i rozpaczy oraz bezradności cierpienia, które towarzyszy agonii. Jego wpływ dostrzec można w gnijących trupach i potwornych zarazach, które dziesiątkują populacje miast. Jego wyznawcy, Rycerze Zarazy, należą do najbardziej ohydnych stworzeń Chaosu.

Slaanesh



Slaanesh, Mroczny Książę Chaosu, jest najmłodszym z czterech Bóstw Eteru. Znany pod wieloma imionami, takimi jak Wąż, Shornall lub Lanshor, Pan Rozkoszy jest patronem wszystkiego, co piękne i uwodzicielskie. Jest władcą wszystkich przyjemności i natchnienia twórczego, a do strefy jego wpływów należą muzyka, sztuka oraz wszelkie pasje, które rozgrzewają umysły, serca i lędźwie. Z tego powodu zawsze garną się do niego nieprzeliczone rzesze wyznawców, którzy w zamian za doczesne przyjemności gotowi są zaprzedać swe dusze.

Tzeentch



Pan Przemian, Tzeentch, to mroczne bóstwo nadziei, przemiany i zmiany tego, co ustalone. Jest symbolem wszelkiej mutacji i spaczenia, mrocznych intryg i okrutnych planów. To patron buntowników i spiskowców, a także bóstwo sekretów, potajemnie czczone w całym Starym Świecie. Kult Tzeentcha w aspekcie boga magii wyznaje też wielu czarnoksiężników, a nawet zgorzkniali lub rozczarowani czarodzieje-renegaci.

Teorie świeckie

Nawet w obliczu niepodważalnych dowodów bezsensu takiego działania, wielu uczonych odwołuje się do logiki i narzędzi rozumowych w celu zinterpretowania nadciągającego z Północy zagrożenia. Nikt oczywiście nie wątpi w istnienie magii; Kolegia w Altdorfie są przecież namacalnym dowodem jej potęgi. Jednak niektórzy uczeni mężowie zaprzeczają jakiemukolwiek powiązaniu pomiędzy magią a Domeną Chaosu - niestabilną krainą, w której rzeczywistość jest płynna, nieokreślona i wiecznie zmienna.

Niektórzy teoretyzują, że cykliczna natura krwawych inwazji Chaosu sugeruje, iż nie są to rozumne poczynania, a raczej instynktowny i destrukcyjny impuls. Jego przyczyną może być niekontrolowany przyrost populacji. Mieszkańcy północnej tundry nie mogą uprawiać ziemi ani hodować zwierząt, więc gdy własna liczebność doprowadza ich do klęski głodu, hordy wyznawców Chaosu uderzają na bogate i pełne żywności krainy Imperium oraz Kisleva. Jako potwierdzenie słuszności tych hipotez uczeni wskazują zwyczaje barbarzyńców z Norski, którzy działają właśnie w oparciu o wspomniany schemat. Chociaż teoria związana z nadmiernym przyrostem populacji może poniekąd tłumaczyć regularność inwazji Chaosu, z pewnością żaden uczony nie jest na tyle głupi, aby zaprzeczyć oczywistym faktom. Przede wszystkim temu, iż w okresach najazdów hordy napastników zawsze wspierane są przez demony oraz inne wynaturzone istoty nie z tego świata, których nawet na Pustkowiach Chaosu nie można spotkać w spokojniejszych okresach, jakie oddzielają inwazje.

Taki jest kanon świeckich teorii dotyczących inwazji, choć w Imperium niewielu jest szaleńców, którzy ośmielają się odrzucać wiarę we wszelkie bóstwa. Niektórzy heretyccy kapłani wyznają pogląd, iż nie ma żadnego panteonu Mrocznych Bóstw, który stałby za krwawymi najazdami. Niektórzy z nich posuwają się jednak jeszcze dalej, twierdząc, że nie ma w ogóle żadnych bogów, a panteon jest jedynie dziwnym odbiciem lub echem różnych aspektów magicznej energii, która przenika do naszego świata przez wyrwę w rzeczywistości. W ich oczach nie ma żadnej różnicy pomiędzy Ulrykiem a Khornem, między Shallyą a Slaaneshem. Imiona te określają te same aspekty magii, a kulty różnią się jedynie mentalnością osób, które do nich przystają. W tym rozumieniu świata wszystkie bóstwa, zarówno te dobre, jak i te złe, żerują na ludzkich nadziejach i lękach. Bez tych emocji przestałyby istnieć, gdyż nie są niczym więcej jak zbiorową halucynacją rozumnych stworzeń tego świata. W myśl tej teorii to sama ludzkość wywołuje najazdy Chaosu, swymi haniebnymi czynami i nieetycznym postępowaniem otwierając bramę do krainy zła i grozy. Być może tkwi w tym ziarno prawdy. Inwazje Chaosu faktycznie wydają się rozpoczynać zawsze wtedy, gdy krainy ludzi toczy szczególna zgnilizna moralna, gdy przejawy mrocznych aspektów ludzkiej natury nasilają się do tego stopnia, iż są w stanie wykarmić, a tym samym przyciągnąć potworne byty zamieszkujące Domenę Chaosu. Takie rozmyślania najlepiej jednak zachować wyłącznie dla siebie, gdyż łowcy czarownic uważają heretyków za odstępców groźniejszych od mutantów, a rozprzestrzenianie niebezpiecznych poglądów jest karane znacznie surowiej niż chociażby uprawianie magii bez licencji – karane bolesną, acz szybką śmiercią w płomieniach stosu.

wyspy. Wtedy to wielki elfi bohater, Aenarion, przeszedł przez święty płomień boskiej mocy i wynurzył się z niego jako pierwszy Król Feniks Ulthuanu. Elfi czarodzieje spletli zaklęcie o niewyobrażalnej mocy, tworząc nad wyspą magiczny wir, który zassał całą magię, jaka dotąd swobodnie obmywała nasz świat. Pozbawione dopływu Eterycznych energii Chaosu demony utraciły większość swych przerażających mocy i pokonane przez Aenariona, na powrót schroniły się w swej Domenie.

Synem pierwszego Króla Feniksa był Malekith, który wyrósł na potężnego wojownika i czarodzieja. Powszechnie uznawany był za prawowitego spadkobiercę władcy i następnego Króla Feniksa. Jednak skusiła go, a w końcu pochłonęła Czarna Magia. Jadowita ambicja, która opanowała serce młodzieńca, w krótkim czasie zdobyła mu przydomek Wiedźmiego Króla. Przez wiele lat na Ulthuanie toczyła się krwawa wojna domowa, wydana praworządnym elfom przez okrzykniętego renegatem Malekitha. Po tym, jak Wiedźmi Król podjął próbę zniszczenia wiru, który pozbawiał demony ich mocy, Chaos - choć chwilowo opanowany - ponownie zaczął rozprzestrzeniać się po Starym Świecie. Elfom udało się pokrzyżować diaboliczny plan Malekitha, jednak zdołał on nakarmić Mroczne Bóstwa niezmierzoną energią, dając im siłę i możliwość wpływania na nasz świat.

Wpływ Chaosu

Świat się zmieniał i elfy ustąpiły miejsca ludziom. Zarówno one, jak i krasnoludy, handlowały z tymi prymitywnymi istotami, choć z początku czyniły to ostrożnie i niechętnie. Płodna rasa ludzi szybko rozprzestrzeniła się na południu Starego Świata, zakładając barbarzyńskie osady na terenach od Morza Tileańskiego aż po Czarną Zatokę. Później powstały pierwsze ludzkie miasta. Wśród tych dawnych grodów największym był Tumas, jednak bogowie zniszczyli go ognistym deszczem i plagą szczurów. Była to kara za pychę jego mieszkańców, którzy porzucili wiarę. W swej ignorancji mieli się za równych istotom nieśmiertelnym. Wypalone ruiny Tumas znane są dziś jako Skavenblight i stanowią siedzibę rasy podstępnych i zdradzieckich szczuroludzi, zwanych skavenami.

Chociaż Chaos wciąż próbował opanować serca i umysły pierwszych ludzi, atakując także zamieszkane przez nich krainy, jego wpływ na ludzkość był ograniczony. Z esencji Chaosu od tysiącleci powstawały demony, jednak większość z nich nie należała do świata materialnego i mogła w nim przebywać jedynie przez krótki czas. Kilka tysięcy lat temu, pod wpływem skrystalizowanych w formie spaczenia Wiatrów Magii, powstała nowa rasa – zmutowanych hybryd człowieka i zwierzęcia. Nazywane zwierzoludźmi, te potworne istoty mogły bez przeszkód istnieć w świecie materialnym, jednakże Chaosowi trudno było utrzymać w ryzach tak prymitywne stwory. Gdy brakowało ludzi, których można by nękać podbojami i ogniem, bestie te zwracały się przeciwko sobie, bezlitośnie wyniszczając własną rasę. Wtedy jednak narodził się Be'lakor.

Ten dziki barbarzyńca przeszedł do historii jako pierwszy człowiek, który oddał swoją duszę Niszczycielskim Potęgom i został ich wybrańcem. Jako potężny wojownik i oddany sługa Ciemności, Be'lakor otrzymał wiele mrocznych błogosławieństw. Szeptane obietnice poprowadziły go na północ, ku Pustkowiom Chaosu, które mozolnie przemierzał, pokonując wszelkie przeciwności i monstra, aż stanął u wrót Domeny Chaosu. Mroczne Bóstwa nagrodziły wytrwałość barbarzyńcy, niszcząc jego śmiertelne ciało i pozwalając mu odrodzić się jako książę demonów.

Pochodzenie spaczenia

Istnieją dwie teorie dotyczące tego, w jaki sposób spaczeń rozprzestrzenia się po świecie. Pierwsza z nich sugeruje, że ten przeklęty minerał to resztki Niebiańskiej Bramy. Eksplozja wrót rozrzuciła okruchy po całej planecie. Druga teoria głosi, że spaczeń to zjawisko magiczne – skrystalizowana esencja Eteru, która przebywając zbyt długo w jednym miejscu, poddaje się naciskowi praw świata materialnego i przybiera stałą formę. Osobiście uważam, że obie te teorie są słuszne.

W nowym ciele Be'lakor był niepowstrzymany. Objął dowództwo nad legionami zła, niszcząc każdego, kto stanął mu na drodze i rekrutując śmiertelników z całego kontynentu. W końcu zaczęto go czcić jak boga. Jednak wraz z potęgą rosła też duma księcia. W swojej arogancji uwierzył, że jest równy Starszym Bogom, co doprowadziło do jego upadku. Cztery Bóstwa Chaosu odarły go z mocy, a Tzeentch, Pan Przemian, przeklął go i zmienił w szalonego ducha, który po wszystkie wieki miał reprezentować potęgę Chaosu. Be'lakor stał się Zwiastunem - Tym, Który Koronuje Zdobywców. Przeznaczone mu jest na zawsze służyć śmiertelnikom, którzy zwrócili na siebie łaskawą uwagę Niszczycielskich Potęg.

Następnym wybrańcem był Morkar Zjednoczyciel. Z pomocą Zwiastuna poprowadził wielką kampanię przeciwko krainom ludzi. Historycy twierdzą, że udałoby mu się podbić krainy śmiertelników, gdyby nie natchniona obrona poprowadzona przez samego Sigmara. Liczne klęski Morkara odarły Be'lakora z resztek zdrowych zmysłów,



gdyż boleśnie przypomniały mu o tym, kim sam był w przeszłości, oraz o własnym upadku. Zwiastun wył z żalu przez wiele stuleci, przerywając tylko po to, by umieścić Koronę Władzy na skroniach kolejnego spragnionego chwały wybrańca.

Wróg rośnie w siłę

Chociaż Zjednoczyciel został pokonany, mieszkańcy Starego Świata nie mogli narzekać na brak poważnych problemów. Po odparciu przez Sigmara najazdu Chaosu, Imperium stawiało pierwsze nieporadne kroki, rozpaczliwie walcząc o utrzymanie wewnętrznej jedności. Oczywiście jednym z czynników wymuszających sojusz poszczególnych prowincji było zagrożenie zewnętrzne – wybrzeża nowego państwa pustoszyli najeźdźcy z Norski, regularnie puszczając z dymem nadmorskie osady. Charakter obrzędów odprawianych przez norsmeńskich szamanów i zaklinaczy jasno wskazywał, iż służą oni Mrocznym Bóstwom. Demony i wojownicy z Pustkowi Chaosu również organizowali najazdy na Imperium, lecz w gruncie rzeczy były to wyprawy sporadyczne i nieudolnie zaplanowane. Można stwierdzić, iż przez kilkaset lat po pierwszej Inwazji Chaosu znacznie większym problemem dla Imperium były wewnętrzne spory, niż groźba najazdu z Północy.

Inne państwa Starego Świata miały mniej szczęścia. Armie Chaosu najechały Kataj, Naggaroth, a nawet Mroczne Ziemie. Rozpętały się konflikty, które miały trwać całe dziesięciolecia i pochłonąć tysiące żywotów, nie tylko ludzkich. Zamiast dobrze wykorzystać dany im czas, mieszkańcy Imperium wydawali się sami przygotowywać grunt pod następną inwazję. Zapomniawszy o nauczkach z przeszłości, popadali w coraz głębszą dekadencję i deprawację. Jakby na przekór temu, w owym czasie kult Sigmara Młotodzierżcy urósł w siłę, dorównując potęgą starszemu kultowi Ulryka i przyćmiewając wyznania innych bóstw. Zaciekłe kłótnie i spory przeradzały się w krwawe utarczki. Fanatyzm, zacietrzewienie oraz nietolerancja i okrucieństwo wobec bliźnich coraz bardziej oddalało ludzi od łask dobrych bogów.

Ludzkość odwróciła się od pobożnego, uczciwego życia i stoczyła w mrok. Zepsucie moralne dotknęło każdej warstwy społecznej. Szlachta zamykała się w swoich pałacach, aby pławić się w rozpuście, a trapione plagami i atakami potworów chłopstwo szukało ratunku u guślarzy i wiedźm. W tym właśnie okresie powstały pierwsze kulty Chaosu. Większość z nich zawiązała się jako stowarzyszenia intelektualistów poszukujących nowych idei lub heretyków pragnących łask zakazanych bóstw. Na ten etap imperialnej historii datuje się powstanie wielu bluźnierczych ksiąg, w tym obłąkańczych zapisków proroka Necrodomusa. Często dzieła te były kopiowane i wręcz jawnie rozprowadzane wśród „zainteresowanych" czytelników. Zasięg wpływów Niszczycielskich Potęg okazał się olbrzymi. Nawet z głębi Domeny Chaosu potrafiły one wypaczać serca i umysły dobrych ludów.

W roku 1111 Imperium dotknęła Czarna Zaraza. Powszechnie wierzono, że chorobę tę zesłali bogowie, aby ukarać niemoralne występki ludzi. Zaraza rozprzestrzeniała się od miasta do miasta, towarzysząc ludziom, którzy uciekali szlakami zarówno lądowymi, jak i rzecznymi, a wkrótce objęła niemal cały kraj. Chorzy umierali tysiącami, w strachu, bólu i osamotnieniu. Wokół wszystkich większych miast powstawały osady chorych, którzy uciekli z rodzinnych stron, a których nie wpuszczano za mury miejskie. Pomimo zamykania bram przed chorymi, w wielu miastach i tak wymierały całe dzielnice. Wraz z zarazą nadeszła rozpacz. Odarci z nadziei mieszkańcy Imperium coraz częściej zwracali się o pomoc do bóstwa, które powszechnie znano jako Pana Zarazy, błagając o uzdrowienie lub chociażby skrócenie męki. Jak podczas każdej większej zarazy, kulty Nurgla mnożyły się w zatrważającym tempie.

A potem nadeszli szczuroludzie.

Skaveny – ohydne istoty wyglądające jak skrzyżowanie człowieka ze szczurem – wyroiły się spod ziemi, błyskając czerwonymi oczami, szczerząc ostre zęby i łaknąc ludzkiej krwi oraz mięsa. Osłabione Czarną Zarazą Imperium nie było w stanie skutecznie stawić czoła nowemu zagrożeniu. Z dymem szło coraz więcej miast i miasteczek, a szlachta zamiast zjednoczyć siły, użalała się bezradnie nad swoim losem. Na szczęście dla Imperium, sprawy wziął w swoje ręce Książę-Elektor Middenlandu, Mandred. Zebrał wojska i rozpoczął trwającą piętnaście lat kampanię przeciwko skavenom. Udało mu się pokonać armię szczuroludzi i przepędzić ich w głąb ziemi, w tunele, z których przyszli. Po tym zwycięstwie w krainie zapanował pokój i stabilizacja. Mandred wstąpił na tron Imperium i poczynił próby oczyszczenia kraju z korupcji oraz zła. Jego wysiłki przerwał w 1152 KI sztylet skaveńskiego skrytobójcy.

Przepowiednia Przeznaczenia

Sześć skarbów wykutych w innym świecie posiadać będzie.

Na skroniach jego spocznie korona... Biada śmiertelnikom, co w jej oko otwarte spojrzą.

Świat nasz najedzie.

I cztery zjednoczą się w jedność. Pięć armii zagłady stanie do boju.

Rozpocznie się ostatnia wojna tego świata.

Gdy nadejdzie zagłada, gniew doda sił młodzieńcowi.

Śmierć będzie jego chlebem, a przelana krew winem.

Z krain ludzkich powstanie bohater. Zaraza będzie jego zgubą i boskim wybawieniem.

Wybrańcem zostanie królewski syn. Potęga będzie mu dana i chwałą karmić się będzie.

Wraz z nadejściem końca stare umrze, zgładzone ręką nowego.

– fragment „Niebiańskiej Księgi Przepowiedni", pióra Necrodomusa Szalonego.

Mordheim

Chociaż Mandred oczyścił krainę z obmierzłych skavenów, nie udało mu się przywrócić ludziom poczucia jedności, dzięki któremu Imperium mogłoby przetrwać przyszłe zawieruchy. Dziewięć stuleci po jego śmierci kraj ponownie rozpadł się na oddzielne księstwa, kulty Mrocznych Bóstw rosły w siłę, a zło przemierzało krainę ludzi. W zamęcie drugiego tysiąclecia po odejściu Sigmara, Be'lakor uciekł z Domeny Chaosu i powrócił do Starego Świata.

Powrót Zwiastuna i jego osiedlenie się w przeklętym mieście Mordheim datuje się na rok 1999 KI. Be'lakor uciekł z krainy Chaosu, opętawszy wybrańca Niszczycielskich Potęg, Khaarduuna Godnego. Jednak zamiast wolności, Zwiastun, który teraz przybrał tytuł Władcy Cieni, znalazł nowe więzienie. Wierzył, że odpowiednia ilość spaczenia pomoże mu odzyskać dawną moc i potęgę. Podobno zaczął gromadzić niewyobrażalne ilości tej substancji, lecz nie ma na to żadnych dowodów, gdyż niewiele pozostało z miasta po tym, jak uderzył w nie błogosławiony młot Sigmara. Wiadomo na pewno, że jako władca Mordheim, Be'lakor kazał tytułować się Mrocznym Imperatorem. Służyli mu wyłącznie ludzie, całkowicie zaprzedani Niszczycielskim Potęgom. Wielu z nich było opętanych przez demony, a wszyscy nie ustawali w wysiłkach, by zbierać coraz więcej spaczenia dla swojego władcy. Niejasne opowieści głoszą, że w końcu Be'lakor pochłonął tak wielką ilość tej substancji, iż jego materialne ciało zostało unicestwione, a on sam został na powrót wessany w Domenę Chaosu.

Wielka Wojna z Chaosem

Prawie trzy stulecia później wszystkie znaki na niebie i ziemi zwiastowały nieuchronne zbliżanie się kolejnej inwazji Chaosu, jednak niewielu ludzi zwróciło na to uwagę. W tym okresie Imperium rozdarte było wojną domową pomiędzy siłami koronowanego władcy a armiami dwóch uzurpatorów. Krwawe walki o tron oraz zbrojny konflikt głównych kultów religijnych wyniszczyły Imperium, doprowadzając je na krawędź zagłady. Na rok przed rozpoczęciem inwazji Niszczycielskie Potęgi jeszcze bardziej osłabiły krainę ludzi, zsyłając na nią dziwne, śluzowate pasożyty, które zniszczyły plony rolne, oraz zwierzęcą czarną ospę, która wybiła trzodę i stada bydła. Oko Nurgla skupiło się na ziemiach Sigmara i chociaż ludzie zaczynali podejrzewać, że zbliża się nieuchronna zagłada, mało kto wierzył, by można było w jakikolwiek sposób ją powstrzymać.

Podczas gdy złożone niemocą Imperium dogorywało, na Pustkowiach Chaosu toczyła się bezwzględna walka o władzę. Wśród wielu plemion barbarzyńców, najsilniejszym okazali się Kulowie. Wiele ze zwycięstw zawdzięczali swojemu wodzowi, Asavarowi. Ten potężny barbarzyńca okazał się niezrównanym wojownikiem i inteligentnym przywódcą. Przez wiele lat jego szczep przemierzał bezdroża Pustkowi, walcząc z innymi plemionami i stopniowo je sobie podporządkowując. Armia Asavara rosła w siłę i w końcu stała się najpotężniejsza na całej Północy. Opowieści głoszą, że w jego oczach płonęła potęga Mrocznych Bóstw, a czerwona zbroja jarzyła się przeklętym światłem. Z każdym zwycięstwem pod sztandary Asavara zaciągało się coraz więcej wojowników, aż wreszcie jego legiony stały się tak liczne, iż wódz Kulów postanowił ruszyć na południe i zdobyć położone tam krainy. W swej wędrówce ku ziemiom Sigmara i Ulryka przebył Wielką Krainę Czaszek, wymieniając niezliczone setki niewolników na demoniczne maszyny oblężnicze, skonstruowane przez krasnoludy Chaosu. Potem Asavar poprowadził swoje legiony ku Wysokiej Przełęczy, gdzie przyłączyły się do nich hordy zwierzoludzi i smocze ogry.

Imperium nie było w stanie wystąpić przeciwko tej potędze. Zwierzoludzie z Lasu Cieni mnożyli się w zatrważającym tempie, zajmując olbrzymie połacie terenu w Ostlandzie i Ostermarku. Wojownicy Chaosu podróżowali północnymi rubieżami Imperium, niekiedy zapędzając się aż pod mury Altdorfu. Przypadkowymi sprzymierzeńcami Mrocznych Potęg i w pewnym sensie awangardą ich armii były hordy zielonoskórych, którzy uciekając przed nadciągającymi legionami potępionych, zalali Imperium, paląc, grabiąc i mordując.

Koniec jest blisko

Jesienią roku 2301 Imperium popadło w całkowitą anarchię. Tysiące ludzi zmarło z głodu, który zapanował po nieurodzajach roku poprzedniego. Do wielkich miast przybywali w poszukiwaniu bezpieczeństwa uchodźcy ze wszystkich zakątków Imperium. Ci, którzy nie uciekli z rodzinnych wiosek, często trafiali do kotłów zwierzoludzi. Handel zamarł, gdyż transporty rzadko docierały do miejsca przeznaczenia, nawet jeśli podróżowały szlakami wodnymi. Klęska głodu ogarniała coraz większe obszary, a w tych



Krasnoludy i Chaos

Rozdziałem z historii krasnoludów, który budzi najwięcej emocji, jest zapewne sprawa oddania się jednego z odłamów tej rasy pod władzę Chaosu. Chociaż same krasnoludy twardo zaprzeczają istnieniu swoich mrocznych braci, ich często widowiskowe oburzanie się na każdego, kto choćby wspomni o istnieniu tamtych, sugeruje, iż w opowiadaniach o przeklętym plemieniu kryje się ziarno prawdy. Krasnoludy Chaosu istnieją naprawdę, a choć nie są zbyt liczne, pełnią bardzo ważną rolę w każdej inwazji Chaosu. Wiedza na temat tego ludu pozostaje szczątkowa, gdyż krasnoludy, a tym bardziej ich mroczni bracia, nie są zbyt rozmowni. Teoretyzuje się jednak, że w czasach, gdy rasa krasnoludów była młoda, niektóre z nich, na skutek nieostrożnego eksperymentowania z magią runiczną lub pionierskich badań magii nierunicznej, dostały się pod wpływ Mrocznych Potęg, które wypaczyły ich umysły i dusze. Ta niefortunna przemiana dotyczyła zapewne jedynie nielicznych krasnoludów, gdyż w większości jest to lud niezwykle ostrożny, przywiązany do tradycji, a przede wszystkim honorowy i gotowy do poświęceń. Na skutek konfliktu, do jakiego musiało dojść pomiędzy krasnoludzkimi klanami a wypaczonymi przez Czarną Magię „odmieńcami", ci ostatni zostali zapewne wypędzeni i aby uniknąć prześladowań, zapuścili się daleko na Pustkowia Chaosu. Logiczne wydaje się, że w krainie, w której stężenie esencji magicznej było większe niż na południu, krasnoludzcy odszczepieńcy mogli kontynuować swoje badania i realizować sny o potędze oraz władzy. Wkrótce banici założyli własny klan. Północne pustkowia są terenami niezwykle niebezpiecznymi i niegościnnymi dla śmiertelników. Aby przetrwać, wypędzone krasnoludy, od których odwróciły się wszystkie dawne bóstwa tej rasy, zaczęły czcić potworną istotę o imieniu Hashut, nazwaną przez nich Ojcem Ciemności.

Krasnoludy Chaosu przetrwały do dnia dzisiejszego, jednak ich klan jest nieliczny nawet podług standardów tej długowiecznej rasy. To one wytwarzają demoniczne machiny bojowe, które kolejne inwazje Chaosu wykorzystują przeciwko ludzkim miastom i armiom. Mówi się, że mroczne krasnoludy mieszkają gdzieś na północnym wschodzie i faktycznie, karawany przemierzające Jedwabny Szlak niekiedy przywożą do Imperium nowe wieści o tej niemal mitycznej rasie.

mrocznych czasach przybywało tylko fanatyków. Uliczni kaznodzieje przepowiadali zagładę ludzkości i koniec świata, we wszystkim dopatrując się złowróżbnych omenów. Bandy zaślepionych nienawiścią biczowników przemierzały krainę, atakując zarówno oddziały Chaosu, jak i przygodnych podróżnych. Łowcy czarownic wymknęli się spod kontroli, w imieniu Sigmara mordując setki kobiet i mężczyzn. Armie Asavara zaś niepowstrzymanie rosły w siłę.

Car Kisleva zaczął obawiać się zagłady. Jego zwiadowcy donieśli, że horda licząca setki tysięcy barbarzyńców, wojowników Chaosu i demonów szykuje się do ataku na podległe mu ziemie. Władca śnieżnej krainy wysłał do Imperium szereg rozpaczliwych listów z prośbami o pomoc. Jedna z tych wiadomości dotarła do Księcia-Elektora Ostlandu, który od kilku lat toczył niezbyt pomyślną wojnę ze zwierzoludźmi. Opętany nienawiścią do stworów Chaosu książę na czele całej armii ruszył do Kisleva. Jednak żaden inny elektor nie przyłączył się do tej wyprawy. Wydawało się, że większość szlacheckich elit Imperium zwyczajnie popadła w obłęd i nie dostrzegała zbliżającej się zagłady.

Niespodziewanie jednak pojawiła się nadzieja. Podczas gdy niektórzy ludzie otwarcie zaczęli wyznawać Mroczne Bóstwa, pewien mężczyzna o imieniu Magnus zaczął prawić kazania na ulicach Nuln. Jego płomienne przemowy porywały serca tłumów. Na czele zebranej naprędce armii mieszczan Magnus oczyścił miasto z plugawych kultów i przywrócił ludziom wiarę.

Wraz z nastaniem zimy armia Chaosu ruszyła na południe. Na ich spotkanie wyszły połączone siły Kisleva i Ostlandu, a dowódcy dopiero poniewczasie zrozumieli, że ich nieliczne oddziały nie powstrzymają inwazji. Ludzka armia została zmiażdżona i tylko nieliczni uciekli, aby zanieść do Kisleva wieść o klęsce. Dowiedziawszy się o przegranej bitwie, tamtejsza ludność straciła ducha walki. Niepowstrzymane hordy Chaosu plądrowały i niszczyły północne rubieże kraju. Później ruszyły na południe, wybijając prawie do nogi resztkę kislevskich wojsk. Asavar wdarł się w głąb pokonanej krainy.

W obliczu nadciągającej zagłady jedynie mieszkańcy otoczonego starożytnymi fortyfikacjami Praag nie poddali się zwątpieniu. Populacja miasta zwiększyła się o tysiące uchodźców, którzy szukali schronienia za grubymi murami. Do miasta zagnano bydło i trzodę chlewną, zgromadzono też olbrzymie ilości plonów rolnych. Mimo to przygotowania do oblężenia okazały się niewystarczające. Wojska Asavara otoczyły Praag, od czasu do czasu przypuszczając szturmy na mury, lecz generał Chaosu wydawał się zadowalać jedynie regularnym nękaniem obrońców i czekaniem, aż pokona ich wycieńczenie i głód. Trapieni chorobami zsyłanymi przez Nurgla Kislevczycy rzeczywiście coraz słabiej odpierali ataki. Potem jednak nadeszła wieść, która obudziła dogorywającą nadzieję. Z Imperium nadciągała odsiecz.

Dzięki niezłomnej woli i i wierze w Sigmara Magnus zebrał armię. Jego zapał i pobożność były niczym pochodnia, jasno płonąca w mrokach rozpaczy. Przyciągały ludzi, którzy dotąd sądzili, że wszystko już stracone. Z początku armia składała się głównie z fanatyków, bezdomnych chłopów i przypadkowych zbrojnych, którzy odkryli w swych sercach powołanie. Potem jednak elektorzy odłożyli na bok własne spory i poprowadzili swoje wojska na północ, by przyłączyć się do Magnusa. Niestety imperialna pomoc nie dotarła do Kisleva na czas.

Upadek Praag

W roku 2302 nastąpiło to, czego mieszkańcy Praag obawiali się od dawna. Miasto upadło, gdy znużony przedłużającym się oblężeniem Asavar rzucił do szturmu wszystkie siły. Obrońcy zostali wybici, a na murach miasta załopotały sztandary Niszczycielskich Potęg. Zwycięzcy wznosili okrzyki do swoich bogów, lecz nagle zerwał się Czarny Wiatr Magii, który otulił ruiny grodu, niszcząc lub zmieniając wszystko, czego dotknął. Ciała ludzi wsiąkały w zimne jak lód głazy i kamienne fundamenty domostw. Mimo przebudowy miasta, uwięzione

w ten sposób dusze do dziś nawiedzają mroczne zaułki Praag, a nierzadko z kamiennych ścian szczerzą zęby trupie lub zmutowane twarze. Praag przemieniło się w piekło na ziemi – przeklętą zapowiedź losu, jaki miał spotkać całe Imperium.

Garstka obrońców uciekła z rzezi miasta i zaniosła tragiczne wieści na dwór cara. Władca Kisleva w rozpaczliwym pośpiechu rekrutował i szkolił nową armię, mając nadzieję obronić przynajmniej stolicę kraju. Magnus maszerował wytrwale na północ, pragnąc połączyć siły z armią cara i nie dopuścić do tego, aby hordy Chaosu wdarły się na ziemie Imperium. Niestety armie Asavara wcześniej dotarły do stolicy Kisleva. Doszło do straszliwej bitwy, zwanej Bitwą u Wrót. Wsparci nielicznymi oddziałami krasnoludów z Karaz-a-Karak, niedoświadczeni i kiepsko uzbrojeni obrońcy starli się z tysiącami zwierzoludzi. Powoli, lecz nieuchronnie, kislevskie oddziały zostały zepchnięte aż pod same mury miasta, a następnie musiały schronić się za nimi. Na szczęście obrońcy zatrzymali wojska Chaosu wystarczająco długo i armia Magnusa dotarła do stolicy.

Decydujące starcie

Asavar podzielił swoją hordę na dwie części. Jedna przypuściła szturm na miasto, druga natomiast zawróciła, by stawić czoła nadciągającym wojskom Magnusa. Armia Imperium uderzyła z marszu, wbijając się w szeregi Chaosu jak boży młot, kładąc pokotem setki zwierzoludzi oraz mutantów. Niestety nie przechyliło to szali zwycięstwa na stronę ludzi, gdyż na miejsce każdej zabitej istoty Chaosu natychmiast pojawiały się dwie inne. Armia Magnusa ugrzęzła w morzu wyznawców Mrocznych Bóstw i wkrótce wydawało się, że jej los jest przesądzony.

Sytuację uratował taktyczny manewr Magnusa. Trzymane w odwodzie regimenty ciężkiej imperialnej kawalerii uderzyły z flanki, zaskakując hordę Chaosu i przerywając łańcuch dowodzenia. Magnus zaś własnoręcznie zgładził Asavara Kula w pojedynku. Śmierć generała Chaosu złamała morale hordy. Bitwa trwała jeszcze wiele godzin, ale wraz z upływem czasu coraz więcej plemion, band mutantów i stad zwierzoludzi rezygnowało z dalszej walki i uciekało na północ, aż w końcu ludzie zatriumfowali.

Po zakończeniu Wielkiej Wojny z Chaosem zrównano Praag z ziemią i na jego miejscu wybudowano nowe miasto. Armia Imperium przemaszerowała przez Ostland i Ostermark, wybijając większość zwierzoludzi i oczyszczając prowincje z plugastwa Chaosu. Siły Mrocznych Bóstw – na pozór rozbite i pokonane – wycofały się głęboko w Kraj Trolli i Krainy Cieni.

Jednak Chaos, nawet powstrzymany, zawsze przygotowuje się do kolejnej inwazji. Po śmierci Asavara Mroczne Bóstwa rozpoczęły poszukiwania kolejnego wybrańca, który byłby godzien poprowadzić ich armie. Nie szukały długo. Wybrańcem okazał się łowca czarownic z zakonu Sigmara, który kilkadziesiąt lat po Wielkiej Wojnie zszedł do krypt pod świątynią Młotodzierżcy w Altdorfie i przeczytał przepowiednie Necrodomusa Szalonego. Słowa proroctwa wypaczyły umysł łowcy i skłoniły go do wstąpienia na służbę Niszczycielskich Potęg. Poprzysiągł nie spocząć, dopóki kult Sigmara nie zostanie zniszczony.

Lata pokoju

Przez następne 200 lat Imperium cieszyło się pokojem. Po zalegalizowaniu magii łowcy czarownic musieli ograniczyć działania do walki z mutantami i czarodziejami-renegatami. Głównym ośrodkiem ich pracy stało się Middenheim, które przewodziło wysiłkom mającym na celu wybicie wszystkich zwierzoludzi w granicach Imperium i odbudowanie prowincji.

Okres po Wielkiej Wojnie był względnie spokojny, oczywiście w porównaniu do burzliwych czasów wcześniejszych. Marienburg odłączył się od Imperium, a kilku następujących po sobie nieudolnych Imperatorów pozwoliło na to, aby prowincje ponownie zaczęły pogrążać się w dekadencji przypominającej tę z XXIV wieku. Wszystko uległo zmianie w roku 2502 KI, gdy na tronie zasiadł Karl Franz. Młody, charyzmatyczny, a co najważniejsze kompetentny Imperator doskonale zdawał sobie sprawę zarówno z zagrożeń aktualnych, jak i z tych, które mogły nadejść w przyszłości. Mimo to jego rządy nie były pozbawione problemów. W dużej mierze było to spowodowane knowaniami wyznawców Niszczycielskich Potęg, którzy przygotowując grunt pod Burzę Chaosu próbowali podkopać stabilność kraju. Słudzy Mrocznych Bóstw podjęli nawet próbę detronizacji Karla Franza, jednak na szczęście spisek ten zakończył się niepowodzeniem. Mimo to ich złowrogie machinacje zatrzęsły fundamentami Imperium.

Luthor Huss

Kilka lat po wstąpieniu Karla Franza na tron do wrót pewnego sigmaryckiego klasztoru zastukał młody chłopak, rozpaczliwie błagając, aby przyjęto go w szeregi kapłanów-wojowników. Żarliwa wiara młodzieńca, jak również gorąca nienawiść, jaką żywił wobec Chaosu, zrobiła na mnichach spore wrażenie i pozwolono mu rozpocząć nowicjat. Luthor Huss, bo tak chłopak kazał się nazywać, wyrósł na potężnego wojownika i natchnionego kapłana. Podróżował po całym kraju, wykładając słowo Sigmara i bezlitośnie tępiąc zwierzoludzi oraz inny pomiot Chaosu. Poprzysiągł również oczyścić kult Młotodzierżcy, gdyż wśród kapłanów szerzyły się rozpusta i korupcja.

Borys Todbringer

W międzyczasie Borys Todbringer, Książę-Elektor Middenheim, kontynuował rozpoczętą przez ojca kampanię przeciwko zwierzoludziom z lasu Drakwald. Od wielu lat puszcza stanowiła siedzibę tych bestii, a ich regularne wypady musiały być odpierane przez rycerzy zakonów Pantery i Białego Wilka, a także strażników dróg. Około roku 2518 luźne bandy zwierzoludzi zjednoczył Khazrak. Ten potężny wybraniec Mrocznych Bóstw rozpoczął serię najazdów na okoliczne miasta i wsie. Todbringer poprzysiągł zabić przywódcę zwierzoludzi i ruszył z kontrofensywą, która miała przywrócić bezpieczeństwo prowincji. Podczas jednej z potyczek Książę-Elektor celnym pchnięciem Runicznego Kła wyłupił Khazrakowi oko. Rana ta nigdy nie się zaleczyła, co niejednokrotnie doprowadzało Khazraka do ataków szału, lecz również nauczyło go ostrożności. Zwabił Todbringera w zasadzkę, licząc na to, że pozbawi życia znienawidzonego wroga. Książę-Elektor i jego ludzie wpadli w pułapkę, jednak udało im się uciec, choć w tym starciu graf Borys stracił oko.

Grimgor

Orki od zawsze stanowiły poważne zagrożenie dla Imperium. Obecnie ich wodzem jest Grimgor, który poprowadził zielonoskórych przeciwko skavenom. Mówi się, że jest tak silny, iż potrafi gołymi rękami rozszarpać szczurogra klanu Moulder. Po kilku miesiącach walk, w których orki zdecydowanie przeważały, Grimgor postanowił poszukać większych wyzwań niż tchórzliwi szczuroludzie. Poprowadził swoją hordę na północ, chcąc zmierzyć się z plemionami barbarzyńców. Czarne orki odcięły Kurgan od Imperium, mimowolnie wyświadczając olbrzymią przysługę północnym prowincjom.

Albion

Od czasu klęski w Mordheim Be'lakor budził się kilkakrotnie, za każdym razem po to, by ukoronować nowego wybrańca Chaosu i zlecić mu z góry skazaną na porażkę misję złupienia Kataju lub innej odległej krainy. Przed przebudzeniem w roku 2520 Zwiastun doświadczył dziwnie klarownych snów, które objawiły mu, jak wyzwolić się z więzów nałożonych przez Tzeentcha. Gdy przebudził się ponownie, aby ukoronować nowego wybrańca, nie zrobił tego, uciekając z Domeny Chaosu wraz z Koroną Władzy – artefaktem, który od lat jednoczył armie Chaosu, zbierając nieprzeliczone hordy i plemiona pod jednym sztandarem. Sny uświadomiły Be'lakorowi, że tylko Korona może go uwolnić.

Niestety obdarza ona swoimi mocami jedynie istoty materialne, a Be'lakor wciąż nie posiadał fizycznej postaci. Zrozumiał wtedy, że aby się uwolnić, musi odzyskać ciało, a sny zdradziły mu, że sposobność ku temu znajdzie w dalekim Albionie.

Be'lakor podążył na Wyspę Mgieł, a jego śladem szły śmierć i zniszczenie. Tam Zwiastun zaczerpnął Eterycznej mocy, która obmywała wartkim nurtem korzenie wyspy i splótł dla siebie ciało ze strumieni magii. Mieszkańcy Albionu zdołali powstrzymać Be'lakora, jednak skradł on wystarczająco dużo mocy, aby zaistnieć w świecie śmiertelników w pół-materialnej postaci.

Be'lakor zrozumiał też, że inwazje Chaosu następują coraz częściej, najwyraźniej przygotowując grunt pod ostateczną wojnę, która położy kres istnieniu świata. Chaos zyskał nowego wybrańca, którego tytułowano Panem Końca Czasów, śmiertelnika imieniem Archaon. Miał on być ostatecznym wybrańcem Chaosu, który pogrąży świat w mroku. Jednak Be'lakor, na skutek rzuconej nań klątwy, doskonale wiedział, że będą jeszcze inni wybrańcy. Dlatego wycofał się do świata cieni, aby tam planować obalenie Mrocznych Bóstw i swoje wstąpienie do boskiego panteonu.

Burza Chaosu

Przez ponad dwa stulecia w Imperium panował dobrobyt. Krajem, z nielicznymi wyjątkami, rządzili władcy mądrzy i odpowiedzialni. Armie Chaosu zostały rozbite, jednak zagrożenie ze strony Niszczycielskich Potęg bynajmniej nie zmalało. Osady rozrzucone po wybrzeżu Morza Szponów były regularnie najeżdżane przez barbarzyńców z północy. Niewielkie zbrojne bandy sług Chaosu przypuszczały szturmy na kislevskie forty broniące granicy z Krajem Trolli, a z Pustkowi Chaosu z zatrważającą częstotliwością wylewały się hordy zmutowanych potworów. Napastnicy mieli tylko jeden cel – zabijać i niszczyć. Co gorsze, wielu żołnierzy walczących w Wielkiej Wojnie zostało wystawionych na działanie spaczenia lub Czarnej Magii. Dusza niejednego z nich została zatruta przez Chaos, a umysły wielu innych ogarnął obłęd na widok nieludzkich, plugawych potworów, czy przerażającego rozlewu krwi i rzezi, do jakich dochodziło podczas bitew z demonami. Wielu z tych nieszczęśników porzuciło Imperium, by za sprawą kierujących nimi dziwnych snów o płomieniach i krwi ruszyć na daleką Północ. Tam wszyscy bez wyjątku oddawali się na służbę Khornowi. Pomimo heroicznych wysiłków łowców czarownic w Drakwaldzie nadal żyją zwierzoludzie, w liczbie stanowiącej olbrzymie zagrożenie dla okolicznych miast i wsi. Zbyt wielu ludzi nadal czci Niszczycielskie Potęgi, a na terenie Imperium rosną w siłę przerażające kulty. Chociaż dwa wieki po Wielkiej Wojnie w pełni zasługują na miano spokojnych czasów (przynajmniej jak na Stary Świat), wielu mędrców zdawało sobie sprawę, że była to jedynie chwilowa cisza przed znacznie potężniejszą zawieruchą, która miała dopiero nadejść.

Archaon

Jak na ironię, nadchodzącą wojnę zapoczątkował nie atak zwierzoludzi czy intrygi demona z Pustkowi Chaosu, lecz czyn jednego z najwierniejszych sług Imperium. Archaon, urodzony kilka lat po Wielkiej Wojnie łowca czarownic zakonu Sigmara, słynął z zaciekłości, z jaką tropił i zabijał kultystów oraz mutantów. Cieszył się olbrzymią władzą i wpływami, posiadał również dostęp do wielu zakazanych ksiąg. Najbardziej bluźniercze z nich były przechowywane w tajemnych kryptach pod świątynią Sigmara w Altdorfie. Tu skrywano przeklęte tomy pełne mrocznej wiedzy oraz heretyckie traktaty dotyczące natury bogów i samego Chaosu. Jednym z nich jest *Niebiańska Księga Przepowiedni*, dzieło szalonego Necrodomusa, uznanego za niezwykle niebezpiecznego jasnowidza. Nikt dokładnie nie wie, co ów wizjoner zapisał w swojej księdze, gdyż przeczytanie zaledwie kilku stron doprowadza do obłędu, jednak w kręgach kapłańskich powszechnie przyjmuje się, że dzieło to zawiera niejasne wskazówki na temat wielu tajemnic i sekretów Starego Świata, a podobno także zdradza prawdziwą naturę bogów. Archaon przeczytał książkę Necrodomusa Szalonego i popadł w obłęd, wyrzekając się dobrych bóstw i twierdząc, że są one jedynie okrutnym kłamstwem. Następnie uciekł z Imperium, przeklinając imię Sigmara i przysięgając zagładę światu pogrążonemu w zepsuciu i obłudzie. W zapiskach Necrodomusa znalazł informację, iż dokonać tego może ten, kto odnajdzie i zgromadzi sześć legendarnych skarbów Chaosu.

O wyczynach Archaona na Pustkowiach Chaosu i krainach poza nimi krążą legendy, zwłaszcza wśród barbarzyńskich ludów Północy. Łowca-heretyk, przybrawszy tytuł Pana Końca Czasów, pokonał smoka Chaosu, zwanego Płomiennym Kłem, oswoił Wierzchowca Apokalipsy, W'Soraycha, i zdobył Koronę Władzy. Wieści o tych straszliwych czynach docierały sporadycznie do Imperium poprzez proroctwa i wróżby czarodziei Kolegium

Niebios oraz natchnionych kapłanów. Jednak ich ostrzeżenia były w większości ignorowane lub uznawane za brednie szaleńców.

Początek Burzy

W 2521 KI rozpoczęła się inwazja, lecz pomimo ostrzeżeń i znaków nie poczyniono żadnych przygotowań do jej odparcia. Z Pustkowi wymaszerowała olbrzymia armia wojowników Chaosu, demonów i barbarzyńców. Horda dowodzona przez Surthę Lenka oraz Aelrika Sinego Wilka zaatakowała Kislev i miażdżąc obronę granicznych fortów, ruszyła na południe, w kierunku Imperium. Po drodze wyznawcy Chaosu spalili Wolfenburg i z marszu rozbili armię Hochlandu. Inwazja została powstrzymana dopiero pod Mazhorod. Mieszkańcy Starego Świata odetchnęli z ulgą, myśląc, że odparli wielką inwazję Chaosu swojej epoki. Mylili się. Wojska Lenka były zaledwie forpocztą nadciągającej z Północy hordy.

Volkmar Ponury, Wielki Teogonista Sigmara, zdawał sobie sprawę z niebezpieczeństwa, jakie stanowił dla Imperium Archaon. Zgromadził zastęp fanatycznych sigmarytów i przekonał Księcia-Elektora Talabheim, aby wsparł go swoimi oddziałami. Sigmaryci pomaszerowali na północ i stawili czoła wojskom Archaona na mroźnym pustkowiu w Kislevie. Walczyli dzielnie, jednak Pan Końca Czasów - obdarzony mocą przeklętych potęg Chaosu – powalił Wielkiego Teogonistę jednym druzgoczącym ciosem. Powiada się, że nikt z sigmaryckiej armii nie ocalał z tej okropnej rzezi.

Po śmierci Volkmara pozycję Wielkiego Teogonisty zajął Johann Esmer. Był to człowiek pod każdym względem inny od poprzednika. Bardziej interesowała go polityka niż zbawienie dusz wyznawców Sigmara. Głównym przeciwnikiem Esmera okazał się Luthor Huss, który rozpoczął kampanię mającą na celu zdyskredytowanie Wielkiego Teogonisty, którego uważał za skorumpowanego i żądnego władzy intryganta. W odpowiedzi Esmer wyklął Hussa i z pomocą pewnej wysoko postawionej kapłanki Sigmara, która kontrolowała większość poczynań zakonu łowców czarownic, zaczął bacznie przyglądać się poczynaniom mnicha-wojownika.

Huss, choć oficjalnie nie postawiono mu żadnych zarzutów, stał się banitą. Nie składając jednak broni, zebrał pod swoim sztandarem wielu biczowników i wiernych mu sigmarytów, po czym podążył śladami bohatera sprzed dwóch wieków – Magnusa Pobożnego. Podczas swoich wędrówek Huss napotkał młodego kowala, Valtena, który do złudzenia przypominał samego Sigmara. Co więcej, młodzieniec miał na piersi znamię w kształcie komety. Luthor uznał kowala za odrodzonego Młotodzierżcę i zabrał go do Altdorfu na spotkanie z Imperatorem.

W tym czasie Imperator zwołał Konklawe Światła, mając nadzieję na pozyskanie wsparcia w kolejnej wojnie z Chaosem. Na zjazd zaproszeni zostali władcy krain Starego Świata, jak również przedstawiciele elfów i krasnoludów. Po wysłuchaniu przemowy Imperatora wysłannicy obu Starszych Ras zadeklarowali gotowość do udzielenia pomocy ludziom. Wsparcie obiecało także wielu innych sojuszników Imperium. Konklawe okazało się olbrzymim sukcesem. Odnowiono stare traktaty i zawarto nowe.

W tym właśnie czasie do stolicy dotarł Huss z młodym Valtenem, stawiając Imperatora w bardzo niezręcznej sytuacji. Karl Franz nie mógł uznać boskości kowala, jak również jednoznacznie jej zaprzeczyć. Gdyby uczynił to pierwsze, musiałby zrzec się praw do tronu, co osłabiłoby nie tylko Imperium, ale też świeżo zawarte sojusze. Gdyby natomiast ogłosił, iż Valten jest oszustem, skłóciłby ze sobą prowincje, gdyż niektóre z nich były gotowe uznać powrót boskiego obrońcy Imperium. Karl Franz wybrał trzecie wyjście, przez wielu postrzegane jako niezwykle zręczne i dyplomatyczne. Wręczył Valtenowi *Ghal Maraz* – młot Sigmara i symbol władzy imperatorskiej – z rozkazem, aby w nadchodzącej wojnie kowal udowodnił swoje prawo do tronu. Zażegnawszy kryzys władzy, Imperator zwrócił uwagę na bardziej palący problem, czyli nadciągającą hordę Chaosu.

Forpoczta hordy złamała obronę Kisleva i Pan Końca Czasów przemaszerował przez zamarznięte równiny, nie napotykając żadnego oporu. Archaonowi nie zależało na Kislevie – jego obsesją było zniszczenie Imperium. Dlatego jako pierwszy w dziejach dowódca zjednoczonej armii Chaosu zignorował Praag, zostawiając oblężenie starożytnego grodu swojemu generałowi, D'aggornowi Wspaniałemu, a sam ruszył na Erengrad. Kislevczycy przez jakiś czas dzielnie bronili portu, jednak hordę wsparli Norsmeni, przypuszczając szturm od strony morza. Erengrad został zdobyty, a Archaon spalił miasto do gołej ziemi.

Połączywszy siły z armią Norsmenów, Pan Końca Czasów wkroczył do Ostlandu, gdzie podzielił swoją hordę na pięć armii. Sam objął dowództwo nad największą grupą, a pozostałe poprowadzili jego generałowie. Haargroth, wybraniec Khorna, ruszył na odbudowujący się jeszcze Wolfenburg. Melekh, sługa Tzeentcha, pomaszerował w kierunku Gór Środkowych i rozpoczął oblężenie Mosiężnej Twierdzy, jednocześnie blokując szlak do Nordlandu. Feytor, wybraniec Nurgla, najechał Hochland, zaś Styrkaar, wybraniec Slaanesha, zablokował Starą Drogę Leśną, odcinając armie z Hergig i Talabheim.

Archaon z główną częścią swojej hordy ruszył wprost na Middenheim. Przez długi czas dostępu do miasta broniły wojska Todbringera oraz rycerze zakonu Krwi Sigmara, jednak potem z Drakwaldu wyszły stada zwierzoludzi, których obecność zmusiła ludzkie oddziały do wycofania się za miejskie mury. Pierścień wokół Middenheim został zamknięty i rozpoczęło się oblężenie. Archaon był tak zaślepiony nienawiścią do Imperium, iż nie odstraszyły go nawet potężne fortyfikacje miasta oraz świadomość, iż twierdza Białego Wilka nigdy nie została zdobyta. Archaon wierzył, że upadek miasta i ugaszenie Świętego Płomienia zniszczy kult Ulryka, a jego nieliczni wyznawcy, którzy przeżyją zagładę miasta, zwrócą się ku Mrocznym Bóstwom.

O włos od klęski

Wydawało się, że Imperium skazane jest na zagładę. Jednak zjednoczona potęga armii elektorów, krasnoludów, elfów i Bretończyków, połączona z niespodziewanym atakiem hordy zielonoskórych oraz zastępów nieumarłych, rozbiła legiony Archaona i przełamała oblężenie. Niedobitki sił Chaosu wycofały się wysoko w Góry Środkowe oraz w las Drakwald, a część uciekła w głąb Kraju Trolli. Choć pokonany, Archaon nadal planuje podbój Imperium.



Imperium powstrzymało inwazję, lecz okupiło zwycięstwo znacznymi stratami. W północnych prowincjach zagościły śmierć, zaraza i pożoga. Dziesiątki tysięcy mieszkańców Ostlandu, Hochlandu i Middenlandu uciekły z rodzinnych stron i gdy nadeszła zima, dosięgły ich głód, cierpienie, rozpacz i obłęd. Wielu spośród uciekinierów porzuciło wiarę w Sigmara oraz Ulryka i zwróciło się o pomoc do Niszczycielskich Potęg. Pomimo klęski wojsk Pana Końca Czasów, bestie Chaosu żyjące w mrocznym lesie Drakwald nadal regularnie zapuszczają się do krain ludzi, by mordować mieszkańców i palić nawet sporych rozmiarów miasteczka, które jakimś cudem uniknęły zniszczenia podczas wojny. Co gorsza, do walk włączyły się skaveny, a Mosiężna Twierdza pozostaje w rękach przeklętych wojowników Chaosu. Middenheim przetrwało, choć wymaga wielu napraw.

Zgromadzeni pod miastem szczuroludzie knują podłe intrygi, licząc na to, że zdołają przejąć osłabioną ludzką twierdzę, na którą ostrzyli sobie zęby od czasów Mandreda Szczurobójcy. Północne prowincje zostały spustoszone, a tamtejsze ziemie nieprędko przyniosą plony.

Najbliższa przyszłość

Klęska Archaona jest zwiastunem jeszcze mroczniejszych czasów, które mają wkrótce nadejść. Zagrożenie ze strony Chaosu bynajmniej nie zostało odparte, lecz jedynie na chwilę powstrzymane. Już niedługo Niszczycielskie Potęgi zaatakują ze znacznie większą siłą. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, czy cywilizowany świat zdoła odeprzeć następną inwazję z Północy.



Rozdział II: Wyklęci i potępieni

„Po co spoglądać ku północy i szukać tam Chaosu, kiedy wystarczy zaczerpnąć powietrza lub skosztować wody, aby poczuć skażenie, które one również mają w sobie. Nasi sąsiedzi, nawet nasze dzieci, wszyscy noszą jego nasienie. Nieważne, czy objawi się ono teraz, czy za lat kilka, drzemiąca w nim groza pochłonie nas wszystkich. Przyjaciele, nie ma ucieczki przed Chaosem, zostaliśmy bowiem wyklęci i skazani na potępienie."

– Reinhart, obłąkany kapłan Ulryka

Mieszkańcy Starego Świata obawiają się nadciągających z Pustkowi Chaosu hord barbarzyńców, lecz są gotowi stawić im czoła. Podejrzliwie wyglądają oznak działań kultów Mrocznych Bogów, które usiłują splugawić wszystko, co w Imperium dobre i sprawiedliwe. Jednak nie strach im wyciąć plugastwo ogniem i żelazem, a dopiero na myśl o mutacji drżą z przerażenia. Przemiana jest zagrożeniem, które może dotknąć każdego człowieka, czyniąc z niego wroga i zdrajcę, choć świadomie nie uczynił nic złego. Nikt nie może być pewny, co sąsiad skrywa pod zgrzebną koszulą lub w brudnych portkach. Nawet jeśli jego ciało nie zostało dotknięte przemianą, to może w piwnicy trzyma potwora, który kiedyś był człowiekiem.

Nie ma chyba nikogo, kto nie słyszałby płaczu i zawodzenia matki, która zamiast dziecka powiła maszkarona. Groźba mutacji wisi niczym katowski topór nad głowami mieszkańców Starego Świata , a każdy człowiek wart swego honoru ma baczenie, czy w jego towarzystwie nie ma mutanta.

Któż może powiedzieć, co jest przyczyną mutacji? Jedni twierdzą, że to oznaka zepsucia duszy, a jeszcze inni, że brzemię grzechu. Część badaczy uważa, że odmieniec jest człowiekiem, na którym ciąży klątwa. Niezależnie od przyczyny, na świecie pojawia się coraz więcej mutantów. Choć łowcy czarownic i uczciwi obywatele usiłują walczyć z tą wzbierającą falą, zabijając i paląc na stosie każdego wytropionego odmieńca, to niestety toczą bitwę skazaną na klęskę.

– Przyczyny Skazy –

Sama czujność już nie wystarcza. Choć łowcy czarownic tropią mutantów bez litości, muszą także walczyć z ożywieńcami, czarodziejami-renegatami i zwierzoludźmi. Nawet gdyby poświęcili wszystkie wysiłki na walkę z mutantami, to wciąż na stosy trafiliby tylko nieliczni, podczas gdy reszta uniknęłaby oczyszczających płomieni. Prawda jest bowiem taka, że ci, którzy występują przeciwko Chaosowi, z góry skazani są na porażkę.

Przyczyny mutacji

Od stuleci uczeni próbują znaleźć przyczyny, dla których ludzkie ciało poddaje się wpływowi Chaosu. Ich lista, choć obszerna, nie jest pełna, a poniższe rozważania stanowią jedynie drobny fragment domysłów i dywagacji, jakie snuto w tej materii. Siła Złowróżbnych Mocy polega na tym, że dysponują nieograniczonymi możliwościami i środkami.

Skażone łono

Kontynuując podróż na północ, do Altdorfu, opuściłem Nuln przez Zachodnią Bramę, wkraczając na teren miasteczka portowego. Jego ciemne zaułki były domem dla najbardziej wszetecznych ludzi, których istnienie stanowiło obrazę dla świętej chwały Sigmara. Na ulicach miasta ujrzałem wiele dziwnych rzeczy, a także odmieńców o ciałach spaczonych ponad wszelkie wyobrażenie. Zagadnąłem tedy przypadkowego przechodnia, cóż to za nieszczęśliwe kreatury kryją się w cieniu. Wiecie zaś, co on mi odrzekł? Powiedział, iż są to ludzie przeklęci, o których nikt nie pamięta i nie chce wspomnieć. Nieszczęśników tych porzucono tuż po narodzinach, w odruchu okrutnego wstydu. Mój rozmówca dodał także, że łowcy czarownic czasem wkraczają do doków, aby wyłapać i spalić na stosach tych, którzy swoim jestestwem stanowią bluźnierstwo wobec ludzkości.

– Alden Kriesthoff, kupiec



Nie ma większej tragedii w życiu człowieka niż zobaczyć ukochane dziecko, które okazuje się odrażającym mutantem. Każdego roku coraz więcej niemowląt rodzi się z piętnem odmieńca, nadanym z woli i mocy przeklętych Mrocznych Bóstw. Nie mówimy tutaj o drobnych skazach, o nie. Dzieci te są potworami, bardziej przypominają bestie niż ludzi, stanowiąc przykład zła, które przyoblekło się w ciało. Niewinne istotki padają ofiarą dziwnych chorób i przemian, których natury nikt nie rozumie. Jedno niemowlę może mieć ptasie szpony, z czoła innego będzie spozierać trzecie oko. Macki, futro, przerośnięte członki, bliźnięta zrośnięte ze sobą w splocie zmutowanych mięśni, wszystko to może stać się udziałem nowonarodzonego potomka zacnych, porządnych ludzi.

Uczciwi i sprawiedliwi mieszkańcy Starego Świata wiedzą, co należy czynić w takiej sytuacji. Mutanta, nawet jeśli jest on jeszcze oseskiem, należy pozbawić życia, aby swoim istnieniem nie plugawił świata. Niestety ludzki duch jest słaby i podatny na pokusy. Zaślepieni zwodniczą miłością rodzice zamiast zabić takiego potomka, wynoszą go ukradkiem do lasu lub układają w koszyku i spuszczają z prądem rzeki. Nikt nie wie, co się z dzieje z takimi dziećmi, ale można podejrzewać najgorsze. W większych miastach ludzie podrzucają noworodki do kanałów ściekowych lub po prostu zostawiają na ulicach biedniejszych dzielnic. Ci najgłupsi, których umysły omotała miłość do takiego potworka, próbują ukryć odmienność dziecka, tłumacząc sobie i innym, że *„nic strasznego się nie stało"*.

Efekty takiego miłosierdzia są wprost przeciwne do oczekiwań. Jakiego losu może oczekiwać mutant? Jakie ma prawo cieszyć się promieniami słońca? Zrozpaczeni rodzice skazują go na smutną wegetację, los niekiedy gorszy od śmierci. Czasem zdarza się tak, że próbując ratować potomka, ściągają na siebie jeszcze większe nieszczęście. Ich dziecko wkrótce dołącza do podobnych mu odmieńców i zaczyna dręczyć sprawiedliwych, dobrych ludzi, czasem nawet tych, którzy dali mu życie.

Pomimo tego, że większość mieszkańców Starego Świata zdaje sobie sprawę z zagrożenia, jakie stanowią mutanci, mało kto ma w sobie dość siły, aby położyć kres istnieniu istoty zrodzonej z własnych lędźwi. Moc bogów Chaosu jest tak wielka, że potrafi wpłynąć na serca i dusze nawet najbardziej sprawiedliwych ludzi. Każdy mutant, który nie zostanie zabity zaraz po narodzeniu, zwiększa siłę Czterech Nieprzyjaciół.

Gusła przeciw złemu

Znachorki i zielarki znają wiele sposobów, które pomagają uchronić nienarodzone dziecko przed złowróżbnym wpływem Chaosu. Choć rzadko które gusła są naprawdę skuteczne, a spora część z nich stanowi zagrożenie dla życia i zdrowia matki, to strach przed powiciem szkarady jest tak wielki, że każda kobieta przy nadziei woli skorzystać z rady wioskowej znachorki, niż zaryzykować urodzenie odmieńca.

Najpopularniejszym sposobem na zdrowe donoszenie dziecka jest smarowanie brzucha zwierzęcym tłuszczem przynajmniej raz w tygodniu. Wedle powszechnej opinii łój zapewnia ochronę przed złymi oparami i gwarantuje zdrowie. Matki, które zapomną lub nie będą w stanie tego zrobić, muszą wypić kwartę koziego mleka zmieszanego z krwią upuszczoną wołu. Wśród innych sposobów na uniknięcie złego popularne jest unikanie światła Morrslieba, które ma przynosić pecha, oraz pielgrzymki do świątyni Shallyi w poszukiwaniu błogosławieństwa.

Tabela 2-1: Spaczone otoczenie

PS	Częstotliwość	Stopień trudności	Wpływ	Ilość kostek przy zaklęciu
Minimalny	Nigdy	—	Brak	Normalna
Mały	1/rok	Prosty (+10)	Niepokojące objawy	Normalna
Niewielki	1/miesiąc	Przeciętny (+0)	Rzut w **Tabeli 3-1: Mutacje**	Normalna
Średnia	1/tydzień	Wymagający (-10)	Rzut w **Tabeli 3-1: Mutacje**	+1
Duży	1/dzień	Trudny (-20)	Rzut w **Tabeli 3-1: Mutacje**	+1
Poważny	1/godzinę	Bardzo Trudny (-30)	2 rzuty w **Tabeli 3-1: Mutacje**	+2

Niezależnie od tego, jak bogobojna i prawa jest przyszła matka, w ostatnich miesiącach ciąży ona i jej kumy zawsze wypatrują złych znaków, aby odczynić je póki czas. Złowróżbnych omenów jest bez liku, ale szczególnie mocno kobiety obawiają się wróbla, który uwije gniazdo na poddaszu, lub pająka zmierzającego ku matce, kiedy nastanie dzień narodzin dziecka. Zgodnie z ludową mądrością dzieci urodzone nocą, kiedy Morrslieb jest w pełni, prawie zawsze okazują się odmieńcami. Z tego powodu położne starają się opóźnić przyjście na świat dziecka choćby do świtu, gdy promienie wschodzącego słońca rozjaśnią mrok i powstrzymają złowrogie piętno.

Podmieńce

Kiedy dziecko urodzi się całe i zdrowe, radość rodziców nie zna granic. Zdarza się czasem, że rozwija się ono normalnie i dopiero kilka lat później zaczyna wykazywać oznaki odmienności. Zaczyna się od drobnych zmian, na przykład w kolorze oczu lub kształcie twarzy. Potem mutacja staje się coraz bardziej widoczna. Takie dzieci nazywa się podmieńcami i według prawa należy je bez chwili zwłoki spalić na stosie. Rodzicom trudno jest zabić odmiennego noworodka, a co dopiero dziecko, które wychowywali przez kilka lat. Często okazuje się to zadaniem ponad ich siły. Zamiast oddać je płomieniom, wyprowadzają latorośl w leśne ostępy i tam porzucają na pastwę losu. Prędzej czy później taki nieszczęśnik natknie się na grupę zwierzoludzi i zostanie przez nią przygarnięty. Bardzo często zdarzało się, że wygnany mutant po kilku latach powracał ze stadem do rodzinnej wsi, aby pożywić się mięsem rodziców, którzy próbowali oszczędzić jego życie. Więcej informacji o podmieńcach można znaleźć w **Rozdziale VII: Bestie Chaosu**.

Pomysł na przygodę: Narodziny

Pewnej nocy, kiedy Bohaterowie przebywają w położonej na uboczu wsi, budzą ich krzyki i zamieszanie. Jeśli postanowią sprawdzić, co się za tym kryje, przekonają się, że wokół pobliskiej chałupy zgromadził się spory tłum. Kilka minut po przybyciu drużyny z domu wyjdzie blada jak płótno położna. W rękach niesie zawiniątko, z którego dobiega kwilenie i płacz. Nikt nie zadaje zbędnych pytań, wszyscy wiedzą, że kobieta musi zrobić to, co do niej należy. Tłum rozstępuje się, przepuszczając ją, kiedy położna kieruje się na obrzeża wsi. Jeśli Bohaterowie dyskretnie ruszą jej tropem, zobaczą, iż zamiast zabić noworodka, kobieta przekazuje go grupie tajemniczych postaci kryjących się w cieniu. Kim są niespodziewani goście? Może to mutanci albo zwierzoludzie? A jeśli prawda jest znacznie straszniejsza?

Zasada opcjonalna: wpływ skażonej ziemi

Skażona okolica może mieć dość znaczny wpływ na ludzi, choć tylko wtedy, gdy przebywali w niej przez dłuższy czas. Takie obszary, które zostały poddane działaniu Chaosu, opisuje współczynnik Poziomu Spaczenia (PS), który zawiera się w przedziale od „minimalnego" do „poważnego". PS określa częstotliwość i stopień trudności testów Siły Woli, których powodzenie wymagane jest do uniknięcia złowrogiego wpływ Chaosu. Co więcej, od Poziomu Spaczenia w okolicy zależy liczba dodatkowych kostek wykorzystywanych do określenia uzyskanego poziomu mocy przy rzucaniu zaklęć. Wszystkie szczegółowe informacje zostały zebrane w **Tabeli 2-1: Spaczone otoczenie**.

Okolica, która uległa Skazie Chaosu, może mieć dowolne rozmiary, zależnie od woli Mistrza Gry. W niektórych rejonach wpływ spaczenia będzie silniejszy, w innych słabszy, zależnie od odległości, jaka dzieli dane miejsce od źródła spaczenia. Im mniejszy obszar wpływu, tym silniejsze jest jego zarzewie i tym większa moc przemian.

Warto zaznaczyć, że niektóre rejony świata, takie jak Pustkowia Chaosu albo szczególne miejsca w rodzaju elfich obelisków lub bluźnierczych monolitów, wywierają dodatkowy wpływ na okolicę, co opisano dokładnie w poświęconych im podrozdziałach.

Plugawy obszar zwykle powoli się powiększa, a wraz z jego rozrostem słabnie siła oddziaływania jego źródła, którym zazwyczaj (choć nie zawsze) jest żyła spaczenia bądź miejsce kultu Mrocznych Bóstw. Aby oczyścić ziemię z plugawego piętna, należy palić ją żywym ogniem przez tyle dni, ile dzieli poziom jej skażenia od pełnej czystości. Dla przykładu, jeśli łowcy czarownic postanowią oczyścić okolicę skażoną w dużym stopniu, będą musieli palić ją przez cztery dni. Niestety rzadko można spotkać ludzi tak oddanych sprawie, dlatego zwykle zło się odradza, a raz skażona ziemia chętnie oddaje się ponownie we władanie wcielonemu bluźnierstwu.

Otoczenie

I tak, w przeddzień zniszczenia Mordheim, wraz z ludźmi zgromadziły się tam człowiecze grzechy, niczym trucizny i jady, co gromadzą się w jednym wrzodzie, który medyk może usunąć sprawnym cięciem noża.

– Bernhardt Hal, generał łowców czarownic

Niszczycielskie Bóstwa potrafią dosięgnąć wszystkich i każdego z osobna. Ich moc jest tak wielka, że bez trudu może wypaczyć człowieka, a nawet skazić ziemię. Z każdym najazdem sił Chaosu na terenach spustoszonych przez hordę pozostają niewielkie obszary ziemi, gdzie prawa natury nie odzyskują już władzy. Potworne czary i wszeteczne rytuały odprawiane przez czarnoksiężników sprawiają, iż ziemia wypacza się pod wpływem targających nią energii. Zdarza się także, że z nieznanego powodu natura ustępuje miejsca zepsuciu i zgniliźnie, pulsującym w rytmie śmiechu Mrocznych Bogów. Postawienie stopy w takim skażonym miejscu niesie ze sobą ogromne niebezpieczeństwo, którego nie są w stanie uniknąć nawet ludzie o czystym sercu i silnej wierze. Na wypaczonym obszarze nawet powietrze niesie ze sobą nasiona mutacji.

Rejonami, w których obecność zepsucia jest najsilniej zaznaczona, są zazwyczaj wielkie miasta, i dzieje się tak nie bez powodu. Armiom Chaosu, które co kilkaset lat oblegają mury metropolii i szturmują je z niezwykłą zaciekłością, towarzyszy zwykle huragan Eterycznych energii z Domeny Chaosu, które niosą zmianę wszystkiemu, co spotkają na swojej drodze.

Populacja mutantów w miastach jest szczególnie wysoka. Powodów jest wiele, choć jednym z ważniejszych mogą być straszne warunki, w jakich przychodzi tam żyć ludziom. Żadne z miast Starego Świata nie zasługuje na miano czystego, a większość jest przeludniona, bowiem każdy biedak ciągnie w stronę miejskich murów, licząc, że uśmiechnie się do niego szczęście i zdoła poprawić swój los. Fatalne warunki życia powodują, że serca ludzkie przepełniają złość, desperacja i zazdrość, które stanowią podatny grunt dla zepsucia moralnego i fizycznego. Połączenie niezadowolenia z własnego losu, biedy i głodu z widokiem szlachty, która nurza się w rozpuście, a miasto ogląda tylko zza okien bogatych powozów, sprawia, że w duszach rodzi się gorąca zazdrość i nienawiść. Niektórzy z takich targanych rozpaczą nieszczęśników szukają ukojenia w religii i tym samym trafiają w ramiona kultów Chaosu. Większość z nich nie ma bladego pojęcia, komu służą tajemne zbory. Inni nie dbają o to, nawet przekonawszy się, jaka jest prawda. Jeszcze inni pozwalają, aby ich gniew znalazł wreszcie ujście, aż w końcu, ku swemu przerażeniu, zdają sobie sprawę, że ich złość ucieleśniła się w postaci macek albo oczu na szypułkach.

Wielu uczonych uważa, że większa częstotliwość występowania mutacji w miastach jest wywołana przez dużo gęstsze zaludnienie niż na wsi. Im więcej ludzi zamieszkuje jakiś obszar, tym statystycznie większa szansa, że któryś z nich okaże się mutantem. Na poparcie swojej tezy przywołują przykłady dużych wsi, w których stwierdzono obecność odmieńców. Według nich dowodzi to, że występowanie mutacji jest ściśle powiązane z gęstością zaludnienia.



Kolejnym dowodem zdradzieckiej potęgi Chaosu są miejsca, w których jego moc splamiła i wypaczyła ziemię. Podróżnicy opowiadają o zagajnikach, gdzie kora drzew wydzielała obrzydliwy śluz, ziemia jęczała z powodu tego obrzydliwego brzemienia, a sam horyzont wydawał się odwrócony do góry nogami. Myśliwi, którzy mieli dość odwagi, aby zapuścić się w te okolice, opowiadają o istotach rodem z koszmaru. Niektórym udało się pochwycić jelenie o trzech oczach, mówiące żółwie, a nawet dwugłowe węże.

Choć mutanci rodzą się zarówno na wsi, jak i w miastach, to miejsca wypaczone mocą Chaosu są na szczęście stosunkowo rzadkie. Bogom dziękować, że wdepnięcie w kępę mięsożernej trawy nie jest możliwe nigdzie poza Pustkowiami Chaosu. Niemniej jednak pewne działania ludzi potrafią wpłynąć na okolicę. Zwykle są to miejsca, gdzie zbierali się kultyści Chaosu lub zginął szczególnie potężny wybraniec Mrocznych Bogów. W innych przypadkach zepsucie lub zło pochodzą z przeklętych grobów i kurhanów, które lepiej pozostawić w spokoju, bowiem zamknięte w nich relikty przeszłości lub demony mogą ponownie wydostać się na świat; albo z ukrytych depozytów czarciego pyłu, jakie wciąż jeszcze można znaleźć w zgliszczach Mordheim. Z łaski bogów takie miejsca należą do rzadkości, a łowcy czarownic zwykle szybko się o nich dowiadują i kładą kres ich istnieniu ogniem, wodą święconą i solą.

Praag

Najlepszym przykładem miejsca spaczonego przez wpływ Chaosu jest położone na północy Kisleva miasto Praag. Ta wielka forteca przez lata opierała się naporowi sił Chaosu i jego sług, ale okazało się, że nie miała szans powstrzymać hordy, która pewnego dnia wychynęła z wiecznie zmieniających się Pustkowi. Wydarzenia te później nazwano Wielką Wojną z Chaosem. Czarne oko Domeny Chaosu rozwarło się i wypluło ze swego wnętrza huragan, który gnał demony i wojowników do bitwy i rzezi.

Magiczna nawałnica przetoczyła się przez miasto, wypaczając kamienie i mury, w okamgnieniu czyniąc z ludzi mutantów. Praag upadło. Choć skaza ta została zmazana z powierzchni ziemi, gdy Magnus Pobożny i jego armia przegnali wyjącą potępieńczo hordę na północ i oswobadzając Kislev, nikt z weteranów nie był przygotowany na widok odmienionego Praag. Ludzkie ciała stopiły się z budynkami, dziwne ciecze spływały kanałami, które bardziej przypominały żyły niż rynsztoki. W zaułkach czaiły się demony i istoty rodem z przerażających opowieści, a powietrze cuchnęło zgnilizną. Kislevczycy z pomocą żołnierzy imperialnych spalili koszmarną ruinę, w którą zamieniło się miasto, a potem odbudowali je od nowa. Niestety pod zabudowę wykorzystano fundamenty starych domów i po dziś dzień nad Praag wisi mroczne widmo potwornej przeszłości.

Walka ze Skazą

Kiedy łowcy czarownic natkną się na rejon spaczony przez Chaos, otaczają go ciasnym kordonem żołnierzy, a potem zaczynają metodycznie palić, piędź po piędzi. Kapłani głoszą kazania, odmawiają modlitwy i egzorcyzmują złe duchy. W miastach kwarantanną obejmowane są dzielnice, a zdarzało się, że równano z ziemią całe wsie i osady. Niekiedy jednak sama natura, wypaczona przez Chaos, staje do walki z oczyszczającymi ją ze skazy ludźmi...

Pomysł na przygodę: Przeklęte uroczysko

Na zapomnianych wzgórzach, ukrytych w cieniu odwiecznych drzew Drakwaldu, jest pewne miejsce... inne od wszystkich. Rzadka trawa zdaje się unikać stóp idącego po niej podróżnika, gałęzie poruszają się, choć nie ma wiatru, a słońce świeci słabym blaskiem, jakby jego promienie nie miały siły przebić się przez opary kłębiące się pod koronami drzew. Same wzgórza przypominają ochłapy gnijącego, krwawego mięsa, spomiędzy których sterczą poczerniałe pieńki drzew i kamienie, wyglądające jak pokruszone zęby wieśniaka.

Myśliwi z rzadka zapuszczają się w te nieprzyjazne okolice, bowiem trudno tutaj o dorodną zwierzynę. Ci nieliczni, którzy zawędrowali w ponure ostępy, twierdzą, że na pagórkach wznosi się kamienny krąg, wewnątrz którego można dostrzec coś, co przypomina kamień ofiarny. Śmiałkowie, którzy zbliżyli się do niego, opowiadają, że nadal pokrywa go zaschnięta krew. Choć miejsce sprawia przerażające wrażenie, nie ma żadnych dowodów na to, że działo się tam coś niedobrego. Tylko nieliczni opowiadają szeptem, iż kiedy Morrslieb staje w pełni i świeci wyjątkowo jasno, z puszczy ściągają do kręgu dziwne istoty i tańczą w blasku księżyca. W takie noce ludzie z okolicznych wsi pozostają w domach, zatrzaskując na głucho okiennice i barykadując drzwi. Któż wszak wie, czy któraś z tych istot nie zgłodnieje i nie przyjdzie pożywić się ludzkim mięsem?

Kiedy Bohaterowie dotrą do Kopf – niewielkiej osady położonej na obrzeżach Drakwaldu – staną się świadkami smutnej sceny. Na ich oczach zrozpaczony ojciec będzie błagał sąsiadów, aby pomogli mu odszukać zaginione dziecko. Alton, bowiem tak ma na imię myśliwy, sprawdzał wnyki na skraju lasu, kiedy z gęstwiny wychynął potwór i porwał bawiącą się dziewczynkę. Teraz łowca błaga ziomków, aby wraz z nim poszukali zaginionego dziecka. Jego krzyki nie zdają się jednak na nic, gdyż nikt nie chce ryzykować wyprawy na widmowe wzgórza. Jeśli Bohaterowie zaoferują pomoc, będą musieli zmierzyć się z niebezpieczeństwami nawiedzonego lasu i zapewne na własnej skórze przekonają się, jaka przerażająca tajemnica kryje się w jego ostępach. A tej nocy zapowiada się pełnia Morrslieba...

Zakazana wiedza

To tylko książka! Nie miałem pojęcia, o czym jest. Czekajcie, czekajcie... Pozwólcie mi wyjaśnić. Kupiłem ją od księgarza w mieście. Zbieram książki, naprawdę. Błagam, nie palcie mnie... Proszę, posłuchajcie. Znamię? To zwykła kurzajka, nic wielkiego! Nie, nie, nie palcie mnieeeeee!

– ostatnie słowa Albchoffa Vanderhoffena, mutanta

Kapłani Sigmara uczą, że tak jak usta dostarczają pożywienia ciału, tak umysł karmi duszę. Jeśli człowiek zje zepsute mięso lub wypije skwaśniałe wino, zachoruje i być może nawet umrze, jeśli trucizna okaże się dość silna. Tak samo jest w przypadku duszy, która karmiona kłamliwymi słowami lub heretyckimi myślami, może zachorować. Objawem takiej zarazy jest zakłócenie równowagi duszy i ciała, co w konsekwencji powoduje wystąpienie mutacji.

Niezależnie od tego, czy kapłani mają rację, czy się mylą, są takie księgi, które z każdą przeczytaną stroną zasiewają w duszy człowieka ziarna Chaosu, wypaczając umysł i ciało



pospołu. Niejeden uczony padł ofiarą wiedzy, która zawarta była na przeklętych stronicach, z wolna pogrążając się w odmętach szaleństwa i poddając przerażającej przemianie cielesnej. W przypadku innych ksiąg treść wydaje się z pozoru nieszkodliwa, zaś główną groźbą z ich strony jest tusz, którym spisano słowa. Mało kto wie, że mieszanina sproszkowanego spaczenia i moczu daje w efekcie inkaust, który wystarczy lekko musnąć palcem, aby jad dostał się do krwi czytającego, zatruwając ją w niewielkim stopniu. Takie trucizny działają bardzo powoli, dzień po dniu opanowując ciało i umysł czytającego, aż koniec końców popada on w odmęty szaleństwa i mutacji. Wiele lat temu pewna sekta morderców opublikowała księgę z opisem technik skrytobójczych oraz sposobów i narzędzi, jakimi posługiwali się członkowie sekty. Każda z książek została wydrukowana przy pomocy specjalnie spreparowanego tuszu. Wkrótce doszło do serii niewyjaśnionych z początku zabójstw, których dokonali toczący pianę z ust szaleńcy. Z rykiem wściekłości rzucali się na każdego, kto miał nieszczęście znaleźć się w pobliżu. Dopiero po kilku miesiącach łowcy czarownic odkryli przyczynę takiego zachowania spokojnych dotąd obywateli. Kiedy w końcu zrozumieli, co stanowiło źródło zagrożenia, zgromadzili odnalezione kopie bluźnierczej księgi i spalili je na ogromnym stosie.

Świątynia Sigmara w Altdorfie

Główna świątynia Sigmara w Altdorfie jest imponującą budowlą, z którą konkurować mogą jedynie Kolegia Magii. Wzniesiona została rękoma krasnoludzkich uchodźców, którzy pragnęli zbudować dla siebie bezpieczne schronienie pośrodku krain rządzonych przez ludzi. Jednak najbardziej fascynujące sekrety tego miejsca nie kryją się pośród krużganków, witrażowych okien czy w wieżycach sięgających nieba, lecz wprost przeciwnie, w piwnicach budowli.

W lochach pod świątynią znajdują się komnaty, gdzie złożono najbardziej niebezpieczne heretyckie księgi, jakie wyszły spod pióra ludzi. W archiwach spoczywają woluminy będące dziedzictwem dziesięciu wieków nieustannej służby kapłanów Sigmara i łowców czarownic. Choć każdy z tych tomów zasługuje, aby go spalić na stosie, to jednak z pewnych powodów zdecydowano się je oszczędzić. Zwykle działo się tak ze względu na wiedzę, jaką zawarto na ich kartach albo z uwagi na szczególnie nowatorskie, ciekawe lub trafne rozumowanie autora. Tak czy inaczej, owe zakazane teksty zostały złożone w strzeżonych zaklęciami kryptach, gdzie strzegą ich ślepi i niemi strażnicy.

Czasem wrota archiwum zostają otwarte i szczególnie uzdolniony lub wysoko postawiony kapłan schodzi do lochów, aby pośród ksiąg odnaleźć wiedzę przydatną do zwalczania współczesnych mu wrogów. Tylko ludzie o czystym duchu i silnej wierze dostępują takiego „zaszczytu". Dostęp do woluminów jest ograniczony od czasu, kiedy pewien łowca poważył się odczytać pełne nienawiści słowa przepowiedni Necrodomusa. Wkrótce potem wybuchła Wielka Wojna z Chaosem, a ów kapłan, bluźniąc przeciwko Sigmarowi, zniknął bez śladu. Pomimo tego, że archiwa są ściśle chronione, zdarza się, że któraś ze złożonych w nich ksiąg zostaje wykradziona. Kiedy jej kopie zaczynają krążyć pośród czytelników złaknionych zakazanej wiedzy, dochodzi do rozruchów i nieszczęść, a dla uczciwych i sprawiedliwych obywateli Imperium nastają ciężkie dni.

Bluźniercze księgi

Działanie każdej z ksiąg, która zawiera tajemną, zakazaną wiedzę, zostało wyjaśnione w ich opisach. W większości przypadków przeczytanie takiej książki niesie ze sobą groźbę utraty zdrowych zmysłów (przyznanie Punktów Obłędu), ale zdarzają się i takie, które odciskają piętno mutacji na ciele czytającego. Kilka przykładów takich woluminów podano w **Rozdziale VIII: Relikwie Chaosu.**

Pomysł na przygodę: Podkop

Grupa saperów i górników, którzy w wojennej zawierusze stracili dorobek całego życia, postanawia wypłacić sobie odszkodowania z imperatorskiego skarbca. Zaczynają drążyć w kanałach tunel, który ma prowadzić do świątyni Sigmara, gdzie według ich domysłów kryje się bogactwo Imperatora. Gdy w końcu rozbijają ostatnią ścianę, ich oczom ukazuje się przepastna biblioteka. W sercach górników wzbiera żal i złość, ale tylko do chwili, kiedy jeden z nich, zrozumiawszy, że dla pewnych ludzi są one warte ogromne pieniądze, postanawia zabrać co ciekawsze książki. Włamywacze wynoszą ich ze skarbca tyle, ile zdołają unieść, i uciekają w głąb zaułków Altdorfu.

Dwa dni później rycerze świątynni odkrywają dziurę w ścianie i podkop. Zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa, próbują pochwycić złodziei, ale jest już na to za późno. Łowcy czarownic, nieliczni i rozproszeni po Imperium, nie są w stanie ruszyć w pogoń za rabusiami, dlatego członkowie hierarchii świątynnej podejmują ryzykowną decyzję i powierzają odzyskanie ksiąg awanturnikom, takim jak Bohaterowie Graczy. Każdy

dzień zwłoki zwiększa niebezpieczeństwo, że księgi trafią w niepowołane ręce. Czy Bohaterom uda się je odnaleźć? Kto stanie im na drodze? Co zrobią łowcy czarownic, kiedy natrafią na BG przewożących zakazane tomy? Czy BG opanują ciekawość, aby choć pobieżnie je przekartkować?

Magia

Nieznaczna jest różnica pomiędzy znamieniem, jakie Wiatr Magii odciska na ciele Magistra, a stygmatem zła, jaki nosi na sobie wiedźma lub czarnoksiężnik. Czarodziej traktuje to jako cenę, którą przyszło mu zapłacić za opanowanie Wiatrów Magii, zaś wyznawca zakazanych sztuk cieszy się, uznając mutację za nagrodę i oznakę zadowolenia mrocznych patronów. Naszym świętym obowiązkiem jest przyjąć do grona czarodziejów tych, którzy narodzili się z magicznym talentem we krwi, aby w uświęconych salach Kolegium zgłębiali tajemnice magii, kładąc podwaliny jeszcze większej chwały Kapituły.

– Paulo Elias, Magister Kolegium Światła

Strach, jaki wzbudzają magowie, nie jest bezpodstawny. Ilekroć próbują oni zapanować nad Wiatrami Magii, ryzykują własnym bezpieczeństwem. Jeden błąd może ich kosztować życie, kiedy uwolnione energie wypalą ciało, umysł, a nawet duszę. To właśnie z powodu tego niebezpieczeństwa Magnus Pobożny nakazał ustanowić Kolegia. Imperator dobrze wiedział, że tylko poddając czarodziejów ścisłej kontroli zdoła zapanować nad niebezpieczeństwem, ale i możliwościami, jakie oferuje władza nad magią.

Choć magów uczy się, aby do swojej sztuki podchodzili z ostrożnością, każdy z nich ryzykuje potępieniem, kiedy tylko zaczyna wypowiadać pierwsze słowa inkantacji. Jeden błąd może sprowadzić zagładę. Objawy mogą być różne, od drobnych kłopotów po prawdziwą katastrofę w rodzaju przywołania demona, opętania lub szaleństwa, które odbierze magowi rozum. Jakby nie dość tego, uwolnione energie magiczne mogą zniekształcać duszę i ciało. Wielu Magistrów postradało zmysły tylko dlatego, że nadużywali swojej sztuki.

Choć Magistrowie i ich uczniowie od początku są narażeni na działanie Chaosu, Kolegia Magii już dawno podjęły działania mające na celu zminimalizowanie ryzyka. Młodym czarodziejom powtarza się do znudzenia, aby nie nadużywali potęgi Wiatrów Magii. Największym zagrożeniem są jednak renegaci, wioskowi zaklinacze i wiedźmy. Ci guślarze, którym nie brak mocy, choć zbywa umiejętności, często powodowani złą wolą sieją spustoszenie i rozpacz. Niektórzy wykorzystują magię do własnych, samolubnych celów, inni wchodzą w konszachty z demonami. Ich los zostaje przypieczętowany w dniu, gdy wkroczą na ścieżkę zła, bowiem nikomu nie wolno praktykować magii bez pozwolenia Kolegium. Takich renegatów czekają płomienie stosu lub jeszcze gorszy los – nagroda Mrocznych Bóstw za wierną służbę.

Mutacje i Kolegia Magii

Czarodzieje czynią wszystko, aby żadna wieść o ich problemach wewnętrznych nie wyszła poza mury Kolegiów. Od czasu do czasu jakieś plotki przedostają się jednak na zewnątrz i wtedy ludzie ze strachem opowiadają o demonach, mutantach i czarnoksiężnikach. Nie trzeba mówić, że wzbudza to jeszcze większy lęk przed czarodziejami. Powszechne jest mniemanie, iż pośród Magistrów zdarzają się ohydni mutanci. Szepcze się nawet, że jest ich więcej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać.

Młodzi czarodzieje nieraz giną bez wieści. Rodzicom dzieci, które zostały oddane na naukę do jednego z Kolegiów Magii, mówi się, że Kapituła wymaga, aby zerwali wszystkie więzi z dawnym życiem. Prawda jest jednak taka, że młodych adeptów zabija się bez wahania, jeśli tylko okażą choćby najmniejsze oznaki mutacji.

Spaczenie poprzez magię

Rzut w tabeli efektów Przekleństwa Tzeentcha (patrz **Dodatek II: Przekleństwo Tzeentcha!**) może spowodować, że ciało czarodzieja ulegnie mutacji lub zostanie on opętany przez demona. Co więcej, niektóre przedmioty bywają dotknięte klątwami, które mogą u ich właścicieli wywołać efekt przemiany.

Pomysł na przygodę: Upadek w ciemność

Po długim śledztwie i zażartej walce Płomienisty Czarodziej zdołał wytropić i zabić Czarnego Magistra. Stanąwszy nad jego zwłokami, nie mógł powstrzymać się od rzucenia okiem na zawartość należącej do pokonanego księgi magii. Z każdą przeczytaną stroną lektura coraz bardziej go wciągała, wypełniając myśli obietnicami potęgi i władzy, o jakiej nikomu się nie śniło. Po kilku dniach jego wola została złamana, a umysł poddał się władzy Chaosu. Kiedy mag skończył czytać księgę, zrozumiał swoje „błędy" i postanowił wstąpić na jedynie słuszną ścieżkę.

Niecodziennym zrządzeniem losu Bohaterowie Graczy znajdują się w mieście, gdzie doszło do walki czarodziejów. Wkrótce zaczynają dziać się niespotykane rzeczy: z nieba spadają martwe ptaki, krowie mleko kwaśnieje bez powodu, a dzieci rodzą się ze znamionami mutacji. BG bez wątpienia szybko pojmą, że w okolicy dzieje się coś bardzo złego. Krótkie śledztwo pozwoli dotrzeć do informacji o starciu pomiędzy czarodziejem a czarnoksiężnikiem. Kiedy odnajdą kryjówkę tego ostatniego, okaże się, że jego zabójca wyruszył już do Altdorfu, zabierając ze sobą przeklętą księgę. Jakie ma plany? Po co zdąża do stolicy Imperium? Czy Bohaterowie zdołają go powstrzymać?

Zaraza

Podczas jednej z wielu podróży dotarłem do pewnej wsi, na którą spadło potworne nieszczęście pod postacią zgnilizny Nurgla. Choć odebrałem wszechstronne wykształcenie w dziedzinie nauk medycznych, w niczym nie przygotowało mnie to na widok, jaki ukazał się moim oczom. Wszyscy bez mała mieszkańcy tej osady padli ofiarą zarazy. Co więcej, nawet okolica zdawała się chorzeć: liście na drzewach poszarzały, przybierając kolor podobny do wyblakłej tkaniny, z której utkane są spódnice wiejskich kobiet. Wszędzie dawało się odczuć smutek, rozpacz i beznadziejność, tak samo zabójcze jak zaraza, która jątrzyła ciała chorych.

– Machad, filozof, medyk i podróżnik z Arabii

Uczuciem, które najczęściej towarzyszy życiu mieszkańców Starego Świata, jest rozpacz. Bierze się ona ze smutku, poczucia beznadziejności i niemożności decydowania o własnym losie. Istnieją granice, których z racji pochodzenia lub braku majątku nie da się pokonać. Niesprawiedliwość ludzkiego żywota powoduje bunt i złość, lecz nieprzewidywalność zdrowia i choroby sprawia, iż człowiek nie może być nawet pewnym, czy dożyje następnego dnia.

Nie bez powodu ludzie obawiają się zarazy. Nie zna ona żadnych granic, spada na bogatych i biednych, niewinnych i występnych. Nie ma przed nią żadnej ochrony. Modlitwy nie wybawią człowieka od jej wpływu, podobnie jak ofiary czy pielgrzymki. Nic dziwnego zatem, że ludzie próbują się bronić, jak tylko mogą, czasem posuwając się nawet do rzeczy strasznych – zrobią wszystko, byleby tylko uwolnić się od cierpienia związanego z chorobą. Jednak jedynie najbardziej zdesperowani ośmielają się błagać Ojczulka Nurgla, aby wybawił ich od nieuchronnej śmierci.

Zsyłane przez niego choroby potrafią ze zdrowego człowieka uczynić wypaczoną karykaturę lub zmienić w mutanta. Taka przemiana nie trwa jednak długo, bowiem ciało dalej rozkłada się za życia i powoli zmienia w breję płynnej, organicznej masy. Nurgle karmi się ludzkim strachem, dlatego daje człowiekowi również siłę, aby toczył jak najdłużej tę skazaną na porażkę wojnę. Im dłużej ofiara choruje, tym większe prawdopodobieństwo, że wewnątrz jej ciała wytworzy się jakaś nowa zaraza lub mutacja. Udręce nosiciela nie ma końca, chyba że taki nieszczęśnik trafi na łowców czarownic, którzy skrócą jego męki i spalą go na stosie.

Zgnilizna Nurgla

Choć każda choroba może wpędzić człowieka w objęcia Pana Rozkładu, to zgnilizna Nurgla (patrz *Księga Zasad*, str. 142) prawie na pewno uczyni z chorego sługę tego bóstwa. Jej działanie jest potworne, bowiem choroba niszczy całe ciało zarażonego. Na miękkich tkankach wykwitają wrzody, narośle, pęcherze nabrzmiewające ropą, a nieszczęśnikiem wstrząsają dreszcze i wysoka gorączka. Wielu z tych, którzy zapadli na zgniliznę Nurgla, popada w obłęd. Nieliczni do końca zachowują świadomość i wiedząc, jak potworny los ich czeka, wolą odebrać sobie życie, niż poddać się chorobie. Zgnilizna zabija bardzo powoli, czasem trawiąc ciało całymi tygodniami. Co gorsza, jednym z jej efektów jest występowanie mutacji, tak więc jeśli nawet ktoś cudem ozdrowieje, może spodziewać się śmierci z rąk łowców czarownic.

Każdego dnia zarażona osoba musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że wartość wszystkich jej cech głównych maleje o 5 punktów. Jeśli Odporność spadnie do 0, postać umiera.

Po każdym tygodniu choroby należy losowo ustalić jedną mutację Chaosu, będącą efektem ubocznym choroby (patrz **Tabela 3-3: Mutacje Nurgla**, str. 45).

Jakby nie dość było tego, pod koniec każdego tygodnia choroby należy wykonać dodatkowy rzut 1k10, a jego wynik sprawdzić w **Tabeli 2-2: Efekt zgnilizny Nurgla**.

Zgnilizna Nurgla przenosi się poprzez kontakt fizyczny. Wystarczy musnąć skórę zarażonego, aby samemu zapaść na tę straszliwą chorobę. Zdarza się niekiedy, że epidemia wybucha sama z siebie, jednak zwykle zarażenie następuje poprzez rany zadane przez nosiciela, na przykład Wojownika Chaosu, będącego wybrańcem Pana Zarazy, dotknięcie Trupiej Głowy (patrz str. 224), lub wdepnięcie w kałużę nieczystości, którą pozostawił po sobie Wielki Nieczysty. Na szczęście takie przypadki są dosyć rzadkie.

Tabela 2-2: Efekt zgnilizny Nurgla

Rzut	Wynik
1-4	Rzuć 1k100 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla.**
5-6	Rzuć 2 razy 1k100 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla.**
7	Rzuć 2 razy 1k10 i sprawdź wynik w tej tabeli, ignorując wynik „7".
8	Rzuć 3 razy 1k10 i sprawdź wynik w tej tabeli, ignorując wynik „8".
9	Rzuć ponownie i sprawdź wynik w **Tabeli 13-4: Dary Nurgla.**
10	Zarażony przeobraża się w siewcę zarazy Nurgla (patrz str. 280) i staje się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą Mistrza Gry.

Nieprzyjazny świat

Ofiary zarazy nie mogą liczyć na współczucie ze strony innych mieszkańców Starego Świata, który i tak jest wystarczająco niebezpieczny. Aby uwolnić się od groźby plagi, mieszkańcy wiosek wypędzają zarażonych. Tacy nieszczęśnicy zbierają się w bandy, które wędrują od miasta do miasta w poszukiwaniu jedzenia, pomocy czy noclegu. Rzadko kiedy ktoś wyciąga do nich pomocną dłoń. Jakby nie dość nieszczęść spadło na ich barki, prawo imperialne nakazuje im nosić na szyi lub plecach dzwon, w który mają uderzać, ostrzegając tym samym, że nadchodzi zaraza. Dźwiękom dzwonków towarzyszy też okrzyk „*Plaga!*", ostrzegający innych ludzi przed nadejściem zarażonych.

Jeżeli choroba rozprzestrzeniła się zbyt szybko lub opanowała na tyle rozległe obszary, aby takie metody okazały się nieskuteczne, zagrożone rejony otacza się szczelnym kordonem. Na teren, gdzie panuje zaraza, wpuszczane są jedynie kapłanki Shallyi, które opiekują się cierpiącymi i udzielają pomocy medycznej. Choć pracują z poświęceniem godnym swego powołania, nie zawsze mogą pomóc wszystkim ludziom i same w końcu padają ofiarą zarazy. Jeśli środki zapobiegawcze nie skutkują, łowcy czarownic i kapłani Sigmara formują tak zwany kordon ochronny, podobny do tego, za pomocą którego w Bretonii powstrzymywano epidemię czerwonej ospy. Każdy mieszkaniec terenów poddanych kwarantannie, który odważy się przekroczyć wyznaczoną linię, jest natychmiast zabijany. Taki stan rzeczy utrzymuje się do momentu, gdy przez kilka tygodni z rzędu nie zanotuje się nowych zachorowań. Często nie sposób powiedzieć, czy ludzie w odciętych od świata wsiach pomarli z powodu choroby, czy z głodu. Ci, którzy nie godzą się na taki los, muszą zaryzykować ucieczkę, której stawką jest wolność lub śmierć z rąk strażników.

Pomysł na przygodę: Dziwny przypadek wioski Osterlaff

Podróżując przez leśną głuszę nieopodal Nuln, Bohaterowie docierają do niewielkiej wioski Osterlaff, której próżno szukać na mapach. Osada składa się ledwie z kilku zapuszczonych, walących się chałup, w których zamieszkują bezzębni nędzarze. Uważni Bohaterowie spostrzegą, że wszyscy mieszkańcy wsi cierpią z powodu jakiejś zarazy, choć żaden z nich w najmniejszym stopniu się tym nie przejmuje. Nawet ci, którzy leżą złożeni chorobą w domach, zdają się nie martwić swoim stanem. Krótka rozmowa z miejscowymi pokaże, że taki stan rzeczy utrzymuje się od tak dawna, że przestał kogokolwiek dziwić. Choć wszyscy zdają się cierpieć na odmianę tej samej choroby, nikt jeszcze nie umarł z jej powodu. Prawda

jest taka, że mieszkańcy Osterlaff padli ofiarą eksperymentu nad serum zapewniającym nieśmiertelność, jaki przeprowadził pewien czarodziej-renegat. Jego magia opierała się na czarach powiązanych z Nurglem i jak do tej pory zaklęcia okazały się skuteczne, choć i on sam cierpi na bóle brzucha, powodujące potworne wymioty. Być może pewnego dnia zaklęcie pęknie, a BG obudzą się w wiosce pełnej gnijących trupów i potworów Nurgla?

Opętanie

Każda istota żywa jest w większym lub mniejszym stopniu zbiornikiem, w którym gromadzi się energia magiczna. Co ciekawe, w równym stopniu gromadzimy tę moc, co ją wytwarzamy. Im większy potencjał intelektualny, emocjonalny i twórczy istoty, tym większy ma ona wpływ na przepływ energii magicznych i tym bardziej jest ona podatna na ich efekty. Istota myśląca, jako bardziej podatna na Skazę, znacznie lepiej nadaje się do opętania przez demona, ponieważ może pomieścić w sobie jego esencję i świadomość w większym stopniu niż roślina czy zwierz.

– „Malefic Mallacrium"

Opętanie to proces przejmowania władzy nad żywym ciałem inteligentnego stworzenia przez istotę spoza tego świata. Szamani i guślarze, którzy parają się sztuką nekromancji, czasem przywołują duchy zmarłych lub jeszcze straszniejsze istoty i pozwalają im przejąć władzę nad swymi ciałami, aby mogły przekazać swe życzenia bliskim i członkom rodziny. Takie poczynania są jak igranie z ogniem i prędzej czy później nieuchronnie kończą się tragedią. Naturalnym porządkiem rzeczy jest, że po śmierci dusza trafia do królestwa Morra. Nekromanci zaburzają ten cykl, próbując zapanować nad siłami, które lepiej pozostawić w spokoju. Niekiedy wydaje im się, że nawiązują kontakt z duszą zmarłego, lecz odpowiada im znacznie straszniejsza istota – demon.

Bezwolne opętanie

Niektórzy śmiertelnicy rodzą się z naturalnym darem obcowania ze światem ponadnaturalnym. Większość z nich trafia do Kolegiów Magii, gdzie pod okiem doświadczonych Magistrów pobierają nauki w czarodziejskim fachu. Pozostali, którzy nie mieli takiego szczęścia, poznają tajemnice magii, ucząc się na własnych błędach. Są też tacy, którzy nigdy nie odkrywają w sobie talentu do zaklęć i wiodą spokojne, zwykłe życie, nie zdając sobie sprawy z możliwości, jakie w nich drzemią. Właśnie takich osób najpilniej poszukują demony.

Głównym powodem, dla którego tacy ludzie są lakomym kąskiem dla demonów, jest właśnie moc postrzegania niewidzialnego. Osoby obdarzone tym darem potrafią widzieć istoty niematerialne, są w stanie wyczuć powiew Wiatrów Magii lub moc szczególnie silnego magicznego źródła. Niezależnie od rodzaju wrodzonego talentu, dzięki jego obecności demon jest w stanie przełamać barierę pomiędzy światami i przeniknąć z Eteru do świata materialnego, szepcząc do ucha ofiary słowa obiecujące potęgę i spełnienie życzeń.

Nie wszyscy opętani padają ofiarą złej woli demona. Część nieszczęśników, którzy kończą życie na ołtarzu ofiarnym jakiegoś mrocznego kultu, zostaje przed śmiercią opętana, gdy heretycki kapłan lub czarnoksiężnik przyzywa złe duchy, aby posiadły ciało ofiary. Często zdarza się, że opętaniu ulegają młodzi i nieostrożni czarodzieje, którzy nie zapanowawszy nad magicznymi energiami, otwierają bramy Domeny Chaosu i na krótko pozwalają demonowi zawładnąć swoim ciałem. Niezależnie od metody, efekty opętania są takie same.

Demon, który pragnie opętać człowieka, nigdy nie zdradza swojej prawdziwej natury. Gdyby tak się stało, ofiara mogłaby go odrzucić lub spróbować oprzeć się jego zakusom. Zamiast tego demon zasiewa w myślach ofiary ziarno zepsucia, obiecując spełnienie skrywanych głęboko pragnień, sprytnie podkopując siły moralne i czystość ducha. Z tego powodu niezwykle trudno jest odkryć demona, który próbuje opętać człowieka. Zwykle nie ma śladów, które mogłyby naprowadzić łowcę czarownic na jego trop, bowiem demon nie jest głupi i działa ostrożnie, metodycznie oraz skrycie.

Bardzo często dzieje się tak, że obiekt zakusów demona odkrywa nagle, iż w jego głowie rozbrzmiewają myśli, które wcale doń nie należą. W takim przypadku umysł zaczyna zsuwać się w otchłań szaleństwa, nie potrafiąc zaakceptować tego, co się z nim dzieje. Im bardziej nieszczęśnik traci zmysły, tym większa szansa, że demon wkrótce opanuje jego ciało. Ten zaś nie poprzestaje w swoich działaniach: podsuwa kolejne pokusy, zatruwa myśli, subtelnie zmienia wspomnienia.

Dobrowolne opętanie

Choć trudno w to uwierzyć, zdarzają się ludzie na tyle szaleni, iż z własnej woli kuszą demony, aby opanowały ich ciało. Tacy zwyrodnialcy odprawiają zakazane rytuały i przyzywają mieszkańców Domeny Chaosu, aby oddać się w ich władanie, tym samym skazując

Które demony mogą opętywać?

Wszystkie. Teoretycznie każdy demon może spróbować zawładnąć ciałem śmiertelnika. Większość z nich nie zaprząta sobie uwagi takimi igraszkami, ponieważ więcej radości dostarcza im zwykłe mordowanie, jednak niektóre z premedytacją usiłują zapanować nad ludzkim ciałem. Czynią to głównie książęta demonów i demonetki. Jedynym warunkiem wymaganym do podjęcia próby opętania jest bezcielesność istoty. W zasadzie takiego demona można spotkać tylko poprzez przywołanie, zdobycie broni, w której go zaklęto, lub za pośrednictwem Daru Chaosu. Jeżeli opętane ciało zostanie zniszczone, w ciągu 4 rund demon musi znaleźć następne, w przeciwnym razie zostanie wygnany do Domeny Chaosu. Wyjątkiem od tej reguły są istoty, posiadające zdolność *opętanie* (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**, str. 290), których naturalnym stanem jest eteryczność, dzięki czemu są w stanie zmieniać ciała wedle woli i kaprysu.

Opętanie demoniczne a choroby umysłu

Choroba psychiczna objawiająca się opętaniem to kolejny ze sposobów, w jaki śmiertelnik może ściągnąć na siebie uwagę demona. Ci, którzy na nią cierpią, są łatwiejszym celem, stąd trudność testów, dzięki którym mogą odeprzeć atak, jest podwyższana o jeden stopień.

swoje dusze na wieczyste potępienie. Tylko najbardziej obłąkani lub duchowo zepsuci ludzie decydują się na taki krok, bowiem opętanie zbiera potworne żniwo zarówno na ciele, jak i duszy.

Zwykle takiego bluźnierstwa dopuszczają się członkowie zakazanych kultów. Częstokroć wierzą, że to ich święty obowiązek i z radością oddają swe ciała we władanie Mrocznych Panów. Inni mylnie przypuszczają, że poprzez opętanie zostaną wyniesieni do rangi demona i zajmą równe im miejsce w hierarchii sług Chaosu. Zdarzają się też tacy, którzy przeceniają własne siły i są pewni, iż zdołają utrzymać demona na wodzy i poporządkować go swej woli. Wszyscy się mylą.

Dobrowolnie zgadzając się na opętanie, człowiek podpisuje na siebie wyrok śmierci. W chwili, gdy demon przejmuje kontrolę nad ciałem, pochłania także umysł ofiary. Niewielkie strzępy świadomości pozostają, aby doświadczać niewyobrażalnego cierpienia i przez wieki przeklinać własną głupotę. Demon, który przejmuje ciało na własność, nie szanuje go i traktuje je niczym narzędzie, które raz wykorzystane, można wyrzucić. Co więcej, potworna moc demona wywołuje mutacje i przemiany. Wszystko to razem sprawia, iż demon nie może pozostać zbyt długo w ciele nosiciela, które rozpada się na kawałki, zmuszając istotę do powrotu do Domeny Chaosu. Z ofiary nie pozostaje zaś nic.

Więcej szczegółów dotyczących dobrowolnego opętania można znaleźć w **Rozdziale XII: Hordy Chaosu** w podrozdziale **Mroczne dusze** oraz w **Rozdziale XIX: Władcy Chaosu** w podrozdziale **Wielkie demony**.

Oznaki opętania

Kiedy demon zniszczy duszę człowieka, może czynić z jego ciałem, co tylko zechce. Zwykle przekształca je i wypacza tak, aby z czasem zaczęło przypominać oryginalną postać demona. Ważne jest, aby zrozumieć, że z początku opętany śmiertelnik pod żadnym względem nie różni się od innych ludzi. Przynajmniej dla tych, którzy nie wiedzą, jakich oznak powinni się doszukiwać.

Demon jest w stanie ukryć swój wpływ na człowieka tylko przez pewien czas, zwykle dość krótki. Wkrótce po nawiązaniu kontaktu ofiara zaczyna doznawać dziwnych uczuć. Z początku nie zwiastują niczego złego: człowiek staje się bardziej energiczny, nabiera zdrowia, jego zmysły się wyostrzają, podobnie jak apetyt. Zaczyna także kątem oka dostrzegać pewne rzeczy, z których istnienia wcześniej nie zdawał sobie sprawy. Dawniej puste cienie okazują się spowijać tajemnicze postaci, z chmur spoglądają dziwne twarze, a skrywana przez ludzi pogarda i zazdrość stają się widoczne w grymasie ich twarzy. W miarę jak demon zyskuje coraz większy wpływ, opętany zaczyna dostrzegać jego obecność, kiedy patrzy na odbicie w lustrze. Dla innych widok złośliwego, wykrzywionego nienawiścią oblicza pozostaje ukryty, jednak sam nieszczęśnik ma wrażenie, jakby ze zwierciadła spoglądał nań potwór.

Gorliwi słudzy Sigmara, zwani potocznie łowcami czarownic, znają sposoby tropienia demonów. W swoich poczynaniach kierują się naukami rozbudowanej doktryny, opisującej przejawy demonicznego opętania. Najważniejszymi jego oznakami są nadludzka siła, niespodziewane konwulsje, drastyczne zmiany osobowości i wahania nastrojów, a także znajomość przyszłych wydarzeń lub przebłyski okultystycznej wiedzy, do której nieszczęśnik nie miał dostępu. Zdarza się także, że opętany zaczyna nagle władać obcymi językami. Oprócz tych znaków są jeszcze inne, związane z bóstwem, któremu służy demon. Słudzy Slaanesha są wyuzdani i lubieżni. Od demonów Nurgla bije smród rozkładu i śmierci, istoty wyznające Khorna są gwałtowne i skore do walki. Najtrudniej odnaleźć opętanych przez demony Tzeentcha, bowiem te są zwykle bardzo przebiegłe, a swoje plany potrafią realizować przez wiele dziesiątków lat, nie ujawniając swej obecności. Niekiedy na ciele opętanego, pod skórą pojawia się znamię, które przybiera kształt symbolu boga Chaosu (jest to zwykle jego imię pisane wspak), któremu służy demon. Oprócz tego można poznać, że człowiek jest pod obcym wpływem, jeśli ustawicznie ma powiększone źrenice, zdarza mu się bez powodu wymiotować ogromnymi ilościami żółci, na ciele objawiają się mutacje, a on sam przejawia dziwne apetyty lub żądze związane z rzeczami, które przeczą ludzkiej naturze. Smutna prawda jest natomiast taka, że kiedy te znaki staną się widoczne, władza demona nad śmiertelnikiem jest już absolutna i ofiara nie może liczyć na wybawienie.

W początkowym okresie opętania, zwłaszcza jeśli nastąpiło przypadkowo lub zostało wymuszone, demon ma dosyć ograniczone pole działania. Niestety równie słabe są wtedy oznaki, że dzieje się coś złego, dlatego tym trudniej je odkryć. Niemniej jednak każdy demon rezydujący w ludzkim ciele, kiedy ujrzy znaki Niszczycielskich Bóstw, stara się im oddać w jakiś sposób cześć, narażając się na odkrycie. Opętane ciało zaczyna wtedy trząść się jak w febrze, a z gardła wylewa się potok strasznych bluźnierstw.

Egzorcyzmy

Opętanie to coś straszliwego, a najgorsze jest to, że zaatakowany nieszczęśnik ma niewiele czasu, aby się obronić lub poprosić kogoś o pomoc. Na szczęście istnieje nadzieja dla opętanych. Demony można bowiem wypędzić egzorcyzmami.

Egzorcyzmy były praktykowane na ziemiach Imperium już w czasach Młotodzierżcy. Pierwsze wzmianki o nich zapisano w *Księdze Sigmara*, gdzie przytoczono opowieść o tym, jak Pierwszy Imperator przekroczył Reik i na swojej drodze spotkał wojownika, którego ciało opętał demon. Nieszczęśnik, na chwilę tłumiąc w sobie moc demona, poprosił Sigmara, aby ten wypędził złego ducha, który go dręczył. Sigmar zaczął wołać demona, żądając, aby wyjawił swe imię. Istota nie potrafiła oprzeć się pokusie i objawiła się, wyjawiając, że jest sługą Lanshora, a jej imię brzmiało Ll'hh'eeg'gae'lion'n. Sigmar od razu zaatakował demona, a ten uciekł w góry. Pościg trwał przez trzynaście dni i trzynaście nocy, aż w końcu Młotodzierżca pokonał bestię, odsyłając ją wrzeszczącą w mroczne czeluście krainy Chaosu.

Kapłani Sigmara i łowcy czarownic idą w ślady swego patrona, wzywając święte imię boga i z modlitwą na ustach wypędzają demony, które ciemiężą jego lud. Aby tego dokonać, odprawiają starodawny Rytuał Egzorcyzmu, który zapewnia kapłanowi błogosławieństwo Sigmara, łaskawie spoglądającego na próbę swego sługi, który chce wypędzić demona. Jako że demony nie potrafią znieść obecności dobrego boga, muszą opuścić opętane ciało, uciekając przed świętą mocą.

Rytuały egzorcyzmów znane są jedynie kapłanom Sigmara i łowcom czarownic. Niektóre z kapłanek Shallyi potrafią odprawić Inkantację Wypędzenia, która działa dokładnie tak samo jak sigmarycki egzorcyzm. Choć każdy może pojąć słowa i gesty potrzebne do odprawienia tego zaklęcia, niewielu ma dość odwagi, aby stanąć oko w oko z wcielonym Chaosem i czynnie mu się przeciwstawić. Ponieważ słudzy Chaosu nie przebierają w środkach i wykorzystują

każdą słabość przeciwników, egzorcyści muszą być sprawni fizycznie i obdarzeni niezłomną siłą woli. Z tego powodu rzadko bywają nimi osoby w podeszłym wieku. Niejeden starszy egzorcysta sczezł, przebity szponem lub rozerwany kłami demona.

Bohaterowie Graczy i opętanie

Jak opisano przy okazji Przekleństwa Tzeentcha, opętany Bohater nagle traci zmysły. Chociażby z tego powodu, do czasu wypędzenia demonicznej istoty z ciała postać powinna stać się Bohaterem Niezależnym, znajdującym się pod całkowitą kontrolą Mistrza Gry. Dopiero po uwolnieniu się spod władzy istoty BG może odzyskać świadomość.

Jeżeli Mistrz Gry uzna jednak, że przygoda, drużyna i sam gracz zyskają na tym, że pozwoli mu się odgrywać opętanego, nic nie stoi na przeszkodzie, aby tak się stało. Może to doprowadzić do ciekawych, niepokojących, czasem gwałtownych i wstrząsających scen, które na długo pozostaną w pamięci całej drużyny. Gracz, którego Bohater został opętany, powinien wiedzieć, że demon nie zamierza opuścić ciała, a z początku będzie działał w sposób subtelny i przebiegły, próbując przeciągnąć na swoją stronę towarzyszy nieszczęśnika. Kiedy wystąpią pierwsze oznaki przemiany i mutacji, los nieszczęśnika jest przypieczętowany. Dusza wkrótce zostanie zniszczona przez podszepty złego ducha, a ciało z wolna zacznie się rozpadać.

Innym sposobem jest dobrowolne wprowadzanie opętania do gry. Być może Bohater nawiązał kontakt z demonem za pośrednictwem jakiegoś przeklętego artefaktu, podczas krótkiej wyprawy na obrzeża Pustkowi Chaosu lub w jakiś inny, niesprecyzowany sposób. Niezależnie od przyczyny, Mistrz Gry i gracze będą mieli wiele okazji do odkrywania niecodziennych sytuacji i wymagających ról, kiedy z czasem demoniczna istota będzie wywierała coraz większy wpływ na Bohatera. Podczas gdy demon będzie próbował opanować ciało nieszczęśnika, Mistrz Gry może podsuwać graczom pewne wskazówki, które być może naprowadzą ich na właściwy trop. Niecodzienne zapachy, dziwne wizje, nagłe napady szaleństwa (połączone z przydzielaniem Punktów Obłędu) czy testy Siły Woli za każdym razem, gdy ktoś będzie chciał powiedzieć cokolwiek na temat demonów, mogą sprawić, że gracze staną się całkowicie zdezorientowani. Atmosfera podejrzeń i paranoicznej niepewności będzie kroczyła śladem opętanego Bohatera, przydając grze dramatyzmu.

Skutki opętania

Kiedy tylko dojdzie do pierwszego kontaktu z demonem, usidlony Bohater musi wykonać test Siły Woli. Mistrz Gry powinien ustalić jego stopień trudności, bazując na randze, jaką demon zajmuje wśród swoich. Im potężniejsza istota, tym trudniejszy test. Co więcej, test może zostać przeprowadzony przez Mistrza Gry w tajemnicy, tak aby żaden z graczy nie domyślił się, co tak naprawdę się dzieje. Udany test oznacza, że demon zostaje odparty, a Bohater może dalej podążać własną drogą. Nieudany test umożliwia demonowi wślizgnięcie się do umysłu ofiary, aby z wolna oplatać go swoją siecią zła.

Tabela 2–3: Stopień trudności opętania

Typ demona	Stopień trudności testu
Bestia	Prosty (+10)
Sługa	Przeciętny (+0)
Pomniejszy demon	Wymagający (-10)
Wywyższony demon/ Książę demonów	Trudny (-20)
Wielki demon	Bardzo Trudny (-30)

W miarę jak demon coraz bardziej opanowuje myśli śmiertelnika, ten zmuszony jest wykonywać kolejne testy Siły Woli, których stopień trudności jest taki sam, jak w przypadku pierwszej próby opętania. Jeśli wynik okaże się niepomyślny, demon przejmuje kontrolę nad ciałem ofiary, jej poczynaniami i myślami, zmieniając osobowość opętanego w sposób podobny do tego, jaki opisano w *Księdze Zasad* na str. 215, w rozdziale opisującym opętanie. Władza demona utrzymuje się przez 1k10 dni, lecz każdego z nich Bohater może próbować odzyskać kontrolę nad ciałem, wykonując test Siły Woli, którego poziom trudności jest taki sam, jak w przypadku poprzednich testów. Udany test lub zakończenie okresu kontroli demona oznacza, iż postać odzyskuje świadomość. Jednakże potrzebny jest jeszcze jeden udany test SW, gdyż w przeciwnym razie demon ponownie przejmie kontrolę.

Każdy nieudany test Siły Woli oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu. Kiedy uzbiera się ich 12, demon całkowicie przejmuje

Słuchaj mnie i bądź posłuszny
Najbardziej nienawistny z duchów!
Wypędzam cię
Siłą moich ramion
Potęgą woli z żelaza
Ogniem słowa
Porzuć ciało tego, kto jest mym sługą!
Nie waż się pojawiać znowu
Ani w nocnych koszmarach
Ani w myślach za dnia!
Precz z tej ziemi

Marny ścierwojadzie
Plugawy demonie!
Nagi staję, aby cię wypędzić
Targam twe włosy
Wyrywam sierść
Tak oto wypędzam cię z tego świata
Strącam z firmamentu twe gwiazdy i konstelacje
Dłońmi kruszę twoje dzieła
Zawsze będę stawał przeciwko twemu ludowi

I wieczysty będzie mój gniew
Oraz nienawiść wobec Twych panów
Słońce nie zajdzie nad Imperium moim
Dopóki lud mój umiłowany
Będzie widział we mnie swego pana
Tymi słowami Sigmar przegnał złego ducha
skruszył okowy jego omamów i czarnoksięstwa
zdeptał klątwy i zaklęcia
wygniając poza ziemie Świętego Imperium.
– fragment „Przestróg Sigmara"

kontrolę nad opętanym, ostatecznie niszcząc jego duszę na wieki. Co gorsza, za każde 3 Punkty Obłędu, które postać zdobyła pod wpływem demona, należy wykonać rzut 1k1000 i sprawdzić wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Służba na rzecz Niszczycielskich Potęg

Bracia i siostry, koniec świata jest bliski! Nadchodzą złe czasy, bowiem my, grzesznicy, odwróciliśmy się od prawd boskiego Sigmara. Przyjaciele, oto stoimy na rozdrożu, a przed nami biegną dwie ścieżki. Pierwsza z nich wygląda na łatwą, pozbawioną trudów i znoju. Druga pełna jest wybojów, usłana cierniami, a podążających nią czeka cierpienie. Naturalne jest, że stając przed takim wyborem, udamy się tą prostą, słoneczną ścieżką, czyż nie? Jednak nie mówimy o zwykłej podróży_ lecz o naszym przeznaczeniu. Czy nasz przenajświętszy Ojciec nagrodzi nas, jeśli wybierzemy drogę łatwą i pozbawioną trudów? Czy pochwali uleganie pokusom? Nie! Sigmar nagradza swych wiernych za ciężką pracę, opieranie się żądzom i przede wszystkim za odwagę, z którą człowiek staje przeciwko śmiertelnemu niebezpieczeństwu. Przyjaciele... Ta łatwa droga wiedzie do zatracenia, przekleństwa i potępienia. Tylko przez cierpienie i znój będziecie w stanie dostrzec prawdę, którą objawił boski założyciel Imperium – Sigmar Młotodzierżca!

– Rolf von Steulden, biczownik

Najprostszym sposobem, który gwarantuje poczucie na własnym ciele piętna mutacji, jest służba Mrocznym Bóstwom. Dla tych wyklętych szaleńców, którzy się na to decydują, cielesna lub umysłowa skaza nie jest przekleństwem, ale nagrodą i błogosławieństwem ich patronów. Kultyści, czarnoksiężnicy i wybrańcy Chaosu dopuszczają się straszliwych czynów, byleby Czterej Bogowie spojrzeli na nich łaskawym okiem i naznaczyli kolejną mutacją. Im większe bluźnierstwo i nieprawość, tym większą łaską mogą się cieszyć.

Słudzy Chaosu wierzą, że każda mutacja jest krokiem w stronę wieczystej chwały. Poszczególne zmiany mają być następnymi etapami procesu, który przemieni ciało w nową, wspaniałą i doskonalszą formę. Jeśli dokonają znacznych czynów i zostaną uznani za godnych wywyższenia, pewnego dnia zostaną naznaczeni piętnem Chaosu i dołączą do wąskiego grona tych, którym przeznaczona jest wielkość.

Zasadniczo mutanci nie są od początku wyznawcami Chaosu, gdy jednak w końcu pogodzą się ze swoim losem, zazwyczaj oddają mu się sercem, duszą i ciałem. Z własnej woli zaczynają szukać schronienia w przepastnej otchłani, jaką jest Domena Chaosu. Te kreatury – nie zasługują już bowiem na miano ludzi – ulegają każdej pokusie, jaka wylęgnie się w ich głowach, zupełnie jakby były posłuszne jakiejś wszechmocnej, złej woli. Przed nimi leżą dwie drogi: jedna prowadzi ku potędze, gdy Mroczni Bogowie w uznaniu czynów sługi uczynią go księciem demonów, druga zaś ku potępieniu, jeśli w swym gniewie bogowie zła zmienią niefortunnego wyznawcę w pomiot Chaosu.

– Życie z mutacją –

Dla mieszkańców Starego Świata mutacja jest niczym zaraza. Może dosięgnąć każdego, niszczy ciało, grozi śmiercią i nie sposób przed nią umknąć. Pomimo tego, że łowcy czarownic bez ustanku tropią odmieńców, mutanci zdają się rodzić codziennie, a na miejsce jednego spalonego na stosie w innych częściach Starego Świata pojawia się dwóch kolejnych.

Walkę z tą plagą utrudniają zdrowi mieszkańcy Starego Świata. Kiedy mutacja dotyka kogoś obcego lub nielubianego, chętnie wydają nieszczęśnika w ręce łowców czarownic i sami układają drwa na stosie. Jednak gdy mutacja dotyka ich samych lub kogoś im bliskiego, robią to, czego pod żadnym pozorem nie wolno im czynić – chronią mutanta.

Poniżej opisano kilka typowych przykładów reakcji ludzi na mutację lub odmieńca w swoim otoczeniu.

Przemiana

Mutacja rzadko objawia się bez ostrzeżenia, nagle i w pełnym świetle. W większości przypadków ofiara toczy potajemną wojnę, aż w końcu poddaje się energiom, które zniekształcają jej ciało. Zwykle zaczyna się od lekkiego kłucia w zaatakowanej części ciała lub częściowej utraty kontroli nad własnymi poczynaniami. Taka sytuacja trwa kilka dni, czasem nawet tygodni. Kiedy w końcu mutacja się objawia, ofiara częstokroć podświadomie już jej oczekuje. W pewnym sensie nieszczęśnik doskonale wie, co się z nim dzieje i godzi się na swój los.

Po przemianie ofiara nie od razu staje się obłąkanym mordercą, który pragnie krwi małych dzieci. Nie, droga ku szaleństwu jest długa. Mutant traci zdrowe zmysły z powodu zmian, jakie zachodzą w jego ciele, ale także dlatego, że musi się ukrywać, czasem drastycznie zmieniając tryb życia. Samotność, paranoja, ciągły strach i wstręt do samego siebie doprowadzają go na skraj psychicznej wytrzymałości. W końcu staje się potworem, którego wszyscy w nim dostrzegają. Zniekształcenie ciała przenosi się na myśli, aż wreszcie moralność i zasady zostają zachwiane, podkopane i pochłonięte przez zwierzęce instynkty, a nieszczęśnik popada w obłęd.

Ofiarowanie

Kiedy w zdrowej rodzinie urodzi się dziecko-mutant, prawo nakazuje, aby oddali oni noworodka w ręce łowców czarownic, kapłanów Sigmara lub władz miejskich. Nie ma chyba nikogo, kto nie zdawałby sobie sprawy, jaki los czeka takie dziecko. Jest ono topione, a następnie palone na stosie i z tego powodu rzadko który rodzic decyduje się postąpić zgodnie z nakazem prawa. Zazwyczaj będą próbowali chronić nowonarodzonego potomka, niezależnie od tego, jak bardzo zniekształcone i wypaczone jest jego ciało. Zamiast spełnić święty obowiązek, rodzice lub położna o miękkim sercu zabierają noworodka i porzucają go na skraju puszczy. Ten zwyczaj, wywodzący się z tradycji Dawnej Wiary, zwany jest Ofiarowaniem i pochodzi jeszcze z czasów przed narodzeniem Sigmara. Kiedy mutant przychodzi na świat, rodzice składają go

Nareszcie wolny!

Ostrze brzytwy przesunęło się po skórze. Łzy napłynęły mu do oczu, ale zacisnął zęby, łapiąc powietrze gwałtownymi haustami. Czekał go stos, to pewne. Dlatego nie mógł się wahać, to był obowiązek i jedyne wyjście z sytuacji. Stał się znienawidzonym odmieńcem, skrywającym mroczny sekret, którego nie wolno nikomu wyjawić. Opuścił dłoń, zdając sobie sprawę, że musi mieć pewność. Pomyślał, że jeśli choć raz spojrzy na to własnymi oczyma, nic złego się nie stanie. Było tam, pod przepoconym rękawem koszuli. Drgnęło i poruszyło się niespokojnie. Zrobił krok do tyłu, jakby próbował uciec przed czymś, co stało się jego częścią. Wiedział jednak, że nie może się oszukiwać. Łzy popłynęły po policzkach, kiedy oparł się o zimną kamienną ścianę.

Musiał się upewnić. Nie było innego wyjścia. Odłożył brzytwę na blat stołu, ale nieostrożnym ruchem zrzucił ją na podłogę. Zdrową dłonią sięgnął do rękawa, który skrywał chorą rękę. Wolno, ostrożnie zaczął go podwijać. Różowa skóra stawała się coraz bardziej czerwona, w miarę jak odwijał materiał. Nagłym szarpnięciem podciągnął rękaw do góry, spoglądając na zło, które zagnieździło się w jego ciele. Zamiast gładkiej skóry na ramieniu ziała główka małego, zębatego noworodka o złośliwych ślepkach. Czerwone źrenice skoncentrowały na nim swoje spojrzenie, a usta wykrzywiło niemc zawodzenie. Opadł na kolana, po omacku szukając brzytwy. Znalazł ją i kurczowo zacisnął palce na rękojeści. Zaśmiał się opętańczo i łkając przeciągnął ostrzem po gardle. Ciął raz za razem, nie bacząc na chlustającą krew. „Wolny", wyszeptał, bulgocząc krwią. „Nareszcie wolny!".

w ofierze bóstwom, zostawiając na łasce dzikiej natury. Dzięki takiemu rozwiązaniu ich ręce nie są splamione krwią potomka, a jednocześnie mogą się pocieszać, że dziecko znalazło miejsce w lepszym, boskim świecie.

Jak to zwykle bywa, prawda jest zupełnie inna i znacznie bardziej ponura. Niemowlę najczęściej pada ofiarą drapieżników lub zostaje porwane przez wędrowne stado zwierzoludzi. Prawie połowa mutantów to podmieńce, czyli ludzie, których przeznaczeniem było dołączyć do leśnych mieszańców. Stada zwierzoludzi bezustannie przeczesują dzicz, między innymi szukając porzuconych mutantów, którzy mogą zasilić ich nadwątlone wojną szeregi. Przedstawiciele Imperium surowo karzą tych, którzy zostaną schwytani na praktykowaniu Ofiarowania, bowiem na skutek ich uczynków rosną zastępy wrogów. Każdy, kto zostanie przyłapany na tej bezecnej praktyce, może oczekiwać takiego samego losu, jaki powinien spotkać małego odmieńca.

Ukrywanie mutanta

Rodziny, w których objawił się mutant – niezależnie od tego, czy dopiero się narodził, czy niespodziewanie został naznaczony tym piętnem – stają przed ogromnym dylematem. Z jednej strony, jako bogobojni obywatele Imperium powinni wydać odmieńca władzom. Z drugiej jednak nie jest łatwo skazać kogoś bliskiego na cierpienie, tortury i śmierć. Smutna prawda jest taka, że mało która rodzina wzywa łowców czarownic, kiedy ktoś z jej członków padnie ofiarą mutacji. Choć karą za to jest kaźń i stos, wolą ukrywać nieszczęsnego krewniaka. Zwykle jest mu szykowany pokój na strychu lub w piwnicy. Czasem zamyka się go w komórce lub zapomnianej chatce w lesie. Z początku taki układ zdaje się sprawdzać. Rodzina dostarcza kuzynowi, dziecku lub któremuś z rodziców jedzenie, wodę, a nawet zabawia swoim towarzystwem. Jednak z każdym upływającym dniem zmiany stają się coraz bardziej widoczne i trudniejsze do ukrycia. W końcu zwyrodniała natura mutanta bierze górę nad siłą charakteru i stwór próbuje uciec w dzicz, posłuszny wołającemu go zewowi. Jeśli jakiś drobny ślad dawnego człowieka ocaleje w jego myślach, to pozostanie ukryty pod nieprzebranymi pokładami złości, nienawiści i zwierzęcych żądz. Taka sytuacja zawsze prowadzi do tragedii. Czasem mutant po prostu ucieka, innym razem zabija po drodze kogoś, kto miał nieszczęście znaleźć się w złym miejscu o niewłaściwej porze. Zdarza się, że odmieniec zabija członka rodziny, który przyszedł się nim zaopiekować. Niekiedy rodzinna tajemnica wychodzi na jaw, a wtedy wszyscy jej członkowie, winni czy nie, kończą na stosie.

Leczenie

W Starym Świecie nie ma zbyt wielu sposobów leczenia mutacji. Dzieje się tak dlatego, że zarówno mutant, jak i pomagająca mu osoba ryzykują śmiercią na stosie. Pomimo tej groźby niektórzy medycy poszukują sposobu leczenia tej przerażającej zarazy, zazwyczaj podejmując próby usunięcia jej operacyjnie. Swoją praktykę prowadzą w ścisłej tajemnicy, nikomu nie zdradzając, jakimi rzeczami się zajmują. Pomimo stosowania środków ostrożności, da się zauważyć, że w okolicy przyjmuje taki medyk. O jego obecności świadczy większa niż zwykle liczba żebraków, dziwolągów i odmieńców, którzy krążą po okolicy. Taka działalność, choć ryzykowna, jest bardzo opłacalna. Ludzie potrafią znieść wiele upokorzeń i zapłacić słoną cenę – w złocie lub najcenniejszych dla siebie dobrach doczesnych – aby tylko uniknąć płomieni stosu i móc powrócić do normalnego życia. Jeżeli mutant okaże się potworem, którego zniekształceń nie da się cofnąć ani usunąć, medyk – jako uczciwy obywatel – zawsze może donieść na niego łowcom czarownic i jeszcze dodatkowo zainkasować nagrodę.

Operacja nie daje żadnych gwarancji na powrót do zdrowia oraz normalnego życia. Pacjentowi grozi zakażenie i gangrena, bowiem w Starym Świecie trudno o zachowanie czystości, zwłaszcza w izbach medyków, często określanych jako „rzeźnie". Jest wielce prawdopodobne, że jeśli mutacja nie wpędzi odmieńca do grobu, zabije go sam zabieg lub ubytek krwi. Ryzyko nie kończy się na samym zabiegu, pacjent musi jeszcze wrócić do zdrowia. Wielu z operowanych zapada w śpiączkę, z której nigdy się nie budzi. Inni doświadczają dziwnych wizji i koszmarów, w wyniku których resztę życia spędzają w przytułkach dla obłąkanych. A czasem mutacja powraca ze zdwojoną siłą...



Aby usunąć narośl lub podobny efekt mutacji, należy wykonać udany test **leczenia**, którego stopień trudności określa Mistrz Gry. Operacja rozdzielenia człowieka i złośliwego, pasożytniczego bliźniaka będzie z pewnością znacznie trudniejsza niż amputacja macki. Więcej informacji o zabiegach chirurgicznych można znaleźć w **Rozdziale III: Katalog przemian** oraz *w Zbrojowni Starego Świata* na str. 100-101.

Krwawa Maryśka

Krwawa Maryśka od lat bogaci się na cierpieniu i nieszczęściu innych ludzi. Jako mała dziewczynka zaglądała ciekawsko przez ramię ojca, który był balwierzem i medykiem w jednym z tileańskich miast-państw. W swoim niewielkim domu, położonym w pobliżu doków, cyrulik zszywał rany, amputował kończyny, wyrywał zęby i leczył najemników oraz piratów. Nie minęło wiele czasu, a mała Maria zaczęła pomagać ojcu, zaszywając rany, przystawiając pijawki do nabrzmiałych ropą ran czy nawet usuwając zgniłe pieńki zębów. Gdy osiągnęła odpowiedni wiek, ojciec rozkazał jej poślubić syna pewnego bogatego kupca. Prostak o cuchnącym oddechu nie przypadł Marii do gustu, dlatego zebrawszy swoje przyrządy, dołączyła do kupieckiej karawany, a potem szlakiem przez Rzekę Pogłosów wyruszyła w kierunku Nuln.

Podróż okazała się dla Marii pouczającą lekcją. Choć nigdy nie zaliczała się do najpiękniejszych dziewcząt, zawsze charakteryzował ją trzeźwy stosunek do życia i ognisty temperament. Kiedy kapitan statku zorientował się, jak dobrze dziewczyna radzi sobie z nożem, zatrudnił ją jako medyka pokładowego. Podróż przebiegła bez zakłóceń i kiedy Maria zeszła na ląd, miała w sakiewce dość złota, aby spokojnie rozpocząć nowe życie. Wdzięczny za jej pracę kapitan był tak miły, że szepnął słówko o talentach Marii koledze ze straży miejskiej. Wkrótce potem zaczęła pracować jako cyrulik w miejskiej kordegardzie.

Podczas pracy w straży Maria widziała wielu rannych i okaleczonych. Niejeden raz była świadkiem rozmów o kłopotach, jakie miały miejsce w Labiryncie. Z czasem zaczęły też do niej docierać informacje o Nocnym Rynku. Maria zainteresowała się kwestią mutantów. Aby zdobyć więcej informacji, poprosiła sierżanta o pozwolenie na uczestnictwo w przesłuchaniach. Tłumaczyła, że ze swoją wiedzą o ludzkiej anatomii będzie cennym pomocnikiem. Jej przełożony, wiedząc, że Maria nie należy do mięczaków, zgodził się bez większego namysłu.

Przydomek „Krwawa Maryśka" zyskała w czasach, kiedy była oprawcą. Jej kunszt był tak wielki, że najgroźniejsze zakapiory płakały jak dzieci po ledwie dziesięciu minutach zadawanych przez nią tortur. Choć Maria sumiennie wykonywała swoje obowiązki, nie kierowała nią bynajmniej żądza krwi czy chęć zadawania bólu, ale niemal naukowa ciekawość wszystkiego, co dotyczy mutacji. Doszła do wniosku, że będzie w stanie zmniejszyć populację odmieńców, jeśli zdoła zrozumieć, jak działają ich ciała i skąd biorą się mutacje. Aby tego dokonać, postanowiła lepiej poznać ich anatomię. Z każdym przesłuchiwanym bandziorem i zamęczonym więźniem, Maria wiedziała coraz więcej. Koniec końców dowiedziała się, gdzie znajduje się Nocny Rynek.

Tego samego dnia porzuciła pracę w straży miejskiej i zniknęła w Labiryncie. Przekupiła kalekie, osierocone urwisy, aby rozniosły wieści, że w jej małym sklepiku można znaleźć ratunek i lekarstwo na wszelkie choroby, ale przede wszystkim na mutacje. Z początku jej gabinet odwiedzali nieliczni odmieńcy, potem jednak zaczęło ich przybywać. Maria wycinała oczy na szypułkach, amputowała macki, wyrywała ptasie pazury, dzioby, zwierzęce kły i usuwała narządy, których przeznaczenia nie sposób odgadnąć. Robiła, co mogła, aby wyleczyć nieszczęśnika, inkasowała zapłatę i odsyłała pacjenta do domu. Z czasem jej sława stała się tak wielka, że tygodniowo odwiedzał ją nawet tuzin szukających ratunku mutantów. Sława medyczki rozniosła się po mieście i dotarła nawet do pałacu hrabiny Emmanuelle. Maria doskonale zdaje sobie sprawę, że popularność jej gabinetu ma także swoje złe strony i prędzej czy później przyjdą po nią łowcy czarownic.

Krwawa Maryśka jest obecnie w średnim wieku. Długie, brązowe włosy splata w gruby warkocz. Wąskie usta podkreślają malujący się na twarzy wyraz zaciętej determinacji. Zwykle ubrana jest w skórzany i nabijany kolczymi kółkami, pokrwawiony kaftan. Wokół bioder nosi pas, za który zatknięte są przeróżne piły, haki, noże, skalpele i inne przybory medyka.

Krwawa Maryśka

Profesja: medyk
Poprzednie profesje: cyrulik, oprawca
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	28	51	45	53	50	56	41
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	5	4	4	0	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie (+20), plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (aptekarstwo), spostrzegawczość (+10), targowanie, torturowanie, warzenie trucizn, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)
Zdolności: broń specjalna (korbacze), charyzmatyczny, chirurgia, geniusz arytmetyczny, groźny, odporność na choroby, zapasy
Zbroja: średni pancerz (skórzany kaftan i kaftan kolczy)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 3, nogi 0
Uzbrojenie: broń ręczna (rzeźnicki tasak)
Wyposażenie: cztery porcje mikstury leczniczej, pięć noży, kwaterka kislevskiej wódki, trzy pary kajdan, instrumenty medyczne



Rozdział III: Katalog przemian

„W trakcie swej kariery akademickiej doświadczyłem wielu dziwów natury, ale nic nie przygotowało mnie na widok człowieka, z którego czaszki wyrastał długi, ostry róg."

– Klaus Heldbrenkt, „Pamiętniki medyka".

Mutantów jest równie wielu jak ludzi, a każdy z nich ma odmienną przeszłość i kieruje się własnymi pobudkami. Wszystkich jednak łączy jedno: Chaos. Nieważne, czy piętno odmieńca dotknęło szlachcica, który parając się czarną magią popełnił fatalny błąd, czy też nieszczęście spadło na dziecko, które urodziło się ze szponami u stóp – wszyscy mutanci naznaczeni są piętnem Chaosu, nie przebierającym w środkach i ofiarach. **Rozdział II: Wyklęci i potępieni** opisuje przyczyny pojawiania się mutacji. Teraz nadszedł czas, aby dokładniej opisać to zjawisko.

– Odmieńcy –

W przypadku większości przygód, jakie rozgrywają się w Starym Świecie, sama myśl o tym, że któryś z Bohaterów mógłby okazać się mutantem, jest niedopuszczalna. Ostatecznie to ci dzielni śmiałkowie walczą z każdym przejawem Chaosu, krzyżując plany jego popleczników. Niewolnicy Mrocznych Bóstw są przecież głównymi przeciwnikami poszukiwaczy przygód, którzy żyjąc w niebezpiecznym świecie, mają jednak dość odwagi, aby sprzeciwić się wszechogarniającym ciemnościom, nieprawdaż?

Nic bardziej błędnego.

Jeśli Chaos ma być straszliwym wrogiem, musi mieć możliwość uderzenia w każdy bez wyjątku czuły punkt Bohaterów. Jeśli po wybiciu kolejnej grupy mutantów BG stwierdzą z przerażeniem, że jeden z nich stał się odmieńcem, to na własnej skórze przekonają się, jak potężny i wszechogarniający jest wpływ Chaosu. Mutacja to czynnik, który uderza bezpośrednio w człowieka, w znaczący sposób zmieniając jego życie. W chwili, kiedy spod skóry wyrasta pierwsza macka, śmiałek zyskuje nieprzeliczone zastępy wrogów, którzy jeszcze niedawno mienili się jego towarzyszami. Teraz już nie tylko oni, ale także łowcy czarownic będą usiłowali go dopaść i pozbawić życia w bardzo bolesny sposób. To nie koniec kłopotów, gdyż pojawia się ważne pytanie: jak zareagują jego przyjaciele? Czy będą tolerowali mutanta w swoim gronie? Jeśli tak, co im za to grozi? Zapewne czekałoby ich wiele nieprzyjemności, nie mówiąc już o sytuacji, kiedy ich kamrat zostanie złapany, a na jaw wyjdzie fakt, że pomagali w ukrywaniu mutanta. Każde z tych pytań może stanowić zaczątek niesztampowej, ciekawej i emocjonującej przygody.

Tworzenie mutantów

Mutant może pojawić się w kampanii na dwa sposoby. Pierwszym jest dobrowolne stworzenie przez gracza postaci dotkniętej stygmatem mutacji (oczywiście za zgodą Mistrza Gry). Drugim sposobem jest niespodziewane wystąpienie zmian u któregoś z Bohaterów, jak to opisano w **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni.** Oczywiście Mistrz Gry może mieć też własne pomysły.

Mutant z urodzenia

Jeżeli Mistrz Gry pozwoli, gracz może rozpocząć grę jako mutant. Założenie jest takie, że odmieniec to człowiek, który w pewnym momencie swego życia stał się mutantem, jeszcze zanim rozpoczął pierwszą profesję. Teoretycznie możliwe jest stworzenie mutanta krasnoluda lub elfa, jednak przedstawiciele obydwu tych ras nie mają żadnych skrupułów przed zabijaniem dzieci dotkniętych przemianami.

Charakterystyka początkowa mutanta nie różni się praktycznie niczym od tej, którą losuje się dla zwykłego człowieka. Niestety ceną rozpoczęcia gry w ten sposób jest utrata 1 Punktu Przeznaczenia oraz zyskanie 1 Punktu Obłędu. Dodatkowo mutant rozpoczyna grę z wymienionymi poniżej umiejętnościami i zdolnościami.

Umiejętności: skradanie się, ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: chodu!

Kiedy określisz już wartość wszystkich cech, wylosuj profesję postaci. Zanim skończysz losowanie postaci, musisz wykonać rzut 1k1000, a wynik sprawdzić w **Tabeli 3-1: Mutacje**. Warto zaznaczyć, że możesz wykorzystać zasadę łaski Shallyi do przerzucenia wyniku tego rzutu.

Mutanci z innych krain

Jeżeli kampania toczy się na innych ziemiach niż Imperium, na przykład w Bretonii lub Kislevie, należy wprowadzić odpowiednie zmiany na liście początkowych umiejętności, szczególnie w przypadku **wiedzy** i **znajomości języka**, tak aby odpowiadały realiom przygód.

Mutant z przypadku

Jeżeli na skutek pewnych wydarzeń u Bohatera wystąpi mutacja, gracz zobowiązany jest do natychmiastowej zmiany rasy postaci na mutanta. Bohater zachowuje wszystkie umiejętności i zdolności, jakie zdobył do tej pory (włącznie z tymi wrodzonymi). Co więcej, taki odmieniec może w dowolnej chwili wydać 100 Punktów Doświadczenia i kupić zdolność **chodu!**, niezależnie od tego, czy znajduje się ona w Schemacie Rozwoju jego profesji.

— Mutacje —

Mutacja to pierwszy krok ku zagładzie. Zwykle zaczyna się od jakiejś drobnostki, którą nietrudno ukryć i z którą można normalnie żyć. Prawda jest jednak taka, że każda mutacja rodzi następne i tego procesu nie da się zatrzymać. Zwykłe znamię z czasem przekształci się w mackę, a ta w coś znacznie potworniejszego, co zmieni nieszczęśnika na zawsze. Nawet jeśli mutant oprze się mrocznym pokusom, które z wolna zaczną pojawiać się w jego umyśle, to i tak nie może mieć nadziei na los inny niż płomienie stosu lub milosierny katowski topór. Jeżeli podda się wszetecznym instynktom, które obudzi mutacja, w końcu przemieni się w potworny pomiot Chaosu. Niektórzy uczeni porównują wystąpienie pierwszych oznak mutacji do zaproszenia, jakie wystosowują względem człowieka Mroczne Bóstwa. Na ciele wybrańca pojawia się znamię z mięśni, skóry, chrząstek i krwi. Jeśli śmiertelnik odpowie na ten zew, będzie mógł spodziewać się kolejnych nagród i łask. Któregoś dnia, gdy bogowie spojrzą na niego łaskawym okiem, otrzyma Piętno Chaosu, a w przyszłości być może zostanie jednym z wybrańców, straszliwych książąt demonów.

Więcej informacji o Darach i piętnie Chaosu znajduje się w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności**.



Kolejne mutacje

Mutacja jest niczym nasienie zła, które odpowiednio pielęgnowane, wyda w końcu na świat wszeteczny owoc. Kiedy u Bohatera wystąpi pierwsza przemiana, istnieje ryzyko, że na jednej mutacji się nie skończy. Przy następnej pełni Morrsliebа (która nastąpi za 3k10 dni) Bohater musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza, iż spadło na niego kolejne nieszczęście i ciało ulega ponownej mutacji. Jeśli test zakończy się sukcesem, Bohaterowi nie grozi kolejna przemiana, dopóki nie zaistnieją warunki, które mogłyby ją samoczynnie wywołać (podróż na Pustkowia Chaosu, posługiwanie się przeklętym artefaktem lub posiadanie kawałka spaczenia). Nieudany test Odporności oznacza wystąpienie kolejnej mutacji, a przy następnej pełni Morrsliebа należy znów wykonać test, którego rezultatem może być dalsza przemiana. Ten proces będzie trwać, dopóki nie powiedzie się test Odporności.

Choć każdy Bohater może ulec mutacji, istnieją jednak granice tego, co jest w stanie znieść ciało śmiertelnika. Kiedy dojdzie do pierwszej przemiany, Mistrz Gry powinien wykonać w tajemnicy rzut 1k10 i do jego wyniku dodać Wytrzymałość Bohatera. Otrzymana suma oznacza liczbę mutacji, jaką może wytrzymać ciało BG. Jeżeli na nieszczęśnika spadnie ich więcej, przemieni się w pomiot Chaosu, na zawsze tracąc zmysły (patrz str. 68).

Mutacje i Strach

Kiedy mutant objawi się światu, większość osób reaguje strachem i obrzydzeniem. Dzieje się tak rzecz jasna w przypadku tych, którzy nie zostali dotknięci takim budzącym grozę stygmatem. W im większym stopniu nieszczęśnik został wypaczony, tym bardziej staje się przerażający w oczach zwykłych ludzi. Koniec końców, niektórzy z odmieńców mają wygląd tak przerażający, że nie można na nich patrzeć bez ryzyka utraty zdrowych zmysłów. Niektóre z mutacji można łatwo ukryć, innych nie da się zamaskować. Aby oddać tę zależność w mechanice gry, każdej mutacji towarzyszy poziom strachu, jaki wywołuje jej widok.

Dostosowanie mutacji

W **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni** opisano, w jaki sposób Bohaterowie mogą stać się mutantami, jednak w żadnym wypadku nie wyczerpuje on tematu. Służba Niszczycielskim Bogom, posługiwanie się demonicznym orężem, zetknięcie się ze skażonymi przedmiotami lub przebywanie w pobliżu czarnego obelisku, wszystko to może sprawić, iż któregoś dnia ciało Bohatera zacznie się zmieniać.

Zdając sobie sprawę z takiego zagrożenia, gracze mogą popaść w marazm, będąc przekonani, że postać w końcu stanie się mutantem i prędzej czy później zginie na stosie lub zmieni się w pomiot Chaosu. Nie powinieneś dopuścić, aby gracze stracili radość z zabawy, a kilka rzutów kostką zepsuło Twoją kampanię. Jako Mistrz Gry możesz zrobić praktycznie wszystko, dlatego nie wahaj się przed wstrzymywaniem mutacji, albo wprost przeciwnie, zsyłaniem ich na Bohaterów wtedy, kiedy gracze najmniej się tego spodziewają.

Mutant, który na swoim koncie ma 1 Punkt Strachu, zyskuje zdolność **groźny**. Odmieniec, który zebrał 2 Punkty Strachu, otrzymuje zdolność **niepokojący**. Mutant posiadający 5 Punktów Strachu nabywa zdolność **straszny**, a ten, który ma ich 10, zdolność **przerażający**.

Punkty Strachu kumulują się. Jeśli odmieniec posiada na przykład mutację „Zwierzęcy wygląd" (PS 2), otrzyma zdolność **niepokojący**. Jeśli kolejną mutacją, jakiej ulegnie, będzie na przykład „Ogniste ciało" (PS 3), zgromadzi ogółem 5 Punktów Strachu, co zapewni mu zdolność **straszny**.

W niektórych przypadkach kombinacja mutacji może okazać się straszniejsza, niż to sugerują pojedyncze przemiany. Odmieniec o płonącym baranim łbie jest kimś straszniejszym niż człowiek, którego ciało się tli, albo nieszczęśnik ze „zwykłą" głową barana. W takich przypadkach Mistrz Gry powinien rozważyć, czy nie należy zwiększyć liczby Punktów Strachu, przekraczając sumę efektów pojedynczych mutacji. Z drugiej strony niektóre kombinacje mutacji mogą wywoływać efekty raczej śmieszne niż przerażające, co też trzeba wziąć pod uwagę. Przyznawanie Punktów Strachu nie jest sztywną regułą, lecz raczej wskazówką, a Mistrz Gry nie powinien czuć oporów przed jej modyfikowaniem. Zmiana o 1 do 3 punktów jest jak najbardziej dopuszczalna, jeśli poprawi to mechanikę gry.

Losowanie mutacji

Kiedy na ciele Bohatera pojawia się pierwsza mutacja, należy zmienić jego rasę na „mutant". Postać zachowuje wszelkie zdolności, umiejętności i rozwinięcia. Te, które zostały *wylosowane z racji miejsca urodzenia Bohatera (patrz* odpowiednie zasady w *Dziedzictwie Sigmara* i *Rycerzach Graala*), także pozostają niezmienione. Aby określić rodzaj mutacji, jaka wystąpiła u BG, należy wykonać rzut 1k1000 (rzucając trzema kostkami k10, przy czym pierwsza kostka odpowiada liczbie setek, druga dziesiątek, a trzecia jedności) i odczytać wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Jeżeli przy opisie mutacji nie napisano nic więcej, przyjmuje się, że jeśli w jej wyniku któraś z cech BG spadła do 0 lub poniżej, nieszczęśnik umiera w męczarniach, kiedy jego ciało poddaje się niszczycielskiemu wpływowi Chaosu.

Losując mutacje dla demona Chaosu pamiętaj, że byt demoniczny nie może stać się pomiotem Chaosu, a jego ciało zdolne jest znieść wszelkie wypaczenia Chaosu, nawet takie, które sprowadzą jego cechy do 0 lub poniżej.

Dziwny wygląd

Niektóre z mutacji zostały opisane jako „Dziwny wygląd". Oznacza to, że poza zmianą w wyglądzie Bohatera, nie mają one żadnego wpływu na mechanikę gry, choć prawdopodobnie zwiększą sumę jego Punktów Strachu. Podobnie jak w innych przypadkach, Mistrz Gry powinien wziąć je pod uwagę, rozważając, czy nie wpłyną one na wykorzystanie pewnych umiejętności. Na przykład mutant o plamistej skórze („Nietypowe ubarwienie") i kostnym grzebieniu na głowie („Grzebień kostny"), może mieć poważne trudności z ucharakteryzowaniem się w celu ukrycia swojego prawdziwego wyglądu.

Ukrywanie mutacji

Niektóre z mutacji tylko nieznacznie wpływają na wygląd Bohatera, przez co o wiele łatwiej można je ukryć przed wzrokiem postronnych. Generalnie należy przyjąć zasadę, że za każde 2 Punkty Strachu wynikające z mutacji Bohater otrzymuje modyfikator -10 do testów związanych ze skrywaniem swej odmienności. Warto zaznaczyć, że wbrew

Opis mutacji

Wszystkie mutacje opisano według następującego schematu.

Nazwa mutacji **Punkty Strachu**

Typ: Pojedyncza lub Wielokrotna. Ten współczynnik informuje, czy mutacja może wystąpić u postaci tylko raz, czy też może wielokrotnie wpływać na jej ciało. Jeżeli pojedyncza mutacja zostanie wylosowana powtórnie, rzut należy wykonać raz jeszcze, aż zostanie wylosowana inna mutacja. W przypadku mutacji wielokrotnych podana jest także liczba oznaczająca ilość dopuszczalnych przemian tego samego rodzaju. W przypadku przekroczenia liczby dozwolonych mutacji należy postąpić tak samo, jak w przypadku ponownego wylosowania mutacji pojedynczej.

Opis: W tej części tekstu opisano efekt, jaki mutacja wywiera na ciało dotkniętej nią istoty.

Warianty: Chaos wypacza na różne sposoby, nawet w obrębie tej samej mutacji. Ten fragment opisu podaje nowe pomysły na zróżnicowanie tej samej przemiany.

Tabela: 3–1: Mutacje

Rzut	Mutacja	PS	Strona
001–005	Albinos	0	36
006–010	Atrofia	0	36
011–015	Bestia o tysiącu...	3	36
016–020	Bezgłowy	1	37
021–025	Bezpodstawna nienawiść	0	37
026–030	Bezrozumny	0	37
031–035	Chaosołak	2	37
036–040	Chwytny ogon	0	37
041–045	Cielesna korona	1	37
046–050	Ciernie	1	38
051-055	Cuchnący dotyk	0	38
056-060	Czarna skóra	1	38
061-065	Czworonożny/Dwunożny	0	38
066-070	Demoniczny byt	0	38
071-075	Długa szyja	0-1	38
076-080	Długi nos	0	39
081-085	Długie kolce	1	39
086-090	Długie nogi	1	39
091-095	Do góry nogami	0	39
096-105	Dodatkowa kończyna	1	39
106-110	Dodatkowe oko	1	39
111-115	Dodatkowe palce	0	40
116-120	Dodatkowe stawy	0	40
121-125	Dodatkowe ucho	0	40
126-130	Dodatkowe usta	1	40
131-135	Dodatkowy nos	0	40
136-140	Drgawki	0	40
141-145	Dziób	1	41
146-150	Dziwny chód	0	41
151-155	Dziwny głos	0	41
156-160	Fałszywy demon	5	41
161-165	Futro	0	41
166-170	Garb	1	41
171-175	Gęsta grzywa	0	41
176-180	Gęste futro	1	41
181-185	Giętkie kończyny	0	41
186-190	Głowonóg	1	41
191-195	Głupawy	0	41
196-200	Gnijące ciało	1	42
201-205	Grzebień kostny	0	42
206-210	Grzybnia	1	42
211-215	Gwoździogłowy	1	43
216-220	Hipnotyczny trans	0	43
221-225	Hipnotyzujące spojrzenie	0	43
226-230	Jednonogi	0	43
231-235	Jednooki	1	43
236-240	Kipiele	0	43
241-245	Kłujący jęzor	0	43
246-250	Kły	1	43
251-255	Kły jadowe	0	44
256-260	Kolczasty ogon	1	44
261-265	Kolorowa skóra	0	44
266-270	Kopyta	0	44
271-275	Kostropata skóra	0	44
276-280	Krótkie nogi	0	44
281-285	Kryształowe ciało	2	44
286-290	Kwasowa wydzielina	1	44
291-295	Kwasowe wymioty	2	45
296-300	Lewitacja	2	45
301-305	Łuskowata skóra	1	45
306-310	Macki zamiast ramion	1	46
311-315	Mackowate palce	0	46
316-320	Magiczna moc	0	46
321-325	Marionetka	2	46
326-330	Mechanoid	2	46
331-335	Metaliczna skóra	2	47
336-340	Metalowe ciało	3	47
341-345	Mieszaniec	1	47
346	Mistrz broni	0	48
347-351	Myśląca narośl	2	48
352-356	Niekontrolowane gazy	0	48
357-361	Nienaturalne łaknienie	1	49
362-366	Niestabilność czasowa	0	50
367-371	Nietypowe ubarwienie	0	50
372-376	Nieuzasadniona fobia	0	50
377-381	Niewidzialność	2	51
382-386	Niewrażliwość na magię	0	51
387-391	Nieznaczna zmiana wyglądu	0	51
392-396	Oblicze gorejącej czaszki	2	51
397-401	Obłęd	0	51
402-406	Obwisły	0	51
407-411	Ociekający śluzem	1	51
412-416	Oczy na szypułkach	1	51
417-421	Odłączalne kończyny	2	51
422-426	Odór	0	52
427-431	Odporność na magię	0	52

Rzut	Mutacja	PS	Strona
432-436	Odporny	0	52
437-441	Ogniste ciało	3	52
442-446	Ognisty dech	1	52
447-451	Ogon	0	52
452-456	Ogon skorpiona	1	52
457-461	Ogromna narośl	3	53
462-466	Olbrzymia głowa	1	53
467-471	Organ Chaosu	0	53
472-476	Osiłek	0	53
477-481	Pasożytniczy bliźniak	3	53
482-486	Pazury	0	53
487-491	Plucie kwasem	0	53
492-496	Podmieniec	2	54
497-501	Podwojenie	—	54
502-506	Polipy	1	54
507-516	Pomiot Chaosu	—	54
517-521	Ponętny	0	54
522-526	Porażający dotyk	0	54
527-531	Potworna otyłość	0	54
532-536	Potworny wygląd	10	54
537-541	Powielenie	3	55
542-546	Prymityw	1	55
547-551	Przeniesienie kończyny	1	55
556-561	Przerośnięta część ciała	1	55
562-566	Przezroczysta skóra	3	55
567-571	Przyssawki	1	55
572-576	Przytłaczający intelekt	0	55
577-581	Ptasie odnóża	0	55
582-586	Rączy	0	55
587-591	Regeneracja	0	55
592-596	Robaczywy	1	55
597-601	Rogi	1	56
602-606	Rozrost	1/2/3	56
607-611	Rój much	0	56
612-616	Siewca zarazy	1	58
617-621	Silne nogi	0	58
622-626	Skrzydła	1	58
627-636	Spaczeniowy szał	5	58
637-641	Spaczony umysł	0	58
642-646	Spiczastogłowy	0	58
647-651	Strach przed krwią	0	58
652-656	Syrena	1	58
657-661	Szalony wojownik	0	59
662-666	Szczypce	1	59
667-671	Ślimacze ciało	1	59
672-676	Świecąca skóra	1	59
677-681	Tchórzostwo	0	59
682-686	Telekineza	0	59
687-691	Telepatia	0	59
692-696	Teleportacja	0	59
697-701	Trąba	1	60
702-706	Trupia czaszka	1	60
707-711	Twarda skóra	0	60
712-716	Twarz bez rysów	1	60
717-721	Uderzające podobieństwo	0	60
722-726	Upierzenie	0	60
727-731	Utrata zmysłu	0	60
732-736	Uzależnienie	0	60
737-741	Wampir	2	61
742-746	Wielkie uszy	0	62
747-751	Wielogłowy	1	62
752-756	Wieloręki	0	62
757-761	Wrzody	1	62
762-766	Wychudła sylwetka	0	62
767-781	Wyłupiaste oczy	1	62
782-786	Wysypka	0	62
787-791	Wywrócony na wierzch	0	62
792-796	Zanik	-1/-2/-3	62
797-801	Zanik kończyny	0	62
802-806	Zanik kości	5	63
807-811	Zatracenie duszy	0	63
812-816	Zła krew	3	63
817-821	Złe oko	1	63
822-826	Złudzenie normalności	1	63
827-831	Zły	1	63
832-835	Zmiennokształtny	0	63
836-840	Zniekształcona twarz	1	63
841-845	Zwierzęca mutacja	1	65
846-850	Zwierzęce odnóża	2	65
851-855	Zwierzęcy pysk	0	65
856-860	Zwierzęcy tułów	2	65
861-960	Zwierzęcy wygląd	2	66
961-965	Zwinny	0	67
966-970	Żądza krwi	0	67
971-975	Żelazna skóra	1	67
976-980	Żywa broń	1	67
981-985	Żywy szkielet	5	67
986-990	Rzuć dwa razy	—	—
991-995	Rzuć trzy razy	—	—
996-000	Wybór MG	—	—

tej regule, niektórych z mutacji po prostu nie da się ukryć. Mistrz Gry może nałożyć na takie próby kolejne negatywne modyfikatory, jeśli uzna to za stosowne.

Odrobina elastyczności

Przy losowaniu większej ilości mutacji jest prawdopodobne, że Bohater okaże się tak bardzo zniekształconą istotą, iż dalsze prowadzenie tej postaci stanie się niewykonalne. Cóż, taka już natura Chaosu. Zdarzyć się może, co już opisano poprzednio, że kilka połączonych ze sobą mutacji stworzy monstrum, które powinno siać znacznie większą grozę, niż wynikałoby to ze zgromadzonej sumy Punktów Strachu. Sporo uwagi i wyobraźni ze strony Mistrza Gry wymaga także umiejscowienie mutacji na ciele nieszczęśnika. Czasem być może trzeba będzie postąpić wbrew wynikowi rzutu, aby efekt przemiany był straszny, a nie komiczny. Krótko mówiąc, opisane poniżej mutacje mają służyć za podstawę do własnych opracowań, lecz nie jest to kompletny zestaw przykładów tego, co Chaos potrafi zrobić z ciałem człowieka (i nie tylko).

Mutacje a poszczególne Bóstwa Chaosu

Niektóre z mutacji bardziej pasują do wyznawców konkretnego Mrocznego Bóstwa. Na przykład „Żądza krwi" bez wątpienia kojarzy się raczej ze sługą Khorna, a nie z lubieżnym wyznawcą Slaanesha, choć ci ostatni równie często wykorzystują krew do swoich obrzędów. Jeżeli Bohater jest wyznawcą któregoś z Mrocznych Bóstw, może wylosować mutację z odpowiedniej tabeli (**3-2** do **3-5**), zamiast z **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Mutanci gotowi od zaraz

Choć nowe mutacje i metoda ich losowania są niezwykle ciekawe, to jednak ich przygotowanie zajmuje trochę czasu. Jeżeli zajdzie potrzeba szybkiego wygenerowania mutanta, Mistrz Gry powinien wykorzystać tabele mutacji z *Księgi Zasad*, str. 240 lub z *Bestiariusza Starego Świata*, str. 79.

Mutanci i Punkty Przeznaczenia

Za każdym razem, kiedy gracz odgrywający mutanta wykonuje rzut w **Tabeli 3-1: Mutacje**, może wydać 1 Punkt Przeznaczenia, aby ponownie określić rodzaj mutacji. Drugiego wyniku nie wolno zmieniać w ten sposób.

Zasada specjalna

Mistrz Gry zawsze ma prawo zignorować wynik rzutu i przydzielić mutację wedle własnego uznania.

Opis mutacji

Poniżej znajduje się dokładny opis każdej z mutacji, które można wylosować w **Tabeli 3-1: Mutacje** oraz ich wariantów. Pod żadnym pozorem nie jest to lista kompletna, ponieważ Bogowie Chaosu mają wiele sposobów, aby sprowadzić na śmiertelników zagładę i cierpienie. Jeżeli sytuacja tego wymaga, powinieneś sam opracować kolejne przemiany, aby pasowały do przygody i kampanii. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby któryś z Bohaterów stał się nosicielem robactwa, wijącego się pod jego skórą i przebijającego ją szczękoczułkami, by wypuścić na świat zewnętrzny nowe zarodniki. Najważniejsze to wykorzystywać wyobraźnię i czerpać z tego jak najwięcej zabawy.

Albinos — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra staje się mlecznobiała, a oczy czerwone. Tracisz 1k10 punktów Odporności i otrzymujesz modyfikator -5 do testów **spostrzegawczości** związanych ze wzrokiem, wykonywanych w jasnym świetle.

Atrofia — PS: 0

Typ: Wielokrotna 5.
Opis: Jedna z części twojego ciała obumiera i kurczy się w zastraszająco szybkim tempie. Należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić w tabeli, który fragment twojego ciała stał się bezużyteczny. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, musisz od nowa wykonać rzut i wyznaczyć dotkniętą zanikiem część ciała.

Atrofia

Rzut	Lokacja	Efekt
01—20	Głowa	Twoja głowa kurczy się, a pewna ilość szarej materii mózgu wycieka przez uszy i nos. Tracisz 2k10 punktów Inteligencji oraz 1k10 punktów Odporności.
21–60	Ramię	Jedna z twoich rąk kurczy się do rozmiarów uschniętego kikuta. -1k10 do Zręczności i Odporności (osobny rzut dla każdej cechy). Co więcej, broń trzymana w tej ręce jest traktowana jak trzymana w slabszej dłoni (patrz odpowiednie reguły w *Księdze Zasad*, str. 139).
61–00	Noga	Jedna z twoich nóg w niewyjaśniony sposób się skraca. -1k10 do Zręczności i Odporności (osobny rzut dla każdej cechy), a Szybkość spada o połowę (zaokrąglając w dół).

Bestia o tysiącu... — PS: 3

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało wytwarza tysiąc rąk, uszu, palców, oczu, sutków lub innych części ciała. Wyrastają z każdego miejsca ciała i nie sposób ich ukryć. Wola bogów Chaosu jest złośliwa, dlatego poza potwornym wyglądem nie zapewniają żadnych korzyści, choć obniżają wartość Ogłady o 2k10 punktów.
Warianty: Aby określić, jakie organy pokryły ciało mutanta, należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli.

Bestia o tysiącu...

Rzut	Narośl	Rzut	Narośl
01–10	Oczy	51–60	Sutki
11–20	Nosy	61–70	Nogi lub ręce
21–30	Uszy	71–80	Stopy lub dłonie
31–40	Wrzody	81–90	Palce
41–50	Języki	91–99	Odbyty
		00	Twarze

Bezgłowy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało wchłania głowę do wnętrza. Po kilku chwilach paniki udaje ci się wyjrzeć na świat zewnętrzny, ale zdajesz sobie sprawę, iż twarz znajduje się teraz na klatce piersiowej. Choć z grubsza zachowała dawne rysy, miewasz trudności z rozglądaniem się, dlatego wszystkie testy **spostrzegawczości** związane ze wzrokiem wykonujesz z modyfikatorem -10. Trafienia w głowę traktowane są jako trafienia w korpus. Co gorsza, założenie pancerza praktycznie cię oślepia, dlatego musisz mieć zbroję wykonaną na specjalne zamówienie. Jej cena jest dwukrotnie wyższa. Zbroja Chaosu automatycznie dostosowuje się do mutacji, co bez wątpienia jest oznaką łaski twoich panów.

Bezpodstawna nienawiść — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoim sercem zaczyna targać żarliwa nienawiść. Jej obiekt należy określić, korzystając z tabeli zamieszczonej przy opisie mutacji „Nieuzasadniona fobia". Jeśli staniesz oko w oko ze znienawidzonym obiektem, rzeczą lub osobą, wpadasz w szał (identyczny z efektem zdolności **szał bojowy**), który trwa do chwili, gdy dany obiekt zostanie zniszczony, ucieknie lub w inny sposób stracisz z nim kontakt.
Uwaga: Jeżeli losując przyczynę nienawiści, uzyskasz ten sam efekt, co w przypadku nieuzasadnionej fobii, otrzymujesz 1 Punkt Obłędu. Co więcej, napotkawszy źródło swej nienawiści i obaw musisz wykonać test Strachu lub Grozy. Tylko w przypadku udanego testu będziesz mógł wpaść w szał bojowy.

Bezrozumny — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój mózg zostaje zastąpiony przez twardy kawałek spaczenia, uniemożliwiający podjęcie jakiejkolwiek bardziej złożonej czynności. Istoty o Magii 1 lub większej mogą wydawać ci rozkazy, jednak jesteś zbyt głupi, aby pojąć, o co naprawdę chodzi twojemu panu, zaś jego wolę wypełniasz dosłownie. Choć twoja Inteligencja spada do poziomu 0, nie umierasz, lecz jako istota bezrozumna nie możesz wykonywać żadnych testów Inteligencji. Czas najwyższy pomyśleć o nowym Bohaterze.



Chaosołak — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało zmienia się, tak jakby nigdy nie dotknęło go piętno mutacji. Tymczasowo tracisz wszystkie modyfikatory do cech oraz umiejętności i zdolności, jakie były efektem mutacji. Pierwszy nieudany test Siły Woli oznacza, że powracasz do postaci mutanta (włącznie z modyfikatorami do cech). Kolejny nieudany test SW oznacza, że przybierasz „normalną" postać, i tak na zmianę. Jeśli w „normalnej" formie otrzymasz następną mutację, natychmiast przemieniasz się w pomiot Chaosu.

Chwytny ogon — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoja kość ogonowa rozwija się w pełnych rozmiarów ogon. Jest on na tyle umięśniony i sprawny, że staje się pełnoprawną, chwytną kończyną. Możesz go używać do noszenia różnych rzeczy, a nawet posługiwania się orężem. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, wyrasta ci kolejny ogon.

Cielesna korona (dziwny wygląd) — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Ze skóry wokół twoich skroni wyrasta żywa korona, złożona z części ciała. Aby określić ich rodzaj, należy rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w tabeli. Organy występują w szczątkowej formie i nie zapewniają żadnych specjalnych zdolności.

Cielesna korona

Rzut	Korona z...
1	Języków
2	Macek
3	Malutkich rączek
4	Nosów
5	Oczu
6	Palców
7	Palców stóp
8	Samych kciuków
9	Uszu
10	Warg

Ciernie PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Przez twoją skórę przebijają się niewielkie ciernie. Wyprowadzając atak bez broni, zadajesz obrażenia z S-2. Co dziwniejsze, jeśli odpowiednio naprężysz muskuły, jesteś w stanie wystrzelić ciernie w kierunku istoty znajdującej się w zasięgu 10 metrów. Taki atak zajmuje akcję podwójną, wymaga udanego testu US i zadaje obrażenia z Siłą 1.
Warianty: 10% mutantów dotkniętych tą przemianą wykształca zatrute ciernie. Trafienie jadowitymi kolcami oznacza konieczność wykonania Wymagającego (-10) testu Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę 1k10/2 punktów Żywotności, bez uwzględnienia pancerza. Oczywiście mutant jest niewrażliwy na działanie własnej trucizny.



Cuchnący dotyk PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ręce ustawicznie pokryte są śmierdzącą i lepką wydzieliną. W żaden sposób nie możesz ich domyć, a twój dotyk przenosi chorobę smrodliwych wiatrów (patrz *Księga Zasad*, str. 141). Zarażenie następuje na skutek spożycia jedzenia, którego dotkniesz gołymi rękoma. Jeżeli ktokolwiek będzie spożywał przyrządzony przez ciebie posiłek, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza zarażenie się tą chorobą.

Czarna skóra PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra ciemnieje, aż przybiera barwę najczarniejszej smoły. Zdaje się nawet pochłaniać padające na nią światło. Oczy, dla odmiany, zachodzą mętnym bielmem. Tęczówki i źrenice zanikają, a nowy wygląd zapewnia modyfikator +20 do testów **ukrywania się**.

Czworonożny/Dwunożny PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Jeżeli byłeś istotą dwunożną, twoje dwie przednie kończyny (i tylko dwie, jeśli masz ich więcej, reszta nie ulega mutacji), stają się łapami (+2 do Szybkości). Jeżeli do tej pory byłeś istotą czworonożną, dwie przednie łapy przeekształcają się w kończyny górne (-2 do Szybkości). Co więcej, jeśli stajesz się istotą czworonożną, zmniejszasz wartość cechy US do 0 i nie możesz używać żadnych broni, chyba że posiadasz dodatkowe ręce lub macki. Jeśli byłeś do tej pory istotą czworonożną i wykształcisz ręce, zyskujesz umiejętność korzystania z broni oraz cechę US w wysokości 10+1k10. Za każdym razem, kiedy dotknie cię ta mutacja, zmieniasz sposób poruszania się. Z istoty dwunożnej stajesz się czworonożną, potem dwunożną, i tak na zmianę.

Demoniczny byt PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Tracisz łączność ze światem materialnym, przeobrażając się w istotę rodem z Domeny Chaosu. Podobnie jak demony i cały ich rodzaj, można cię wypędzić z tego świata. W każdej rundzie, w której zostaniesz zraniony w walce wręcz lub bronią białą, ale sam nie zadasz żadnych obrażeń, musisz wykonać udany test SW, w przeciwnym wypadku zostaniesz wygnany do Domeny Chaosu, co w zasadzie zakończy twoje istnienie.

Długa szyja PS: 0-1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja szyja niesamowicie się wydłuża, przypominając bardziej zwój liny niż kark. Pomimo tego, że patrzysz na świat z wyższej perspektywy, nie zyskujesz żadnych specjalnych możliwości. Niestety długa i odsłonięta szyja stanowi kuszący cel, dlatego wartość wszystkich trafień krytycznych w głowę zostaje zwiększona o 2.

Warianty: 10% wszystkich mutantów wykształca długą szyję, ale bez kośćca potrzebnego do jej utrzymania w pionie. Tacy nieszczęśnicy muszą trzymać głowę za włosy i unosić ją, ilekroć zechcą rozejrzeć się dookoła. Niektórzy nawet ciągną głowę za sobą po ziemi! Taka długa szyja nie stanowi atrakcyjnego celu, więc nie stosuje się dodatkowego modyfikatora trafień krytycznych. Zamiast tego mutant otrzymuje dodatkowy 1 Punkt Strachu.

Długi nos — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój nos staje się dłuższy i większy, aż osiąga rozmiary marchewki lub innego, równie długiego obiektu. Choć wygląda śmiesznie, zyskujesz modyfikator +10 do testów **spostrzegawczości** związanych z węchem. Dodatkowo otrzymujesz umiejętność **tropienie.**

Długie kolce — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Przez twoją skórę przebijają się długie kolce, podobne do tych na grzbiecie jeżozwierza. Kiedy walczysz wręcz lub bronią białą, przeciwnicy muszą w każdej rundzie wykonywać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku otrzymają trafienie z Siłą 1.
Warianty: U 10% mutantów wykształcają się kolce jadowe. Trafiona nimi postać musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza śmierć po tylu rundach, ile wynosi Wytrzymałość trafionej istoty. Właściciel kolców jest oczywiście odporny na działanie trucizny.

Długie nogi — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje nogi wydłużają się, zupełnie jakby stopy chciały uciec od reszty ciała. Po pewnym czasie zdajesz sobie sprawę, że są one znacznie dłuższe, niż powinny być u normalnego człowieka. Na początku chodzenie sprawia ci pewne trudności, ale kiedy przyzwyczaisz się do nowej sytuacji, zyskujesz +1 do Szybkości.

Do góry nogami — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ramiona i nogi zamieniają się miejscami. Nadal jesteś w stanie władać bronią, ale otrzymujesz modyfikator -20 do WW i US przez pierwszy tydzień (50% szans, że ten efekt utrzyma się w następnym tygodniu). Po upływie tego czasu możesz funkcjonować w miarę normalnie. Broń dwuręczna – zarówno dystansowa, jak i biała – może być przez ciebie używana tylko wtedy, kiedy siedzisz.

Dodatkowa kończyna — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało, będąc pod wrażeniem sprawności, z jaką nim władasz, nagradza cię dodatkową kończyną. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, wyrasta ci dodatkowa kończyna. Należy wykonać rzut 1k100, aby określić, jaka kończyna wyrasta, oraz kolejny, aby wyznaczyć lokację, gdzie się pojawia.

Dodatkowa kończyna

Rzut	Część ciała	Rzut	Część ciała
01–10	Lewa ręka	01–10	Głowa
11–20	Prawa ręka	11–20	Klatka piersiowa
21–30	Lewa noga	21–30	Plecy
31–40	Prawa noga	31–40	Brzuch
41–50	Lewa dłoń	41–50	Biodro
51–60	Prawa dłoń	51–60	Lędźwie
61–70	Lewa stopa	61–70	Łokieć
71–80	Prawa stopa	71–80	Kolano
81–90	Wybór gracza	81–90	Dłoń
91–00	Wybór MG	91–00	Stopa

Dodatkowa kończyna bardziej zawadza niż pomaga i zdaje się przeszkadzać we wszelkich niemal czynnościach. Jeżeli jednak wyrośnie w takim miejscu, że mogłaby wspomóc twoje działania, Mistrz Gry powinien określić, jakie modyfikatory przysługują z racji jej istnienia.

Dodatkowe oko — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Pośrodku twojego czoła otwiera się trzecie oko. Jeżeli nosisz zbroję Chaosu, w hełmie powstaje odpowiedni wziernik. W przeciwnym przypadku wszelkie inne hełmy (oprócz skórzanego) i czepce będą ograniczały patrzenie trzecim okiem. Zyskujesz modyfikator +5 do testów **spostrzegawczości** związanych ze wzrokiem. Wraz z każdą taką mutacją otwiera się kolejne oko, dodając następne +5 do tego typu testów. Jeżeli którekolwiek ze ślepi zostanie zasłonięte, tracisz modyfikator wynikający z jego posiadania.
Warianty: Dodatkowe oko może pojawić się w dowolnym miejscu ciała. Aby dokładnie określić lokację, należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli.

Dodatkowe oko

Rzut	Lokacja
01–15	Głowa
01–15	Policzek
16–45	Czoło
46–57	Szczęka
58–68	Nos
69–79	Język
80–90	Ciemię
91–00	Szyja
16–35	Prawa ręka
01–20	Ramię
21–40	Przedramię
41–60	Dłoń
61–80	Wierzch dłoni
81–00	Palec
36–55	Lewa ręka

	01–20	Ramię
	21–40	Przedramię
	41–60	Dłoń
	61–80	Wierzch dłoni
	81–00	Palec
56–80		Korpus
	01–20	Klatka piersiowa
	21–40	Pępek
	41–60	Podbrzusze
	61–80	Plecy
	81–00	Zadek
81–90		Prawa noga
	01–20	Udo
	21–40	Kolano lub jego wewnętrzna strona
	41–60	Łydka
	61–80	Stopa
	81–00	Palec u stopy
91–00		Lewa noga
	01–20	Udo
	21–40	Kolano lub jego wewnętrzna strona
	41–60	Łydka
	61–80	Stopa
	81–00	Palec u stopy

Uwaga: Ta przemiana zastępuje mutację „Trzecie oko" z **Tabeli 2-1: Rozszerzona tabela mutacji** (*Bestiariusz Starego Świata*, str. 79) lub z **Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu** (*Księga Zasad*, str. 240).

Dodatkowe palce (dziwny wygląd) PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Na jednej z twoich dłoni lub stóp wyrastają dodatkowe palce. Pojawia się ich 1k10, ale poza utrudnieniem w dopasowaniu rękawiczek lub butów nie wywołuje to żadnych dodatkowych efektów.

Dodatkowe palce

Rzut	Lokacja
01–20	Lewa dłoń
21–40	Prawa dłoń
41–45	Obie dłonie
46–65	Lewa stopa
66–85	Prawa stopa
86–90	Obie stopy
91–95	Jedna stopa i dłoń
96–00	Obie stopy i dłonie

Dodatkowe stawy PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało wykształca dodatkowe kolana, łokcie, albo jedno i drugie. Aby przekonać się, jak dokładnie działa mutacja, należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli.

Dodatkowe stawy

Rzut	Mutacji ulegają:
01–40	**Ręce**: +1k10 do Zręczności.
41–80	**Nogi**: +1k10 do Zręczności oraz +1 do Szybkości.
81–00	**Ręce i nogi**: +2k10 do Zręczności oraz +1 do Szybkości.

Dodatkowe ucho PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Na twojej twarzy formuje się zgrubienie skórne, które rośnie i z czasem przekształca się w ucho. Zyskujesz zdolność **czuły słuch** i choć tą mutacją możesz być dotknięty wielokrotnie, dodatkowe uszy nie zapewniają dalszych korzyści.
Warianty: Ucho może wyrosnąć na innej części ciała, nie tylko na twarzy, a Mistrz Gry może wybrać miejsce, w którym pojawi się nowy organ.

Dodatkowe usta PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: To, co z początku wydawało się jedynie lekkim zadrapaniem, przekształca się z czasem w dodatkowe usta. Choć możesz nimi jeść, to żaden posiłek nie zaspokaja głodu, jako że pożywienie nie trafia do twojego żołądka. Dodatkowymi ustami możesz także mówić i dzięki temu zyskujesz umiejętność **brzuchomówstwo**. Choć kolejne mutacje powodują powstanie dodatkowych ust, nie zapewniają one dalszych korzyści.
Warianty: Pośród ludu krąży wiele opowieści o mutantach, u których usta otwierały się w najmniej spodziewanych częściach ciała, na przykład na brzuchu lub po wewnętrznej stronie dłoni. Jest to dowód na brak ograniczeń w złej woli i spaczonej pomysłowości Mrocznych Bogów.

Dodatkowy nos PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Na twojej głowie wyrasta kolejny nos. Możesz dzięki niemu wyczuwać niedostępne zwykłym ludziom wonie i zyskujesz modyfikator +10 do testów **spostrzegawczości** związanych z węchem.
Warianty: Choć większość dodatkowych nosów wyrasta na głowie, niektórzy pechowi mutanci wykształcają je na innych częściach ciała, dzięki czemu zmuszeni są wdychać własne, nie zawsze przyjemne zapachy.

Drgawki PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Gdy jesteś świadkiem gwałtownych zdarzeń, twój umysł próbuje się przed nimi bronić i padasz ofiarą straszliwych ataków padaczki. Po każdym nieudanym teście Strachu lub Grozy musisz wykonać test SW. Nieudany test oznacza wystąpienie gwałtownych drgawek, które uniemożliwiają ci normalne działanie. Aby się opanować, musisz wykonać kolejny udany test SW. W przeciwnym wypadku spazmy wstrząsać będą twym ciałem bez przerwy.

Dziób — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje oblicze ulega potwornemu zniekształceniu, a z masy stwardniałego ciała wokół ust i nosa formuje się podobny do ptasiego dziób. W walce wręcz możesz go używać jak broni, zadając obrażenia z S-1.

Dziwny chód — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Zaczynasz chodzić w dziwny sposób. Może tak się dziać za sprawą niekontrolowanych ruchów nogą, zachwianego poczucia równowagi lub dlatego, że co krok okręcasz się wokół własnej osi. Zwykle twój chód jest dziwny, a nawet śmieszny. Za każdym razem, kiedy dotyka cię ta mutacja, sposób poruszania się staje się coraz dziwniejszy, a Szybkość spada o 1.

Dziwny głos — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój głos się zmienia, co powoduje modyfikator -10 do Ogłady. Brzmienie głosu można określić, rzucając 1k100 i odczytując wynik z poniższej tabeli.

Dziwny głos

Rzut	Głos jest...	Rzut	Głos jest...
01–10	Beczący	51–60	Obleśny
11–20	Dudniący	61–70	Piskliwy
21–30	Głośny	71–80	Warczący
31–40	Jęczący	81–90	Zachrypnięty
41–50	Niepokojąco cichy	91–00	Zawodzący

Fałszywy demon — PS: 5

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało przebiega straszliwy dreszcz, zwiastujący bolesną i potworną przemianę. Kości trzeszczą i zmieniają kształt, skórę na plecach przebijają zalążki nietoperzowych skrzydeł, a z czoła wyrastają dwa groteskowe rogi. Skórę na nogach pokrywają szkarłatne plamy i bąble, a całe ciało przybiera czerwonawą barwę. Włosy czernieją, aż uzyskają kolor smoły. Oczy zaczynają tlić się ogniem, który trawi gałki i nie zamierza zgasnąć. Zanika wszelkie człowieczeństwo, o jakie można by cię podejrzewać, a ty stajesz się istotą rodem z Chaosu... Tak przynajmniej mogłoby się zdawać. Prawda jest taka, że choć przypominasz demona, to pozostajesz tą samą osobą, którą byłeś. Kiedy transformacja się kończy, zyskujesz zdolność **latanie** (z Szybkością Lotu równą twojej Szybkości) oraz **widzenie w ciemności**. Dodatkowo zyskujesz mutację „Rogi" (patrz str. 56).
Warianty: Twój wygląd po mutacji może zależeć od boga Chaosu, któremu służysz. Mistrz Gry może dowolnie zmodyfikować demoniczny wygląd mutacji, aby odpowiadał naturze konkretnego Mrocznego Bóstwa.

Futro (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Całe twoje ciało pokrywa gęsta szczecina, zbliżona pod względem długości do kociego futerka. Pomijając towarzyszące noszeniu ubrań uczucie niewygody, nie ma to większego wpływu na twoje życie, choć zaczynasz pomrukiwać w chwilach zadowolenia.

Garb (dziwny wygląd) — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Na twoich plecach wyrasta groteskowy garb, który sprawia, że poruszasz się w nienaturalny i niezgrabny sposób. Żaden normalny pancerz – oprócz zbroi Chaosu, która dostosowuje się do wszelkiego rodzaju dziwactw – nie pasuje na ciebie, chyba że zostanie wykonany na specjalne zamówienie, co podwaja jego cenę.

Gęsta grzywa — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje włosy zmieniają się w gęstą grzywę, podobną do lwiej lub końskiej. Nie możesz nosić hełmu, chyba że należy do zbroi Chaosu.
Warianty: Niektórzy mutanci wykształcają prawdziwie żywe włosy, które przy obcięciu krwawią. Z powodu ich wrażliwości mutant zyskuje modyfikator +10 do testów **spostrzegawczości** związanych ze słuchem (drgania powietrza).

Gęste futro — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało porasta gęsta szczecina, zapewniająca 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia.
Warianty: W większości przypadków futro jest czarne, ale może być także białe, zielone, niebieskie, czerwone lub łaciate. W 25% przypadków mutanta porastają tylko kępy sierści. W takim przypadku dla każdej lokacji istnieje 50% szans, że pokryje ją futro. Jeżeli żadna z nich nie pokryje się szczeciną, należy wylosować inną mutację.

Giętkie kończyny — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje kończyny stają się giętkie i rozciągliwe, mogą sięgnąć na 1k10x2 metrów. Dzięki temu możesz wykonywać ataki bronią białą na dalszą odległość. Ofiara ataku jest w stanie walczyć, jednak jej udane trafienie oznacza, że cios trafił w twoje wydłużone ręce. Zbroja, którą nosisz, nie ulega wpływowi mutacji i nie zapewnia osłony dla rozciągniętych członków. Jedynym wyjątkiem jest zbroja Chaosu, która chroni nawet wydłużone ręce.

Głowonóg — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało marnieje i zanika, zaś głowa rozrasta się, zupełnie jakby pochłaniała korpus. Organy wewnętrzne przemieszczają się na nowe miejsce, podobnie jak kończyny, które osadzają się w okolicach szyi. Twoje cechy główne pozostają niezmienione, lecz wszystkie trafienia w korpus rozstrzygane są jako uderzenia w głowę.

Głupawy — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój mózg kurczy się do jednej czwartej poprzedniego rozmiaru i wagi. -2k10 do Inteligencji.
Uwagi: Wbrew obiegowej opinii mieszkańców Starego Świata, mutacja ta nie jest tak często spotykana pośród ludzi, jak się powszechnie uważa.

Tabela 3-2: Mutacje Khorna

Rzut	Mutacja	PS	Strona
01-03	Bezpodstawna nienawiść	0	37
04	Bezrozumny	0	37
05-06	Dodatkowa kończyna	1	39
07	Dodatkowe palce	0	40
08	Dodatkowe stawy	0	40
09	Dodatkowe ucho	0	40
10	Dodatkowe usta	1	40
11	Dodatkowy nos	0	40
12	Fałszywy demon	5	41
13	Gęsta grzywa	0	41
14-15	Gęste futro	1	41
16	Głupawy	0	41
17-18	Kły	1	43
19-20	Kły jadowe	0	44
21	Kolczasty ogon	1	44
22-23	Metalowe ciało	3	47
24	Mistrz broni	0	48
25-26	Nietypowe ubarwienie	0	50
27	Niewrażliwość na magię	0	51
28-30	Nieznaczna zmiana wyglądu	0	51
31	Oblicze gorejącej czaszki	2	51
32	Obłęd	0	51
33-34	Odporność na magię	0	52
35-36	Odporny	0	52
37-38	Ogon	0	52
39-41	Osiłek	0	53
42-43	Pazury	0	53
44-45	Plucie kwasem	0	53
46-48	Podmieniec	2	54
49-50	Potworny wygląd	10	54
51	Prymityw	1	55
52-53	Przerośnięta część ciała	1	55
54-55	Regeneracja	0	55
56-58	Rogi	1	56
59-60	Rozrost	1/2/3	56
61-62	Silne nogi	0	58
63-65	Spaczeniowy szał	5	58
66-67	Szalony wojownik	0	59
68	Trupia czaszka	1	60
69	Twarz bez rysów	1	60
70	Wampir	2	61
71-72	Wieloręki	0	62
73	Zatracenie duszy	0	63
74-76	Zły	1	63
77-78	Zmiennokształtny	0	63
79-80	Zwierzęca mutacja	1	65
81	Zwierzęce odnóża	2	65
82	Zwierzęcy tułów	2	65
83-87	Zwierzęcy wygląd	2	66
88	Żądza krwi	0	67
89-90	Żelazna skóra	1	67
91	Żywa broń	1	67
92	Żywy szkielet	5	67
93-00	Rzuć 1k1000 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje.**	—	—

Gnijące ciało — PS: 1

Typ: Wielokrotna.

Opis: Z początku zauważasz na skórze kilka bolesnych, czerwonych krost. W ciągu kilku minut rozprzestrzeniają się po całym ciele i zaczynają pękać, tworząc głębokie i bolesne rany, z których wycieka podejrzana maź, cuchnąca rozkładem i śmiercią. Stale wyciskasz spod własnej skóry gnijące ciało, pod pokładami którego dostrzegasz kolejne warstwy brudu, ropy i psującej się tkanki. Co gorsza, smród przyciąga roje much, które pragną się pożywić i złożyć jaja. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, tracisz 1k10 punktów Odporności i Ogłady. Jeżeli wysokość tej pierwszej cechy spadnie do wartości 0 lub mniej, umierasz. Jeżeli twoja Ogłada spadnie do poziomu 0 lub mniej, przemieniasz się w pomiot Chaosu.

Grzebień kostny (dziwny wygląd) — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Niezwykły kostny grzebień przebija się przez skórę na głowie, formując charakterystyczną ozdobę.

Warianty: Nie wszystkie grzebienie muszą być z kości. Spotykano już mutantów z piórami czy fałdami skóry, jak u jaszczurek wabiących swoje samice.

Grzybnia — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Na twojej skórze tworzą się niewielkie grzybnie. Za każdym razem, kiedy wykonujesz jakiś ruch, wybuchają one chmurą zarodników. Jeżeli zostaniesz raniony, twoje ciało broni się, wypuszczając duszące kłęby żywych nasion. Przeciwnik, którego ogarnie taki obłok, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, iż następną akcję nieszczęśnik musi poświęcić na oczyszczenie nosa

i oczu. Ożywieńcy oraz inne istoty, które nie oddychają, są niewrażliwe na tę zdolność.
Warianty: Około 10% mutantów wykształca spaczeniową grzybnię. Walczący z mutantem musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę następnej akcji, tak jak to opisano wyżej. Jeżeli ofiara spaczonej grzybni nie posiada zdolności **odporność na Chaos**, występuje u niej mutacja (a postać zmienia rasę na mutanta).

Gwoździogłowy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja głowa maleje do niewielkich rozmiarów, a w rezultacie zmniejsza się także twój mózg (-2k10 do Inteligencji). Ilekroć będziesz chciał podjąć akcję wymagającą myślenia (atak, ucieczka, przejście przez drzwi – czyli niemal każdą), musisz wykonać test Intcligencji. Nieudany test oznacza, że będziesz tylko stał nieruchomo, dłubiąc w nosie i próbując zrozumieć, dlaczego jesteś taki głupi.

Hipnotyczny trans — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Kiedy znajdziesz się w ciężkiej opresji, wpadasz w niezwykły trans. Ilekroć musisz wykonać test Strachu lub Grozy, twój umysł popada w odrętwienie, a ciało bezwiednie wędruje 1k10x2 metrów w losowym kierunku. W następnej rundzie odzyskujesz możliwość normalnego działania.

Hipnotyzujące spojrzenie — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Jedno z twoich oczu staje się całkowicie białe. Jego spojrzenie ma hipnotyczny efekt i jeśli poświęcisz akcję podwójną, możesz nim sparaliżować dowolnego przeciwnika w zasięgu 8 metrów. Musi on wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza, że nie może podjąć żadnej akcji, dopóki trzymasz go pod kontrolą, co rundę poświęcając na to akcję podwójną. W każdej rundzie, nie licząc pierwszej, przeciwnik może wykonać kolejny test SW, aby oswobodzić się spod twojej władzy. Istota, która raz dostała się pod wpływ twojego hipnotyzującego spojrzenia, nie może ponownie znaleźć się pod jego wpływem do końca walki.

Jednonogi — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Z zaskoczeniem stwierdzasz, że twoje nogi od dawna pałają do siebie nienawiścią. Teraz w jakiś dziwny sposób jedna zdobyła możliwość pozbycia się konkurentki. Przez krótką chwilę twoim ciałem targają spazmy bólu, a w końcu jedna z nóg usycha i obumiera, pozbawiona sił życiowych. Jej przeciwniczka wychodzi ze starcia silniejsza i bardziej żywotna niż poprzednio. Jednak nie możesz normalnie chodzić i biegać, co sprawia, że twoja Szybkość zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglając w dół).

Jednooki — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja twarz zmienia się w masę drgającego mięsa, jednak po chwili niemal odzyskuje dawny wygląd. Niestety jedno z oczu, uwolnione z czaszki, wykorzystuje okazję i na skrzydłach ze skóry odlatuje w siną dal. Drugie oko zajmuje pozycję pośrodku czoła, ponad nosem. Efekt mutacji jest taki, że należy zmniejszyć wartość cechy US o połowę (zaokrąglając w dół).
Warianty: W 10% przypadków ocalałe oko nie jest umiejscowione pośrodku czoła, ale w innym miejscu twarzy. Jednym z najbardziej drastycznych przykładów jest ślepie umieszczone wewnątrz jamy ustnej.

Kipiele — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Kolana, łokcie i inne stawy w twoim ciele pokrywają paskudne, bolesne i wypełnione śmierdzącą ropą wrzody. Otrzymujesz modyfikator -1k10 do Zręczności oraz -2k10 do Odporności.

Kłujący jęzor — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój język zmienia się w długi, obscenicznie ociekający śliną kolec. Za jego pomocą możesz razić wrogów oddalonych nawet o 4 metry. Jeżeli trafisz przeciwnika, zadajesz obrażenia z własną Siłą. Język posiada cechę oręża „precyzyjny".

Kły — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje kły wydłużają się i stają się ostrzejsze. Od tej pory możesz nimi gryźć w walce wręcz, zadając obrażenia z S-2. Zębiska posiadają cechę oręża „precyzyjny".
Warianty: Zamiast kłów wyrastają siekacze albo drugi rząd zębów. W ekstremalnych przypadkach mogą to być kły podobne do uzębienia dzika lub orka, wystające z dolnej szczęki.



Kły jadowe — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje kły robią się ostrzejsze, a w ich wnętrzu powstają kanaliki jadowe. Dziwne, pulsujące gruczoły tworzą się w twojej szyi i już wkrótce przekonujesz się, że pompują one jad do kłów. Możesz je wykorzystywać w walce wręcz, po udanym trafieniu zadając obrażenia z S-2. Kły posiadają cechę oręża „precyzyjny". Jeżeli ugryziecie spowoduje utratę choć 1 punktu Żywotności, wstrzykujesz do organizmu wroga silną truciznę. Ofiara musi wykonać Przeciętny (+0) test Odporności. Nieudany test oznacza utratę 1k10/2 punktów Żywotności, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości. Zasób jadu uzupełniasz po 1k10 rundach i dopiero wtedy możesz ponownie wstrzyknąć truciznę poprzez kły.

Kolczasty ogon — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Z zaskoczeniem stwierdzasz, że wyrósł ci ogon, zakończony dodatkowo kolczastą kulą. Możesz nim atakować w walce wręcz, zadając obrażenia z własną Siłą. Ogon posiada cechę oręża „ogłuszający".

Kolorowa skóra (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Podczas snu obłażą cię maleńkie robaczki, które wgryzają się w głąb skóry i tam umierają. Ich ciała pozostają uwięzione pod twoją skórą i zaczynają świecić dziwnym blaskiem, którego kolor zależy od boga Chaosu, któremu służysz. Dla sług Khorna charakterystyczne jest zabarwienie czarne, czerwone lub przypominające rozpalone żelazo. Wyznawcy Slaanesha miewają skórę o delikatnych, pastelowych barwach. Mutanci Nurgla przybierają kolor zgniłych liści i rozkładających się trupów, a Tzeentch nie nadaje swoim niewolnikom żadnych charakterystycznych barw (aby określić kolor jego sługi, należy wykorzystać tabelę, znajdującą się w opisie mutacji „Nietypowe ubarwienie" na str. 50). Jeżeli Bohater nie służy żadnemu z bogów Chaosu, kolor wybiera MG (*„Dzisiaj mamy czwartek, więc będziesz w błękitne cętki"*). Aby określić wzór, należy rzucić 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli.

Kolorowa skóra

Rzut	Wzorzec
01–10	Jednobarwne cętki
11–20	Wielobarwne cętki
21–30	Jedno- lub wielobarwne plamy
31–40	Ciemne pasy, podobne do umaszczenia zebry
41–50	Łaty
51–60	Zygzaki
61–70	Tygrysie pasy
71–80	Nieregularne plamy kamuflujące (nie dają modyfikatora do testów **ukrywania się**)
81–90	Ciało przedzielone pionowo na pół. Każda z połówek ma jaskrawy kolor, kontrastujący z ubarwieniem drugiej
91–93	Górna lub przednia część ciała przyjmuje jedną barwę, dolna lub tylna całkowicie inną
94–96	Rzuć 2 razy, ignorując wyniki powyżej 93
97–99	Rzuć 3 razy, ignorując wyniki powyżej 93
00	Rzuć 4 razy, ignorując wyniki powyżej 93

Kopyta (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Potworny ból przeszywa twoje nogi, kiedy palce u stóp stapiają się i przekształcają w coś, co z grubsza przypomina rozszczepione kopyta. Pomijając zniszczone obuwie, mutacja nie ma większego wpływu na mechanikę gry.

Kostropata skóra — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Każdy kawałek twojej skóry pokryty jest krostami, bąblami, parchami, kurzajkami i liszajem. Te skórne narośle, choć wyglądają obrzydliwie, zapewniają 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia.

Krótkie nogi — PS: 0

Typ: Wielokrotna 4.
Opis: Za każdym razem, kiedy dotknie cię ta mutacja, twoje nogi stają się coraz krótsze, przez co twoja Szybkość zmniejsza się o 1. Gdy osiągnie wartość 1, dolne kończyny ostatecznie zanikają i możesz jedynie pełzać, podpierając się rękami (lub mackami).

Kryształowe ciało — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało, krew, kości i ścięgna zmieniają się w żywy kryształ. Nowa forma jest twardsza, lecz jednocześnie krucha i niezbyt wytrzymała. Twoja Odporność zostaje zwiększona o 3k10 punktów, ale Żywotność zmniejsza się o połowę (zaokrąglając w dół). Jeżeli twoi towarzysze postanowią wykroić sobie jakiś kawałek twojego ciała, po 1k10 minutach przekonają się, że ich spodziewany skarb obrócił się w pył.

Kwasowa wydzielina — PS: 1

Typ: Wielokrotna 3.
Opis: Z porów twej skóry zaczyna się sączyć zielony, lepki szlam, zapewniając modyfikator +1k10 do Odporności. Kwas jest w stanie rozpuścić zarówno przedmioty pochodzenia organicznego, jak też sztuczne, dlatego każda zbroja lub ubranie zostaną w ciągu kilku minut całkowicie rozpuszczone. Za każdym razem, kiedy powiedzie ci się atak wręcz lub bronią naturalną, trafiony odnosi dodatkowy 1 punkt obrażeń, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości. Każda mutacja powyżej pierwszej sprawia, że kwas staje się coraz bardziej żrący, przez co zadaje o 1 punkt obrażeń więcej za każdą wylosowaną mutację. Kwasowa wydzielina przydatna jest także w obronie. Każda broń, która ugodzi twoje ciało, jest narażona na strawienie przez kwas, chyba że atakujący wykona udany test Zręczności. Jeżeli zostaniesz trafiony w walce wręcz lub bronią naturalną, atakujący otrzymuje 1 punkt obrażeń, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Każda runda

Tabela 3-3: Mutacje Nurgla

Rzut	Mutacja	PS	Strona
01	Atrofia	0	36
02	Bestia o tysiącu...	3	36
03	Bezrozumny	0	37
04-05	Cuchnący dotyk	0	38
06-08	Dodatkowa kończyna	1	39
09	Dodatkowe palce	0	40
10	Dodatkowe stawy	0	40
11	Dodatkowe usta	1	40
12	Dodatkowe ucho	0	40
13	Dodatkowy nos	0	40
14-15	Drgawki	0	40
16	Fałszywy demon	5	41
17	Garb	1	41
18	Głupawy	0	41
19-21	Gnijące ciało	1	42
22	Grzybnia	1	42
23	Gwoździogłowy	1	43
24	Kipiele	0	43
25	Kły jadowe	0	44
26	Kostropata skóra	0	44
27	Kwasowa wydzielina	1	44
28	Kwasowe wymioty	2	45
29-31	Macki zamiast ramion	1	46
32	Mackowate palce	0	46
33-34	Myśląca narośl	2	48
35	Niekontrolowane gazy	0	48
36	Nienaturalne łaknienie	1	49
37	Nietypowe ubarwienie	0	50
38-39	Nieznaczna zmiana wyglądu	0	51
40-41	Obłęd	0	51
42	Ociekający śluzem	1	51
43-44	Odór	0	52
45	Ogromna narośl	3	53
46	Organ Chaosu	0	53
47-49	Podmieniec	2	54
50	Polipy	1	54
51-52	Potworna otyłość	0	54
53-54	Potworny wygląd	10	54
55	Prymityw	1	55
56	Przerośnięta część ciała	1	55
57	Przezroczysta skóra	3	55
58-59	Przyssawki	1	55
60-62	Robaczywy	1	55
63	Rozrost	1/2/3	56
64-65	Rój much	0	56
66-70	Siewca zarazy	1	58
71-73	Ślimacze ciało	1	59
74	Tchórzostwo	0	59
75	Twarda skóra	0	60
76	Utrata zmysłu	0	60
77-80	Wrzody	1	62
81	Wychudła sylwetka	0	62
82	Wyłupiaste oczy	1	62
83-84	Wysypka	0	62
85-86	Zanik kończyny	0	62
87	Zanik kości	5	63
88	Zatracenie duszy	0	63
89	Zła krew	3	63
90-92	Zwierzęcy wygląd	3	66
93-00	Rzuć 1k1000 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje.**	—	—

walki wręcz lub chwytu oznacza, że atakujący cię wróg otrzymuje 1 punkt obrażeń, również bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Przedmioty magiczne są odporne na działanie kwasu.

Kwasowe wymioty — PS: 2

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twój żołądek zaczyna wydzielać bardzo żrące kwasy, podobne do tych, jakie tworzą się w brzuchu trolla. Raz na 1k10 rund możesz rzygnąć taką wydzieliną, poświęcając na to jedną akcję. Kwas automatycznie trafia stojącego obok ciebie przeciwnika, zadając mu obrażenia z Siłą 2 (+1 za każdą kolejną mutację „Kwasowe wymioty", jaką wylosowałeś). Wydzielina jest tak żrąca, że przed jej działaniem nie chroni zbroja. Wymiotów nie można sparować, ale można próbować ich uniknąć. Dodatkowo zyskujesz modyfikator +1k10 do Odporności.

Lewitacja — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Ku swojemu zaskoczeniu, potrafisz unosić się w powietrzu, tak jakbyś posiadał zdolność **lewitacja**. W powietrzu poruszasz się z Szybkością Lotu równą twojej Szybkości.

Łuskowata skóra — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra zmienia się w łuski, zapewniając 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia.
Warianty: Choć u większości mutantów łuski przybierają zielony lub czarny kolor, zdarzają się także inne barwy.

Macki zamiast ramion — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Jedno z twoich ramion usycha, a na jego miejscu wyrasta pokryta maleńkimi przyssawkami macka. Choć możesz nią opleść rękojeść broni tak, aby władać nią bez przeszkód, przy czynnościach wymagających precyzji otrzymujesz modyfikator -30 do testów Zręczności. Za każdym razem, kiedy wystąpi u ciebie ta mutacja, otrzymujesz modyfikator +5 do testów związanych z chwytami.

Mackowate palce — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje palce odpadają od dłoni i ustępują miejsca niewielkim mackom. Możesz się nimi normalnie posługiwać, lecz przy czynnościach wymagających precyzji ruchów otrzymujesz modyfikator -10 do testów Zręczności.

Magiczna moc — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Niszczycielscy Bogowie nagradzają cię magiczną mocą. Wartość twojej cechy Magia zwiększa się o 1. Jeśli nie posiadasz zdolności **magia czarnoksięska**, możesz ją wykupić za 200 Punktów Doświadczenia, pod warunkiem, że obierzesz dziedzinę swego patrona.
Uwaga: Jeżeli służysz Khornowi, Bóg Krwi uznaje cię za zdrajcę i w ciągu 1k3 dni wysyła twoim tropem sforę ogarów Chaosu (patrz str. 276), aby rozerwały na strzępy ciało i zawlokły ducha do Domeny Chaosu. Tam po wiekach tortur Pan Krwi zmiażdży twoją duszę, a resztki ciśnie pomiędzy czaszki zgromadzone pod jego tronem.



Marionetka — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Życie stało się bardzo dziwne, odkąd znikły wszystkie rysy twojej twarzy, nie licząc ust. W chwili, gdy skończył się ból odpadających uszu, nosa i zasklepiających się oczu, z czubka głowy wyrosła niewielka figurka, będąca twoją idealną kopią. Ta marionetka mówi za ciebie (możesz ją normalnie odgrywać), ale jej język jest niewyparzony, chamski, cięty i złośliwy. Twoja rola sprowadza się do jedzenia tak dużo i na tyle często, jak to możliwe, aby utrzymać swego miniaturowego władcę przy życiu. Przy każdym ciosie w głowę istnieje 25% szans, że cios trafi w ludzika. Jego Żywotność wynosi 1, a jeśli on umrze, ty również zginiesz.

Mechanoid — PS: 2

Typ: Pojedyncza
Opis: Niewielkie, złośliwe demony pojawiają się znikąd i opadają cię niczym rój wściekłych os, rozrywając ciało na drobne strzępy i zastępując ubytki mechanicznymi częściami. Zastępcze członki są potwornymi, metalowymi kopiami biologicznych kończyn. Rzuć 1k10. Wyniki od 1 do 6 oznaczają, że wszystkie twoje członki zostały zamienione na mechaniczne (jeśli wyrzucisz 7 lub więcej, patrz niżej). Otrzymujesz modyfikator +4k10 do Krzepy i Odporności oraz +3 PZ na każdej lokacji ciała, jednak nie możesz używać zwykłego pancerza. Otrzymujesz także zdolność **broń naturalna** i musisz wykonać rzut 1k100, którego wynik należy odczytać z tabeli „Mechaniczne nogi". Nowy sposób poruszania się jest niezdarny i głośny, dlatego wszystkie testy **skradania się** wykonujesz z modyfikatorem -30.

Mechaniczne nogi

Rzut	Mechaniczne nogi
01–40	Zyskujesz nowe, mechaniczne nogi (+1 do Szybkości).
41–60	Dolne kończyny zostają zastąpione przez metalowe koła (+3 do Szybkości na równym terenie).
61–80	Twoje nogi zmieniają się w dziwne urządzenie, zasilane energią Chaosu. Twoja Szybkość spada do 0, ale zamiast tego potrafisz unosić się nad ziemią z Szybkością Lotu równą wynikowi rzutu 1k10.
81–00	Twoje dolne kończyny zostają zamienione na mechaniczne gąsienice, zapewniające Szybkość równą wynikowi rzutu 1k10.

Jeżeli wyrzucisz 7 lub więcej, zmianie ulegają tylko niektóre części ciała. Rzuć 1k10, aby ustalić ich liczbę. 1-3: 1 kończyna; 4-6: 2 kończyny; 7-9: 3 kończyny; 10: 4 kończyny. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli, aby przekonać się, które fragmenty ciała ustąpiły miejsca częściom mechanicznym. Co ważne, na zmienionych kończynach nie można nosić żadnego pancerza.

Mechaniczne części ciała

Rzut	Część ciała	Efekt
01–10	Głowa	Zyskujesz zdolność **broń naturalna** oraz 3 Punkty Zbroi na głowie.
11–20	Korpus	+2k10 do Odporności oraz +3 PZ na korpusie.
21–50	Ręka (lewa lub prawa)	+1k10 do Krzepy oraz +3 PZ na zmutowanej ręce.
51–60	Dłoń (lewa lub prawa)	+1k10 do Krzepy oraz +3 PZ na zmutowanej ręce.
61–00	Obie nogi	Wykonaj rzut 1k100 i sprawdź wynik w tabeli **Mechaniczne nogi**, dodatkowo +3 PZ na nogach.

Jako że twoje ciało staje się mechaniczne, przestaje się ono w naturalny sposób regenerować i nie możesz w normalny sposób odzyskiwać punktów Żywotności utraconych wskutek ciosu w mechaniczną część ciała (w przypadku zmiany tylko części ciała, możesz normalnie leczyć punkty Żywotności utracone wskutek ciosu w żywą tkankę). Można natomiast próbować cię naprawić, wykonując Trudny (-20) test **nauki (inżynieria)**. Udany test oznacza, że udało się przywrócić 1k10 punktów Żywotności (jeśli byłeś lekko ranny) lub 1 punkt Żywotności (jeśli byłeś ciężko ranny).

Metaliczna skóra — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra pokrywa się drobinami metalu, zapewniając 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
Warianty: Pokrycie skóry może być wykonane z dowolnego metalu: złota, srebra, brązu, a nawet bardziej egzotycznych materiałów. Patrz tabela i opis mutacji „Metalowe ciało".

Metalowe ciało — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało przemienia się w zadziwiającą mieszaninę złota, stali i srebra (pokrycie każdej części ciala ustala MG). Zyskujesz 5 PZ na każdej lokacji trafienia, jednak nie możesz ich łączyć z ochroną zapewnianą przez pancerz. Otrzymujesz modyfikator -2k10 do WW i US oraz +3k10 do Krzepy i Odporności. Dodatkowo zyskujesz odporność na ataki za pomocą ognia i mrozu oraz na efekty ich działania, natomiast otrzymujesz podwójne obrażenia od ataków opartych na elektryczności. Szczególnie wredni kamraci mogą zechcieć uszczknąć kawałek twojego ciała i sprzedać go z zyskiem. Z tego powodu bardzo wysoko ceni się złotych i srebrnych mutantów. Odrąbanie palca, ucha lub wykłucie oka powoduje utratę 2 punktów Żywotności. Odrąbanie kończyny lub głowy zwykle powoduje śmierć mutanta. Szacunkowa wartość poszczególnych części ciała została podana w tabeli. Każda z nich ma takie samo mutagenne działanie jak depozyt spaczenia.

Metalowe ciało

	— Metal —		
Część ciała	Stal	Srebro	Złoto
Nos/ucho	1k10/5 *s*	1k10/2 *s*	1k10 *s*
Palec/oko	1k10/2 *s*	1k10 *s*	2k10 *s*
Dłoń/stopa	1k10 *s*	2k10 *s*	1k10 *zk*
Ręka	2k10 *s*	1k10 *zk*	2k10 *zk*
Noga	3k10 *s*	1k10+5 *zk*	3k10 *zk*
Głowa	1k10+4 *s*	1k10+2 *zk*	2k10+2 *zk*
Korpus	8k10 *s*	3k10+7 *zk*	8k10+2 *zk*

Mieszaniec — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało ulega potwornej przemianie, stając się hybrydą istoty, którą byłeś poprzednio, oraz zwierzęcia, bestii lub innego stworzenia. Mistrz Gry wybiera istotę z *Księgi Zasad*, *Bestiariusza Starego Świata*, niniejszej książki lub innego dodatku i określa przy pomocy poniższej tabeli, jak bardzo zmieniło się twoje ciało. Stopień spaczenia różni się u każdego mutanta. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, Mistrz Gry musi wybrać inną istotę. Skalę zmian można określić za pomocą poniższej tabeli.

Mieszaniec

Rzut	Rezultat
01–33	*Dominacja dawnej formy*. Twoja forma sprzed mutacji dominuje w wyglądzie, jednak przejmujesz kilka cech nowej istoty. Na przykład zmutowany orzeł może mieć ludzką głowę zakończoną dziobem, natomiast mieszaniec orka i człowieka, o dominującej ludzkiej formie, będzie miał tylko zieloną skórę. Zachowujesz swoje cechy w niezmienionej wartości.
34–66	*Równowaga*. Stara i nowa forma ciała mieszają się ze sobą w równych proporcjach, tworząc nieznaną wcześniej hybrydę. Na przykład człowiek-pająk będzie miał ludzką głowę, z której sterczeć będą pajęcze oczy i szczękoczułki. Cechy główne obydwu istot należy do siebie dodać i podzielić na pół, ułamki zaokrąglając w dół. Jeżeli któraś z istot posiada zasady specjalne, stosują się one również do mieszańca, oprócz tych, które powodują utratę jednej z cech. Zachowujesz wszystkie umiejętności i zdolności oraz zyskujesz 1k10 punktów Żywotności. **Przykład:** *W wyniku mutacji Klaus stał się mieszańcem człowieka i mantikory, dlatego musi teraz uśrednić swoje cechy główne. Jego początkowa WW wynosiła 38, a mantikory 54, dlatego obecna WW wynosi 46 (38+54=92; 92/2=46).*

67–99 *Dominacja nowej istoty*. Na skutek zmieszania się cech twoich i istoty, w którą miałeś się przeobrazić, jej cechy zaczynają dominować w twoim wyglądzie. Na przykład człowiek-koń zyskałby zwierzęcy łeb i kończyny, ale zachowałby dłonie i poruszał się na dwóch nogach. Wszystkie cechy główne należy zsumować, a następnie podzielić na pół, zaokrąglając ułamki w dół. Jeżeli któraś z istot posiada zasady specjalne, stosują się one również do mieszańca, oprócz tych, które powodują utratę jednej z posiadanych cech. Zyskujesz wszystkie umiejętności i zdolności nowej istoty oraz zwiększasz swoją Żywotność o 1k10 punktów. Niestety proces mutacji jest tak potworny, że tracisz zdrowe zmysły i otrzymujesz 1k10 Punktów Obłędu.

00 *Pomiot Chaosu*! Więcej informacji o tych nieludzkich bestiach znajdziesz na str. 68.

Mistrz broni PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Bogowie Chaosu nagradzają cię umiejętnością walki i skutecznego zabijania. Otrzymujesz modyfikator +1k10 do WW lub US (do wyboru).

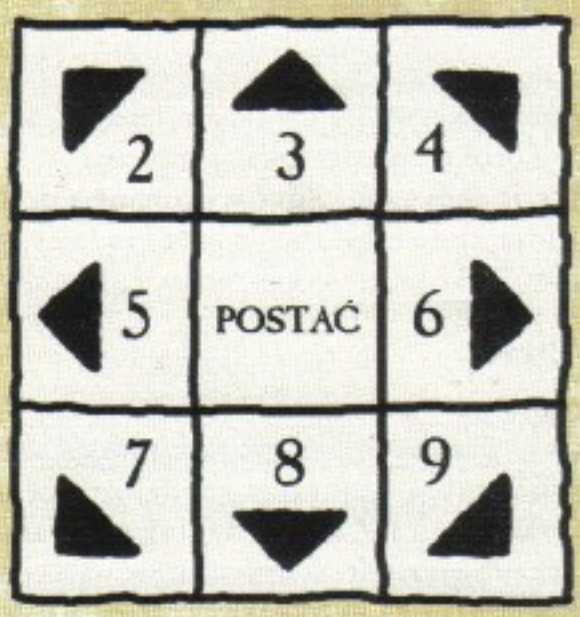
Myśląca narośl PS: 2

Typ: Wielokrotna 3.
Opis: Wewnątrz twojego ciała zaczyna rosnąć przerażający guz. W przeciwieństwie do mutacji „Organ Chaosu" jest on inteligentny (2k10+20), a za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, narośl osłabia twoją Odporność o 1k10 punktów. W zamian za to nagradza cię dodatkowymi 4 punktami Żywotności.

Narośl posiada własną osobowość i cele, które próbuje zrealizować, przejmując kontrolę nad ciałem. Każdego dnia musisz wykonać test SW, którego niepowodzenie oznacza, że narośli udało się zapanować nad ciałem. Następnego dnia możesz wykonać kolejny test, ale jeśli się nie powiedzie, narośl nadal sprawuje władzę. Udany test oznacza, że kontrolujesz przez ten dzień swoje ciało. Kiedy guz sprawuje kontrolę, nie masz bladego pojęcia o tym, co się dookoła dzieje, ani o tym, co miało miejsce wcześniej. Zwykle efekty poczynań narośli stają się widoczne po kilku dniach. Jeżeli zostaniesz zabity, narośl wydobywa się z twojego ciała i ucieka na nowo wyhodowanych nóżkach. Jej żywot nie jest długi, bowiem przemienia się w pomiot Chaosu (patrz str. 68).
Warianty: W 10% przypadków inteligentna narośl pojawia się na zewnątrz ciała. Mutant, który nosi ją otwarcie lub ją odsłoni, zyskuje zdolność **straszny**.

Niekontrolowane gazy PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Cierpisz na rzadko spotykane schorzenie żołądka, którego efekty można odczuć, ilekroć grozi ci niebezpieczeństwo. Jeżeli zostaniesz zaatakowany lub musisz wykonać test Strachu albo Grozy, bezwiednie wypuszczasz z siebie chmurę fetoru o średnicy 3 metrów. Każda z postaci w zasięgu zostaje objęta działaniem gazu. Chmura utrzymuje się przez 1k10/2 rund i dopóki się nie rozwieje, przemieszcza się o 2 metry w losowym kierunku. Aby go określić, należy wykorzystać poniższy diagram, choć Mistrz Gry może wpłynąć na rezultat rzutu, interpretując kierunek, z którego wieje wiatr. Jeśli rzut 1k10 zakończy się wynikiem „1", chmura pozostaje w miejscu, a przy rezultacie „10" nagle się rozwiewa.



Niekontrolowane gazy

Rzut	Efekt
1–2	*Trucizna*. Każdy, kto ma nieszczęście zaczerpnąć zatrutego powietrza, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza obrażenia z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza.
3–4	*Gaz paraliżujący*. Każdy, kto zachłyśnie się gazem, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że istota zostaje sparaliżowana (nie może wykonywać żadnych akcji) na okres 1k10 rund.
5–6	*Oleista mgła*. Wypuszczasz z siebie kłąb śmierdzącej mgły, która sprawia, że wszystkie związane ze wzrokiem testy umiejętności i cech wykonywane są z modyfikatorem -20.
7–8	*Mdlący opar*. Smród jest tak obrzydliwy, że ci, którym nie powiedzie się Wymagający (-10) test Odporności, na okres 1k10 rund zmniejszają swoją Krzepę o połowę (zaokrąglając w dół).
9–10	*Opar szaleństwa*. Ci, którzy „skosztują" tego smrodu, wpadają w panikę i szaleństwo. Wszystkie istoty w obrębie działania chmury zachowują się, jakby były pod wpływem grzybków Szalonego Kapelusznika (patrz *Księga Zasad*, strona 126).

Tabela 3–4: Mutacje Slaanesha

Rzut	Mutacja	PS	Strona
01	Chaosołak	2	37
02	Chwytny ogon	0	37
03	Cielesna korona	1	37
04-05	Ciernie	1	38
06	Długie kolce	1	39
07-08	Dodatkowa kończyna	1	39
09	Dodatkowe palce	0	40
10	Dodatkowe stawy	0	40
11	Dodatkowe ucho	0	40
12	Dodatkowe usta	1	40
13	Dodatkowy nos	0	40
14	Dziwny głos	0	41
15	Fałszywy demon	5	41
16	Giętkie kończyny	0	41
17	Głupawy	0	41
18	Grzebień kostny	0	42
19	Hipnotyczny trans	0	43
20-21	Hipnotyzujące spojrzenie	0	43
22-24	Kłujący jęzor	0	43
25-26	Kły jadowe	0	44
27-28	Kolorowa skóra	0	44
29	Kryształowe ciało	2	44
30-31	Łuskowata skóra	1	45
32-33	Macki zamiast ramion	1	46
34-35	Mackowate palce	0	46
36	Marionetka	2	46
37	Metaliczna skóra	3	47
38-39	Nietypowe ubarwienie	0	50
40	Nieuzasadniona fobia	0	50
41	Niewidzialność	2	51
42-43	Nieznaczna zmiana wyglądu	0	51
44	Obłęd	0	51
45-46	Ogon	0	52
47	Ogon skorpiona	1	52
48	Pasożytniczy bliźniak	3	53
49-50	Podmieniec	2	54
51	Podwojenie	—	54
52-58	Ponętny	0	54
59	Potworny wygląd	10	54
60-61	Przerośnięta część ciała	1	55
62-63	Rączy	0	55
64-65	Rogi	1	56
56	Skrzydła	1	58
67-68	Spiczastogłowy	0	58
69-72	Szczypce	1	59
73	Świecąca skóra	1	59
74	Telepatia	0	59
75	Uderzające podobieństwo	0	60
76	Utrata zmysłu	0	60
77	Uzależnienie	0	60
78-79	Wieloręki	0	62
80	Wywrócony na wierzch	8	62
81	Zatracenie duszy	0	63
82	Złe oko	1	63
83-84	Złudzenie normalności	1	63
85	Zły	1	63
86	Zwierzęca mutacja	1	65
87-88	Zwierzęce odnóża	2	65
89-90	Zwierzęcy wygląd	2	66
91-92	Zwinny	0	67
93-00	Rzuć 1k1000 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje**	—	—

Efekt smrodliwego gazu za każdym razem jest inny, dlatego należy wykonać rzut 1k10 i odczytać jego wynik z tabeli. Jesteś odporny na działanie gazu, czego nie można powiedzieć o twoich towarzyszach. W każdej rundzie, gdy postać przebywa wewnątrz chmury, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza przykre przekonanie się, jak bardzo wadliwie działa twój układ trawienny.

Nienaturalne łaknienie — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Niespodziewanie spada na ciebie olśnienie, bez wątpienia zesłane przez jedną z Niszczycielskich Potęg. Po co masz uganiać się za jedzeniem, skoro robactwa wystarczy dla ciebie i wielu innych? Zaczynasz odczuwać głód niezwykłej substancji lub dziwnego rodzaju pożywienia. Wykonaj rzut 1k100 i sprawdź wynik w tabeli. Jeśli okaże się, że trafiłeś na coś niezbyt jadalnego, nie przejmuj się, prędzej czy później i tak to przetrawisz.

Nienaturalne łaknienie

Rzut	Pożywienie	Rzut	Pożywienie
01–05	Dzieci	51–55	Pająki
06–10	Farby lub barwniki	56–60	Paznokcie
11–15	Gnijące mięso	61–65	Piach
16–20	Gwoździe	66–70	Robactwo
21–25	Języki	71–75	Szczury



Kiedy znajdujesz się poza czasem, nie możesz podejmować żadnej akcji i dryfujesz bezczynnie. Każdy miesiąc przynosi ze sobą kumulatywną szansę 1%, że przyciągniesz uwagę jakiegoś demona. Kiedy tak się w końcu stanie, podczas najbliższej wycieczki poza strumień czasu zostajesz przez niego porwany i zaciągnięty do Domeny Chaosu, gdzie po wsze czasy będziesz stanowił obiekt okrutnych igraszek.

Nietypowe ubarwienie (dziwny wygląd) PS: 0

Typ: Wielokrotna.

Opis: Twoja skóra zmienia nagle kolor, zwykle przybierając nienaturalną barwę. Należy wykonać rzut 1k100 i porównać jego wynik z tabelą. Następnie należy wykonać dodatkowy rzut 1k100 i określić, która część ciała zmieniła barwę. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, musisz na nowo określić kolor i część ciała.

Nietypowe ubarwienie

Rzut	Część ciała	Rzut	Kolor
01–10	Twarz lub głowa	01–10	Biały
11–20	Korpus	11–20	Brązowy
21–30	Lewe ramię	21–30	Czerwony
31–40	Prawe ramię	31–40	Żółty
41–50	Lewa noga	41–50	Niebieski
51–60	Prawa noga	51–60	Zielony
61–70	Całe ciało	61–70	Pomarańczowy
71–80	Nietypowe miejsce (wybór MG)	71–80	Purpurowy
81–90	Rzuć dwa razy	81–90	Szary
91–00	Rzuć trzy razy	91–00	Czarny

26–30	Krew	76–80	Trawa
31–35	Łajno	81–85	Włosy
36–40	Łzy	86–90	Wrogowie
41–45	Małe zwierzątka	91–95	Zęby
46–50	Oczy	96–00	Zdaj się na gust MG

Niestabilność czasowa PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Jak się okazuje, czas nie ma na nad tobą zbyt wielkiej władzy. Kiedy dotknie cię ta mutacja, musisz od razu rzucić 1k10. Wyniki 1-7 oznaczają niekontrolowaną niestabilność czasową, wyniki 8-10 kontrolowaną.

Mutacja objawia się tym, że pojawiasz się i znikasz. Zwykle przez dwie i pół godziny dziennie przebywasz poza zwykłym strumieniem czasu. Proces wychodzenia z niego i powrotu jest wielce osobliwy, skutkiem czego, gdy dotknie cię ta mutacja, zyskujesz 1k10/2 Punktów Obłędu. Po pewnym czasie przyzwyczajasz się do tego, jednak tendencja twojego ciała do uciekania, kiedy jesteś najbardziej potrzebny, bywa ogromnie frustrująca, zwłaszcza dla towarzyszy.

Kiedy dochodzi do walki, na początku każdej rundy musisz wykonać rzut 1k10. Wynik „10" oznacza, że znikasz ze strumienia czasu na 1k10 rund. W przypadku kontrolowanej niestabilności możesz zmodyfikować ten wynik o 1, wracając rundę później lub wcześniej, zależnie od własnego uznania. W przeciwnym wypadku wracasz dokładnie po tylu rundach, ile wyrzuciłeś wcześniej na kostce.

Nieuzasadniona fobia PS: 0

Typ: Wielokrotna.

Opis: Narasta w tobie fobia, czyli nieuzasadniony lęk przed pewnymi osobami, miejscami, przedmiotami lub zdarzeniami. Kiedy tylko staniesz oko w oko ze źródłem lęku, musisz wykonać test Strachu. Jeżeli w wyniku mutacji wylosujesz dwukrotnie fobię związaną z tym samym obiektem, przy spotkaniu z nim musisz wykonać test Grozy. Aby określić, czego się boisz, musisz wykonać rzut 1k100, a jego wynik porównać z poniższą tabelą.

Nieuzasadniona fobia

Rzut	Źródło
01–04	Obiekty kultu religijnego
05–08	Ludzie
09–12	Elfy
13–16	Krasnoludy
17–20	Wszystko, co jest większe od ciebie
21–24	Niziołki
25–28	Czarodzieje
29–32	Gobliny

33–36	Orki
37–40	Istoty skrzydlate
41–44	Inni mutanci
45–48	Przedmioty i stworzenia określonej barwy
49–52	Hałas
53–56	Gady
57–60	Insekty
61–64	Dziwne zapachy
65–68	Kobiety
69–72	Mężczyźni
73–76	Dzieci
77–80	Mięso
81–84	Krew
85–88	Wymiociny
89–92	Słona woda
93–96	Szczury
97–00	Wybór MG

Niewidzialność PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało staje się przezroczyste, a kiedy stajesz bez ruchu, rozwiewa się w dym. Poświęcając akcję, możesz stać się niewidzialny, dzięki czemu nie można cię atakować w walce, obierać jako celu dla broni strzeleckich i magicznych pocisków. Przeciwnicy, którzy znajdują się w zasięgu 4 metrów, muszą wykonać Trudny (-20) test **spostrzegawczości**, żeby w ogóle cię zlokalizować. Nawet jeśli im się uda, otrzymują modyfikator -30 do rzutu na trafienie. Tak długo, jak pozostajesz niewidzialny, otrzymujesz modyfikator +20 do testów WW. Niewidzialność ma jednak swoją cenę. Gdy pozostajesz ukryty przed spojrzeniami śmiertelników, twoje ciało z wolna wycieka w Eter. W każdej rundzie musisz wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę 1 punktu Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Niewrażliwość na magię PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Od dawna byłeś przekonany, że tak naprawdę jesteś niezniszczalny. Twoja niewrażliwość na działanie magii tylko cię w tym przekonaniu utwierdza. Czary magii prostej, powszechnej i tajemnej nie mają na ciebie żadnego wpływu, choć rytuały i zaklęcia czarnoksięskie oraz magia kapłańska działają normalnie. Co więcej, jeżeli wartość twojej cechy Magia wynosiła więcej niż 0, zostaje obniżona do tego poziomu.
Uwaga: Jeżeli jesteś wyznawcą Tzeentcha, Pana Przemian, to zamiast stać się niewrażliwym na magię, przemieniasz się w pomiot Chaosu.

Nieznaczna zmiana wyglądu PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało ulega delikatnej zmianie, która jest słabo zauważalna lub nieszkodliwa. Zmienia się odcień twoich włosów, na ciele pojawiają się znamiona lub kurzajki, wydłużają się paznokcie, itp. W żaden znaczący sposób nie wpływa to na wygląd mutanta, jednak każdemu, kto wie, na co patrzeć, zdradza, że cieszy się on łaską Mrocznych Bogów.

Oblicze gorejącej czaszki PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Ciało na twojej twarzy powoli obumiera, odsłaniając czaszkę, która niedługo potem rozbłyskuje piekielnym ogniem. W walce wręcz możesz wykonać atak płonącym czerepem (Siła 1, bez uwzględnienia pancerza). Jeżeli posiadasz na głowie rogi, kły lub inną broń naturalną, zadawane przez nie obrażenia kumulują się z tymi od ognia.

Obłęd PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: W twojej głowie zagnieździł się ktoś obcy, kto czasem do ciebie przemawia. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, otrzymujesz 1k10/2 Punktów Obłędu.

Obwisły PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój szkielet kurczy się o jedną czwartą, a obwisłe mięśnie i ścięgna luźno okrywają kościec. Podziel swoją Krzepę i Odporność przez 4 (zaokrąglając w dół do minimum 1).

Ociekający śluzem PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra ocieka obrzydliwym, żółtawym płynem. Gdziekolwiek się udasz, pozostawiasz za sobą mokry, lepki ślad. Potworny smród, jaki ci towarzyszy, przyciąga muchy, które składają jaja w twoim śluzie. Modyfikator -20 do Ogłady.
Warianty: MG może wybrać dowolny kolor śluzu.

Oczy na szypułkach PS: 1

Typ: Wielokrotna 2.
Opis: Jedno z twoich oczu wyrasta na szypułce z oczodołu. Zyskujesz modyfikator +1k10 do testów Inicjatywy. Jeżeli wylosujesz tę mutację ponownie, nie zyskujesz żadnych zdolności, ale przynajmniej oczy sterczą symetrycznie do góry.

Odłączalne kończyny PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: To, w jaki sposób jesteś w stanie bezboleśnie odłączyć którąś z kończyn od ciała, najlepiej niech pozostanie niedopowiedziane. Krótko mówiąc, można ci urwać całe ramię, a ty nie umrzesz z szoku na skutek utraty krwi. Niestety, raz oddzielone członki nie mogą zostać połączone z ciałem ponownie i nie zrosną się z nim, chyba że wskutek zabiegu medycznego lub magii. Pewnym pocieszeniem jest fakt, że kończyny zachowują zdolność samodzielnego poruszania z Szybkością 1. Odrąbana ręka może niezależnie atakować, ale używając połowy wartości twojego WW. Trafienia krytyczne, których efektem jest odcięcie kończyny, jak najbardziej mają na ciebie wpływ, choć nie grozi ci śmierć z wykrwawienia. Dekapitacja także nie oznacza natychmiastowego zgonu, choć grozi ci śmierć głodowa. Odrąbanie kończyny lub głowy poprzez trafienie krytyczne lub w inny sposób nigdy nie grozi śmiercią, podobnie jak upływ krwi. Jedynym sposobem zabicia cię jest wyrzucenie „10" w **Tabeli trafień krytycznych** lub **Tabeli Nagłej Śmierci**. Ogień, kwas, elektryczność

i inne podobne do nich czynniki w dalszym ciągu mogą pozbawić cię życia, jeśli całe twoje ciało zostanie wystawione na ich działanie.

Odór — PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało zaczyna wydzielać nieznośny odór, przypominający mieszaninę woni wymiocin, zepsutych jaj i gnijącego mięsa. Twoja Ogłada zmniejsza się o 2k10. Każdy przeciwnik, który znajdzie się w zasięgu 2 metrów od ciebie, otrzymuje modyfikator -5 do WW.
Warianty: Nie należy ograniczać się do woni zgniłych jaj. Skwaśniałe mleko czy smród odchodów to również dobre przykłady. Bądź kreatywny.

Odporność na magię — PS: 0

Typ: Pojedyncza
Opis: W jakiś sposób wbiłeś sobie do głowy, że czary i zaklęcia na ciebie nie działają. Otrzymujesz modyfikator +20 do testów SW przeciwko działaniu zaklęć. Wartość twojej cechy Magia spada do 0.
Uwaga: Jeżeli jesteś wyznawcą Tzeentcha, Pana Przemian, to zamiast stać się odpornym na magię, przemieniasz się w pomiot Chaosu.

Odporny — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało nabiera iście demonicznej wytrzymałości. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, otrzymujesz dodatkowe 1k10 punktów Odporności.



Ogniste ciało — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało nagle staje w płomieniach, zmieniając cię w żywą pochodnię. Choć ogień cię nie rani, to automatycznie spopiela ubranie i dobytek, który ze sobą niosłeś. Twoja Odporność wzrasta o 1k10 punktów. Co więcej, płomienie są groźne dla twoich wrogów. Z racji blasku i żaru wszyscy przeciwnicy w walce z tobą otrzymują modyfikator -10 do WW. Za każdym razem, kiedy trafisz wroga bronią naturalną lub gołą ręką, istnieje szansa, że po nieudanym teście Zręczności zajmie się on ogniem (patrz *Księga Zasad*, str. 141).

Ognisty dech — PS: 1

Typ: Wielokrotna 3.
Opis: Twoje gardło zmienia się w potworny sposób – w jego wnętrzu zaczynają gotować się nieludzkie płyny. Gdy go dotykasz, przekonujesz się, że jest gorące. Od tej pory jesteś w stanie ziać na wrogów strumieniem płynnego ognia. Pomiędzy jednym a drugim plunięciem musi minąć 1k10 rund. Efekt oraz ilość zadawanych obrażeń zależą od tego, ile razy wylosowałeś tę mutację. Przy rozliczaniu obrażeń zadanych przez zionięcie nie bierze się pod uwagę pancerza, a jedynie Wytrzymałość.

Ognisty dech

Ilość mutacji	Siła	Efekt
1	2	Plunięcie małą kulą ognia na odległość 4 metrów. Trafienie wymaga udanego testu US.
2	3	Plunięcie na odległość 16 metrów kulą ognia o średnicy 3 metrów.
3	5	Rzygnięcie strugą ognia o długości 16 metrów oraz rozszerzającą się od 1 metra do 5 metrów w najdalszym zasięgu.

Warianty: Jeżeli Mistrz Gry na to zezwoli, możesz pluć kwasem, ciskać pioruny, wydychać trujący gaz, itp. Niezależnie od formy ataku, zadawane obrażenia pozostają takie same.

Ogon — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja kość ogonowa wydłuża się i wkrótce przekształca w ogon, który pomaga ci utrzymywać równowagę. Twoja Zręczność zwiększa się o 1k10 punktów.
Warianty: Ogon może być owłosiony, goły, z kitą lub pokryty łuskami, a nawet jedynie kościany.

Ogon skorpiona — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Z dolnej części twoich pleców wyrasta ogon skorpiona. Pokryty jest czarnymi, brązowymi oraz pomarańczowymi plamami i kończy się nieprzyjemnie wyglądającym żądłem. Możesz nim atakować wrogów w walce wręcz, zadając obrażenia z własną Siłą. Jeżeli zadasz choć jeden punkt obrażeń, przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności, albo zostanie zatruty. Jad jest tak silny, że twój wróg skona po upływie tylu rund, ile wynosi jego Wytrzymałość.

Ogromna narośl — PS: 3

Typ: Wielokrotna.
Opis: W ciągu kilku dni na twoim ciele wyrasta ogromna narośl, szybko osiągając wagę 1k10x5 kg. Za każde 10 kg musisz zmniejszyć swoją Szybkość o 1 (minimum 1). Dodatkowo za każde 20 kg musisz obniżyć Ogładę o 1k10 punktów.

Olbrzymia głowa — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja głowa rozrasta się, trzykrotnie powiększając swoje rozmiary. Żaden hełm, czepiec, kapelusz ani beret nie jest dość duży, abyś mógł go założyć. Aby zdobyć odpowiednie nakrycie głowy, musisz je specjalnie zamówić, płacąc trzykrotnie wyższą cenę. 20% trafień w korpus i 10% w ręce zamiast oryginalnej lokacji trafia w twoją wielką głowę.

Organ Chaosu — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Wewnątrz twojego ciała zaczyna rosnąć guz. Przepełniony energią Chaosu, nie chce cię zabić... Przynajmniej nie teraz. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, zyskujesz 1k10 punktów Odporności, a twoja Żywotność zwiększa się o 2. Niestety cysta wytwarza obrzydliwą wydzielinę, która sprawia, że strasznie śmierdzisz. Donośne bulgotanie w brzuchu rozlega się w najmniej odpowiednich momentach, dlatego twoja Ogłada zostaje zmniejszona o 2k10 punktów za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację. Jeżeli zostaniesz zabity, organ Chaosu wydobędzie się ze zwłok, momentalnie wytworzy odnóża i ucieknie, pozostawiając za sobą ślad w postaci wilgotnego szlamu i resztek płynów ustrojowych. Co gorsza, po kilku dniach zacznie upodabniać się do ciebie, choć w zmniejszonej skali. Jego cechy główne będą równe połowie twoich, a za każdą wylosowaną przez ciebie mutację „Organ Chaosu" otrzymuje dodatkowe 2 punkty Żywotności. Posiada również zdolność **broń naturalna**. Jeżeli utrzyma się przy życiu przez kilka następnych miesięcy, w końcu stworzy idealną kopię twojej osoby, włącznie z oryginalnymi wartościami wszystkich cech, umiejętnościami i zdolnościami. Samo jego istnienie jest liczone jako jedna mutacja.
Warianty: Około 10% organów Chaosu rośnie na zewnątrz ciała nosiciela. Przy odrobinie wysiłku można ukryć istnienie guza, jednak jego widok sprawia, że mutant powinien być traktowany, jakby posiadał zdolność **straszny**.

Osiłek — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Energie Chaosu dają nadludzką siłę twojemu ciału. Masa mięśniowa podwaja się, sprawiając, że skóra rozciąga się do granic możliwości, a w niektórych miejscach nawet pęka. Twoja Krzepa wzrasta o 1k10 punktów za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację.

Pasożytniczy bliźniak — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: Przekształcasz się w masę skłębionego ciała i rozdzielasz na dwie istoty. Ty i twój brat (albo siostra – nikt nie może być tego do końca pewny) możecie być zrośnięci na wiele sposobów. Rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli, aby się przekonać, jak to wygląda w waszym przypadku:

Pasożytniczy bliźniak

Rzut	Złączeni...
01–20	Głowami
21–40	Brzuchami
41–60	Plecami
61–80	Lewym bokiem
81–00	Prawym bokiem

Podziel wszystkie cechy główne na pół. Ty i twój bliźniak korzystacie ze wspólnych umiejętności i zdolności, a choć możecie działać niezależnie, to z oczywistych względów nie jesteście w stanie się od siebie oddalić. Musisz zmniejszyć Szybkość o 2, ale w zamian za to zyskujesz modyfikator +20 do testów **spostrzegawczości**.

Pazury — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje dłonie się zmieniają, a z końców palców wyrastają zakrzywione szpony. Zyskujesz zdolność **broń naturalna**.

Plucie kwasem — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: W twoim gardle wykształcają się specjalne gruczoły, produkujące żrący kwas. Wykonując akcję podwójną, jesteś w stanie plunąć kulą śliny w kierunku istoty znajdującej się do 10 metrów od ciebie. Aby określić, czy trafiłeś we wroga, musisz wykonać test US. Udany test oznacza trafienie z Siłą 5. Przed kolejnym splunięciem musisz odczekać 1k10 rund.



Podmieniec — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Na skutek tej mutacji zostaje odsłonięta twoja prawdziwa natura - przemieniasz się w zwierzoczłeka. Natychmiast musisz zmienić rasę twojej postaci z mutanta na zwierzoczłeka i rzucić 1k100, po czym sprawdź wynik w tabeli.

Podmieniec

Rzut	Typ zwierzoczłeka
01–30	rykowiec
31–60	ungor
61–00	gor

Od razu zyskujesz mutacje „Zwierzęce odnóża" i „Zwierzęcy wygląd". W **Rozdziale VII: Bestie Chaosu** możesz znaleźć więcej informacji dotyczących zwierzoludzi i podmieńców.

Podwojenie — PS: –

Typ: Wielokrotna.
Opis: Z twojego ciała wydziela się nowe, zabierając ze sobą połowę punktów Żywotności (zaokrąglając w dół). Jesteście identycznymi bliźniakami, włączając w to mutacje, jednak od tej pory następne będziecie zyskiwali samodzielnie i możecie wybrać oddzielne profesje. Jako gracz zachowujesz kontrolę nad bliźniakiem oryginalnej postaci, traktując ją jak drugiego Bohatera.
Warianty: W 10% przypadków bliźniacy palają do siebie ogromną nienawiścią i próbują się nawzajem pozabijać. W takim przypadku klon staje się Bohaterem Niezależnym, pozostającym pod kontrolą Mistrza Gry.

Polipy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Na twoim ciele tworzą się dziwne, bezbarwne narośle. Choć w żaden sposób nie sprawiają ci bólu, to pojawiają się w dziwnych miejscach i zwykle ociekają żółtawym śluzem. Twoja Ogłada zmniejsza się o 1k10 punktów.
Warianty: 10% mutantów cierpi na znacznie gorszą odmianę polipów. Wewnątrz narośli nie zbiera się śluz, ale nurglingi (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**). Jeżeli mutant straci wszystkie punkty Żywotności, z polipów wylęgnie się 1k10 nurglingów, które zaatakują najbliższą żywą istotę.

Pomiot Chaosu — PS: –

Typ: Pojedyncza.
Opis: Zemsta Niszczycielskich Bóstw przemienia twoje ciało w pomiot Chaosu. W ciągu kilku minut degenerujesz się z istoty myślącej do bezrozumnego monstrum. W rezultacie twoja postać staje się Bohaterem Niezależnym. Więcej informacji o pomiocie Chaosu znajdziesz na str. 68.

Ponętny — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: W niezwykły sposób stajesz się nadzwyczaj ponętny i atrakcyjny dla innych. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, zyskujesz 1k10 punktów Ogłady. Dodatkowo otrzymujesz kumulatywny modyfikator +5 do testów **przekonywania**.

Porażający dotyk — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Dotknięcie twojego ciała grozi porażeniem prądem. Co więcej zyskujesz 1k10 punktów Zręczności. Jeśli uda ci się atak bez broni, jesteś w stanie porazić przeciwnika. Zadajesz wtedy obrażenia z Siłą 3 (lub z Siłą 5, jeśli przeciwnik nosi metalową zbroję), przed którymi nie chroni pancerz. Musisz odczekać 1k10 rund, aby zgromadzić odpowiednią moc. Jeżeli nie rozładujesz nagromadzonej energii, a zostaniesz trafiony i zraniony metalową bronią, twój przeciwnik musi wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym razie otrzyma trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza.

Potworna otyłość — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Pod twoją skórą formuje się gruba warstwa tłuszczu. Może ona być równomiernie rozłożona lub wytwarzać dziwne deformacje. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, twoja waga zwiększa się o 50%, kosztem zmniejszenia Krzepy o 1k10 punktów. Pozytywną cechą otyłości jest zwiększenie Żywotności o 1 punkt.

Potworny wygląd — PS: 10

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało przyjmuje formę tak ohydną, że samo spojrzenie na ciebie przyprawia o utratę zdrowych zmysłów. Ba! Twoja brzydota jest tak wielka, że ty sam mógłbyś przypłacić obłędem jedno spojrzenie w lustro. Suma Punktów Strachu, jakie otrzymujesz wraz z tą mutacją, sprawia, że od razu zyskujesz zdolność **przerażający**.



Warianty: Opisując nową postać mutanta, użyj wyobraźni. Dobrymi pomysłami są gnijące ciało, poczerniałe kły, żółtawe oczy, ale prawdziwą grozę w sercach przeciwników może wywołać wywrócenie ciała na drugą stronę, oplecenie go żyłami lub sznurami ścięgien, ociekanie limfą, itp. Macki, narośle oraz inne nowotwory także będą pasowały do nowego wyglądu mutanta.

Powielenie — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: *„A imię twoje legion"*. Wykonując akcję podwójną, możesz rozdzielić się na 1k10 mniejszych istot. Twoją Krzepę i Żywotność należy podzielić równo pomiędzy istoty, zaokrąglając ułamki w górę. Każdy z twoich sobowtórów działa niezależnie i po 1k10 rundach łączycie się w jedność. Ten proces jest bolesny i w jego wyniku przez jedną rundę jesteś ogłuszony. Po powrocie do oryginalnej formy przyjmujesz pierwotny kształt i jesteś w kondycji takiej, jak przed rozdzieleniem, chyba że któraś z twoich części została zabita. Wówczas na stałe tracisz odpowiednią część Krzepy i Żywotności (za każdego zabitego sobowtóra).

Prymityw — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało przyjmuje bardziej prymitywną formę, upodabniając cię do orka. Twoje ramiona się wydłużają, w trakcie marszu przybierasz pochyloną postawę, a czoło staje się niskie, zwieńczone wyrazistym, grubym łukiem brwiowym. Zyskujesz 1k10 punktów Krzepy i Odporności, kosztem zmniejszonej o 2k10 punktów Ogłady.

Przeniesienie kończyny — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Któraś z części twojego ciała przenosi się w inne miejsce. Rzuć 1k10/2 (zaokrąglając w górę), aby określić liczbę kończyn, które zmieniają swoje miejsce. Poniższe tabele pomogą dokładnie określić, która część ciała się przemieściła i gdzie się znalazła.

Przeniesienie kończyny

Rzut	Część ciała	Rzut	Nowa lokacja
01–05	Głowa	01–10	Głowa
06–10	Oczy	11–20	Pierś
11–15	Nos	21–30	Plecy
16–20	Usta	31–40	Podbrzusze
21–25	Uszy	41–50	Biodra
26–30	Prawa dłoń	51–60	Lędźwie
31–35	Lewa dłoń	61–70	Łokieć
36–45	Prawa ręka	71–80	Kolano
46–55	Lewa ręka	81–90	Dłoń
56–65	Prawa stopa	91–00	Stopa
66–70	Lewa stopa		
71–75	Prawa noga		
76–85	Lewa noga		
86–95	Organ wewnętrzny		
96–99	Genitalia		
00	Wybór Mistrza Gry		

Przerośnięta część ciała — PS: 1

Typ: Pojedyncza
Opis: Jedna z części twojego ciała rozrasta się do ogromnych rozmiarów. Aby określić, którą kończynę spotkał ten los, rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli. Stopień rozrostu należy wylosować, rzucając (1k10+2)/4.

Przezroczysta skóra (dziwny wygląd) — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra staje się przejrzysta, odsłaniając kryjące się pod nią kości, mięśnie i organy wewnętrzne. Choć widok jest obrzydliwy, nie wpływa w inny sposób na mechanikę gry.

Przyssawki — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało pokrywają drobne przyssawki, podobne do tych, jakie można znaleźć na ramionach ośmiornicy. Dzięki nim zyskujesz modyfikator +20 do testów **wspinaczki**.

Przytłaczający intelekt — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Zaczynasz spoglądać na wszystkie sprawy z niespotykaną do tej pory przenikliwością. +2k10 do Inteligencji.

Ptasie odnóża — PS: 0

Typ: Wielokrotna 2 (lub więcej).
Opis: Pewnego dnia skóra i mięśnie zaczynają odpadać z twojej nogi krwawymi płatami. Kiedy już złuszczą się do końca, przekonujesz się, że łydka i udo pokryte są łuskami, a stopa zakończona szponami. Jeżeli posiadasz zdolność **latanie**, zyskujesz zdolność **broń naturalna**. Tą mutacją możesz zostać obdarzony tylko dwa razy, chyba że posiadasz więcej nóg.

Rączy — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje mięśnie przemieniają się tak, że stajesz się rączy niczym koń. +1 do Szybkości.

Regeneracja — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: W twoim przypadku proces leczenia przebiega nadzwyczaj szybko. Na początku każdej rundy musisz wykonać test Odporności, którego powodzenie gwarantuje odzyskanie 1 punktu Żywotności. Jeżeli zostaniesz zabity, proces regeneracji ustaje i tym samym nie może cię przywrócić do życia.

Robaczywy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje ciało staje się pożywką dla plagi robaków. Toczą mózg, gnieżdżą się w płucach i wypełniają trzewia. Twoja Odporność zmniejsza się o 2k10 punktów, a ponadto robactwo pojawia się w najmniej odpowiednich momentach, wysypując się z rękawów, podkradając jedzenie kompanów, czy wyglądając z nosa, podczas gdy ty rozmawiasz z kimś ważnym.

Przerośnięta część ciała

Rzut	Część ciała	Stopień rozrostu	Rozmiar	WW	K	Odp	Zr	Żyw	Sz
01–20	Ręka	1	×2	+1k10	+1k10	—	–1k10	+1	—
		2	×3	—	+1k10	+1k10	–2k10	+1	–1*
		3	×4	–1k10	+2k10	+1k10	–4k10	+2	–1*
21–40	Noga	1	×2	—	—	+1k10	+1k10	+1	+2
		2	×3	—	—	+1k10	+2k10	+2	+4
		3	×4	—	—	+1k10	+2k10	+2	+6
41–50	Głowa	1	×2	—	—	—	—	—	—
		2	×3	—	—	—	–2k10	+1	—
		3	×4	–1k10	—	+1k10	–3k10	+2	x0,5
51–65	Dłonie	1	×2	—	—	—	—	—	—
		2	×3	—	—	—	—	+1	—
		3	×4	–1k10	+1k10	+1k10	—	+2	—
66–80	Stopy	1	×2	—	—	—	–1k10	+1	—
		2	×3	—	—	—	–2k10	+1	–2
		3	×4	—	—	+1k10	–3k10	+1	–3
81–00	Korpus	1	×2	—	—	+1k10	—	+1	–3
		2	×3	—	—	+1k10	–1k10	+2	**
		3	×4	–1k10	—	+1k10	–3k10	+2	**

* Mutanci o nadzwyczaj przerośniętych ramionach (trzy- lub czterokrotnie) dodatkowo zmniejszają wartość swojej cechy Ataki o 1 (minimum 1).

** Mutanci o wyjątkowo rozrośniętych korpusach (trzy- lub czterokrotnie) mogą poruszać się jedynie na czterech kończynach, a ponadto zmniejszają wartość swojej cechy Szybkość o 75% (zaokrąglając w górę). Co więcej, jeśli posiadali zdolność **broń naturalna** uzyskaną za pomocą pazurów, tracą ją i nie mogą używać żadnej broni.

Warianty: Im bardziej egzotyczne robactwo, tym lepiej. Skarabeusze, krocionogi i wije mogą stanowić interesujący dodatek wzbogacający osobowość Bohatera.

Rogi — PS: 1

Typ: Wielokrotna 3.

Opis: Z twojego czoła wyrastają rogi, które możesz wykorzystywać w walce w charakterze broni. Udane trafienie zadaje obrażenia z S-1. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, poroże się powiększa. Druga przemiana oznacza, że trafienie rogami zadaje obrażenia z normalną Siłą, a trzecia, że rogi zyskują cechę oręża „druzgoczący".

Warianty: Rogi mogą być gładkie lub żłobkowane, proste lub zakrzywione. Bardzo często się zdarza, że tworzą symbol Boga Chaosu, któremu służy mutant, lub ozdabiane są klątwami na wrogów.

Rozrost — PS: 1/2/3

Typ: Wielokrotna 3.

Opis: Twoje ciało rozrasta się do niespotykanych rozmiarów. Za każdym razem, kiedy dotknie cię ta mutacja, stajesz się większy. Poniższa tabela pokazuje zmiany cech wraz z każdym rozrostem ciała. Efekty kolejnych przemian się kumulują.

Rój much — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Chmura tłustych, czarnych, błyszczących i brzęczących much staje się twoim nieodłącznym towarzystwem, latając wokół ciebie, wchodząc i wychodząc z ust, nosa lub innych otworów. Kiedy tylko grozi ci niebezpieczeństwo, owady zaczynają głośniej bzyczeć, wirując dookoła twojej głowy. Przeciwnicy w walce wręcz otrzymują modyfikator -10 do WW, bowiem muchy wlażą im do ust, nosa i wpadają do

Rozrost

Mutacja	Wzrost	WW	K	Odp	Zr	Sz	Żyw
Pierwsza	2x wyższy	—	+1k10	+1k10	–1k10	+1	+2
Druga	3x wyższy	–1k10	+1k10	+1k10	–1k10	+1	+2
Trzecia	4x wyższy	–1k10	+2k10	+1k10	–2k10	+1	+4

Sześć plag nurglowych

Opisane poniżej choroby mogą okazać się śmiertelne dla wszystkich, z wyjątkiem siewców zarazy. W najlepszym przypadku ich efekty pozostają na ciele do końca życia.

Drżączka kostna

Objawy: Ta potworna choroba sprawia, że kości zarażonego wypaczają się i zniekształcają, w niektórych miejscach zanikając, a w innych nadmiernie się rozrastając. Zaraza przenosi się przez powietrze, a jej ofiarami padały w przeszłości całe wsie i osady. Ślad jej przejścia znaczyły tylko poskręcane, zniekształcone zwłoki.

Czas trwania: 13 dni.

Efekty: Każdego dnia chory musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę 1k10 punktów Krzepy i Odporności. W miarę jak jego szkielet się wypacza, a kościec degeneruje, chory doświadcza potwornego bólu. Jeśli któraś z jego cech spadnie do poziomu 0, nieszczęśnik umiera, gdy jego kości przebijają skórę i rozrywają ciało na strzępy.

Febra

Objawy: Febra to choroba, która wzbudza powszechny strach wśród mieszkańców Starego Świata. Choroba atakuje dolne partie kręgosłupa i w połączeniu z wysoką gorączką wywołuje niekontrolowane drgawki. Ich siła jest tak ogromna, że chory nie może spać, jeść, pić ani wykonywać jakiejkolwiek innej czynności. Większość zarażonych wolałaby się zabić, niestety zwykle są bezradni, skazani na powolną śmierć z głodu i pragnienia.

Czas trwania: 15 dni.

Efekty: Febra odbiera człowiekowi zdolności manualne i wpędza w obłęd, wynikający z niekontrolowanych skurczów mięśni. WW i US chorego są zmniejszane o połowę. Każdego dnia musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza zmniejszenie Szybkości o 1, a Odporności i Zręczności o 5. Jeśli Odp spadnie do 0, chory umiera.

Szara gorączka

Objawy: Największym nieszczęściem związanym z tą chorobą jest smutny fakt, że większość ludzi nie rozpoznaje w niej zarazy. Większość objawów jest identyczna jak w przypadku obłędu. Ci, którym dopisze szczęście i przeżyją, na zawsze tracą zmysły i trafiają do przytułków, gdzie mogą zarażać innych pacjentów, a także medyków. Z tego powodu wiele domów dla obłąkanych całkowicie się wyludnia. Szara gorączka objawia się halucynacjami, demencją i śpiączką, które są wynikiem zmian w mózgu zarażonego.

Czas trwania: 7 dni.

Efekty: Zarażony szarą gorączką doświadcza omamów i ataków paranoi. Widzi niestworzone i potworne rzeczy, przed którymi nie może uciec. Dopóki choroba trwa, jego Inteligencja, Siła Woli i Ogłada są zmniejszone o połowę. Dodatkowo każdego dnia zarażony musi wykonywać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę 1k10 punktów Int oraz przyznanie 1 Punktu Obłędu. Jeśli Int spadnie do 0 lub poniżej, chory zapada w śpiączkę, z której nigdy się już nie obudzi. Nieliczni, którzy są na tyle silni, aby zwalczyć chorobę, zwykle na zawsze pozostają obłąkani.

Wrzodzienica

Objawy: Choroba zaczyna się od czerwonej wysypki, która w ciągu kilku godzin ogarnia całe ciało. Następnego dnia na ciele pojawiają się krosty, z których cieknie czarna, lepka maź. Choroba jest stara i wielu uważa, że pomór, który nawiedził Imperium w XII wieku, był w sporej części – jeśli nie całości – jej właśnie wynikiem. Zaraza roznosi się poprzez ugryzienia pcheł.

Czas trwania: 2k10 dni.

Efekty: Wrzody potwornie bolą i pojawiają się dosłownie na całym ciele. Każdego dnia chory musi wykonać test Odporności, a w przypadku niepowodzenia zmniejsza swoją Szybkość o 1, a Zręczność i Odporność o 10. Jeżeli Odp spadnie do 0, wszystkie wrzody jednocześnie wybuchają zgniłą ropą, a nieszczęśnik umiera w męczarniach.

Zgnilizna oczna

Objawy: Ta niezwykła choroba podobno została przywleczona w XV wieku z dżungli Lustrii. Co dziwniejsze, jedynym jej ogniskiem są siewcy zarazy. Zarażony odczuwa potworne bóle głowy, spowodowane napływem organicznych cieczy do oczodołów. Gałki stają się opuchnięte i wyłupiaste, a każdy ruch powoduje okropne cierpienie. Wielokrotnie zdarzało się, że chorzy przebijali oczy nożami, aby ulżyć sobie w cierpieniu, a spod ich powiek tryskała cuchnąca, obrzydliwa ciecz.

Czas trwania: 7 dni.

Efekty: W miarę jak oczodoły wypełniają się ropą, chory traci ostrość widzenia. Przez cały okres trwania choroby otrzymuje modyfikator -20 do US i testów **spostrzegawczości** związanych ze wzrokiem. Każdy, kto cierpi na zgniliznę przez więcej niż 4 dni, oślepnie. Nabrzmiałe ropą oczy w końcu eksplodują, zraszając obrzydliwą wydzieliną wszystkich, którzy znajdują się w promieniu 2 metrów. Każda postać w tym zasięgu musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie zostanie zarażona. Co dziwne, wyprysk zdarza się tylko wtedy, kiedy w pobliżu chorego znajdują się inne osoby. Z tego powodu w dawniejszych czasach można było spotkać wielu ociemniałych kapłanów Shallyi.

Zielona ospa

Objawy: Zielona ospa jest chyba najstraszliwszym i najbardziej niesławnym „wynalazkiem" skavenów, który zebrał wyjątkowe krwawe żniwo wśród mieszkańców Starego Świata. Choroba przenosi się poprzez zainfekowane źródła wody. O tym, że woda jest zatruta, można się zorientować, obserwując tłuste plamy dryfujące po jej powierzchni. Co więcej, ofiary choroby łatwo rozpoznać, bowiem zwykle ubrudzone są zielonkawymi wydzielinami.

Czas trwania: 13 dni.

Efekty: Każdego dnia chory na zieloną ospę musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza utratę 2 punktów Żywotności. Kiedy Żyw spadnie do 0, Odporność Bohatera zmniejsza się o 2k10 punktów. Jeśli spadnie do 0 lub poniżej, BG umiera. Punkty Żywotności odzyskiwane są normalnie.

oczu. Jeżeli ktoś uważnie przyjrzy się któremuś z owadów, przekona się, że insekt ma ludzkie dłonie i głowę oraz płacze, najpewniej z żalu i tęsknoty za resztą roju.

Warianty: Szczególnie zdegenerowani lub pochodzący z egzotycznych krain mutanci przyciągają do siebie roje pszczół, latających żuków, szarańczy, karaluchów lub nawet termitów!

Siewca zarazy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Okazuje się, że jesteś nosicielem wyjątkowo paskudnej i śmiercionośnej choroby. Jeżeli wyznajesz Pana Rozkładu, zostajesz zarażony zgnilizną Nurgla. W przeciwnym wypadku rzuć 1k100, aby określić dokładnie, jaką chorobę roznosisz. Szczegółowy ich opis znajduje się w ramce: **Sześć plag nurglowych**.

Siewca zarazy

Rzut	Choroba
01–16	Drżączka kostna
17–32	Febra
33–48	Szara gorączka
49–64	Wrzodzienica
65–80	Zgnilizna oczna
81–96	Zielona ospa
97–00	Jedna z chorób opisanych w *Księdze Zasad* na stronach 141-142.

Skoro jesteś potępiony, aby po kres życia roznosić zarazę, nie możesz w jej wyniku umrzeć. Z tego powodu jej działanie nie może spowodować, by któraś z twoich cech spadła do poziomu 0. Każdego dnia musisz wykonać test Odporności. Udany test oznacza, że tego dnia oparłeś się działaniu choroby. Jeśli test się nie powiedzie, musisz obniżyć wartość cech zgodnie z opisem choroby. Nie mogą one spaść do poziomu 0, dlatego niezależnie od warunków zawsze będą wynosiły co najmniej 1. Co gorsza, uleczenie nie jest możliwe. Jeżeli w walce wręcz lub bronią białą trafisz przeciwnika, istnieje szansa, że zarazisz go swoją chorobą. Twój wróg musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza zarażenie.

Silne nogi — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Mięśnie twoich nóg rozrastają się, a dodatkowo oplatają je kolejne węzły muskułów. Dzięki nim zyskujesz zdolność wykonywania szczególnie długich skoków. Kiedy skaczesz z rozbiegu, po udanym teście Krzepy możesz skoczyć na odległość równą twojej Szybkości pomnożonej przez Siłę (w metrach). Z pozycji stojącej jesteś w stanie wyskoczyć na wysokość równą twojej Szybkości zwiększonej o Siłę (w metrach).

Skrzydła — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Z twoich pleców wyrasta para skórzastych, nietoperzowych skrzydeł, które mogą – ale nie muszą – zapewnić ci możliwość latania. Rzuć 1k10, aby sprawdzić rozmiar skrzydeł oraz ich przydatność.

Skrzydła

Rzut	Skrzydła
01–50	**Malutkie**. Nie możesz latać, skrzydła służą ci jedynie za ozdobę.
51–80	**Średniej wielkości**. Zdobywasz zdolność **lewitacja** i w powietrzu poruszasz się z Szybkością Lotu równą twojej Szybkości.
81–00	**Duże**. Zyskujesz zdolność **latanie** z Szybkością Lotu 6 lub Szybkość +2 (wybierz wyższy wynik).

Warianty: U niektórych mutantów wyrastają owadzie, motyle lub pierzaste skrzydła. Ich wygląd i ubarwienie zależy od decyzji Mistrza Gry.

Spaczeniowy szał — PS: 5

Typ: Pojedyncza.

Opis: Coś dziwnego dzieje się z tobą, bowiem stajesz się agresywny i bezustannie wściekły. Ilekroć zostaniesz zraniony lub jesteś zmuszony wykonać test Strachu lub Grozy, wpadasz w niekontrolowany szał. Co więcej, w jego trakcie wykazujesz (1k10+2)/3 losowo wybranych mutacji, które zanikają, gdy tylko wracasz do zdrowych zmysłów. Nabyte w ten sposób mutacje nie liczą się do limitu, którego przekroczenie oznacza przemianę w pomiot Chaosu. W każdej kolejnej rundzie po pokonaniu wszystkich wrogów musisz wykonać Wymagający (-10) test SW, którego powodzenie oznacza, że potrafisz nad sobą zapanować. Nieudany test oznacza, że atakujesz najbliższą postać. Kiedy w pobliżu nie ma żadnych osób, automatycznie odzyskujesz samokontrolę.

Spaczony umysł — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Twój umysł wypacza się pod wpływem działania mocy Chaosu. Tracisz 2k10 punktów Inteligencji, ponieważ trudno ci się skupić na myśleniu o rzeczach zwyczajnych i przyziemnych.

Spiczastogłowy — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Twój mózg usiłował uciec z czaszki, ale obrał zły kierunek i próbował wypełznąć przez jej sklepienie. W efekcie twoja głowa przypomina ostro zakończone jajo (-1k10 do Inteligencji). Nie możesz nosić hełmu (oprócz zbroi Chaosu), chyba że zostanie wykonany na zamówienie, za dwukrotnie wyższą cenę.

Strach przed krwią — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Spada na ciebie przeraźliwa klątwa, która jest udziałem wielu mutantów. Kiedy tylko dostrzeżesz krew, musisz wykonać test Strachu.

Warianty: W zależności od kaprysu Niszczycielskich Potęg możesz wyrobić w sobie fobię skierowaną przeciwko mniej lub bardziej przerażającym rzeczom, takim jak mocz, ścieki, woda, smoła lub inne ciecze.

Syrena — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Pokryty łuskami rybi ogon zastępuje twoje dolne lub tylne kończyny. Wykształcasz również skrzela, które działają

niezależnie od płuc, umożliwiając oddychanie pod wodą. Jeśli dotychczas nie miałeś umiejętności **pływanie**, teraz automatycznie ją zyskujesz. W wodzie poruszasz się ze swoją normalną Szybkością. Niestety na lądzie jesteś w stanie co najwyżej pełzać z Szybkością 1.

Warianty: 10% mutantów wykształca rybią głowę, zachowując przy tym własne nogi. W takim przypadku odmieniec może nadal poruszać się po lądzie z własną Szybkością, ale za to całkowicie traci płuca, skutkiem czego poza wodą może przeżyć ledwie godzinę za każdy punkt Wytrzymałości. Po upływie tego czasu zaczyna się dusić (odpowiednie zasady znajdują się w *Księdze Zasad* na str. 141).

Szalony wojownik — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Masz coraz większe trudności z zachowaniem spokoju. Aby utrzymać nerwy na wodzy i nie rzucić się z pianą na ustach na każdą napotkaną osobę, musisz wykonać test SW. Nieudany test oznacza, że wpadasz w niepohamowaną furię, której efekty są identyczne jak w przypadku zdolności **szał bojowy**.

Szczypce — PS: 1

Typ: Wielokrotna 2 (maksymalnie tyle razy, ile posiadasz rąk).

Opis: Wskutek niezwykle bolesnego procesu twoja ręka rozszczepia się na dwie części i przyjmuje kształt podobny do szczypiec kraba. Zyskujesz zdolność **broń naturalna**, a szczypce posiadają cechę oręża „precyzyjny". Jeżeli ta mutacja pozbawi cię wszystkich chwytnych kończyn, otrzymujesz modyfikator -30 do testów Zręczności związanych z wykonywaniem precyzyjnych ruchów.

Ślimacze ciało — PS: 1

Typ: Pojedyncza.

Opis: Twoje ciało przechodzi potworną transformację, upodabniając się do gigantycznego ślimaka. Wszystkie cechy główne zmniejszają się o 1k10 punktów, a Szybkość o połowę. Od tej pory pełzasz po ziemi, pozostawiając za sobą strużkę lepkiego śluzu.

Świecąca skóra — PS: 1

Typ: Wielokrotna 5.

Opis: Zaczynasz świecić dziwnym, purpurowym światłem. Za każdym razem, kiedy zyskujesz tę mutację, blask staje się intensywniejszy.

Świecąca skóra

Mutacja	Siła blasku
Pierwsza	Świeca
Druga	Kaganek
Trzecia	Pochodnia
Czwarta	Latarnia
Piąta	Ognisko

Warianty: Mutant może jaśnieć światłem dowolnego koloru, od białego po krwistoczerwony.

Tchórzostwo — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Ogarnia cię potworny strach przed dosłownie wszystkim. Otrzymujesz modyfikator -20 do testów Strachu i Grozy. Nie jesteś w stanie zaatakować przeciwnika w walce wręcz lub bronią białą, jeśli uprzednio nie wykonasz udanego testu SW. Co gorsza, na stałe tracisz 1k10 punktów SW.

Telekineza — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Ku swojemu zdumieniu opanowujesz sztukę poruszania przedmiotami za pomocą siły woli. Aby tego dokonać, musisz wykonać test SW (akcja natychmiastowa) w każdej rundzie, w której chcesz manipulować materią. Przedmiot nie może znajdować się dalej niż 10 metrów od ciebie. Wszelkie testy związane z jego użyciem wykonywane są w oparciu o połowę twojej WW, US, Krzepy (odpowiednio modyfikując Siłę) lub Zręczności. Udany test SW pozwala ci unieść i manipulować przedmiotem przez tyle rund, ile wynosi twoja Wytrzymałość. Każdy nieudany test SW podnosi stopień trudności kolejnych, chyba że odpoczniesz przez przynajmniej 8 godzin. Wyjściowym stopniem trudności jest Przeciętny (+0).

Przykład: *Bohaterka Kasi posiada mutację „Telekineza", WW 44 i K 40. Mutantka leży bezbronna i związana w sali tortur, gdzie łowcy czarownic zamierzają zamęczyć ją na śmierć. Przerażona i zdesperowana, postanawia wykorzystać telekinezę i unieść miecz, który leży na stole jakieś 4 metry od niej. Aby tego dokonać, Kasia musi wykonać test SW. Udany test oznacza, że mutantka będzie mogła władać orężem z połową wartości swoich cech, czyli WW 22 i K 20 (Siła 2).*

Telepatia — PS: 0

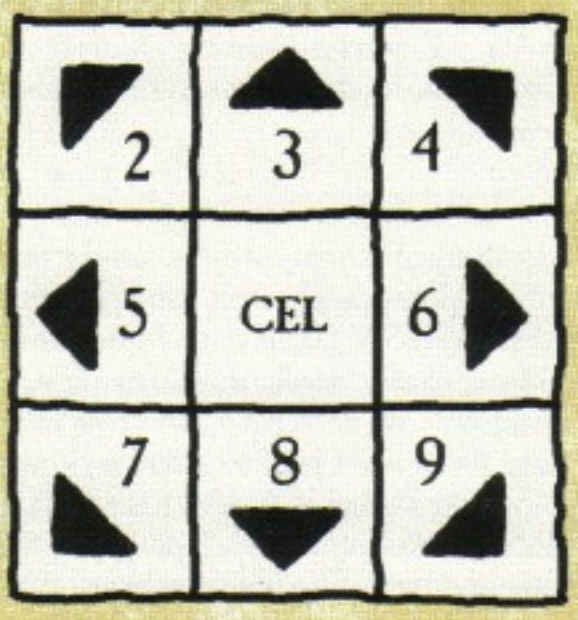
Typ: Pojedyncza.

Opis: Twój umysł otwiera się na myśli innych istot, wskutek czego otrzymujesz 1 Punkt Obłędu. Jeśli wykonasz udany test SW, jesteś w stanie przekazać dowolnej istocie w zasięgu 10 metrów krótką wiadomość, którą mógłbyś normalnie wypowiedzieć w ciągu jednej rundy. Potrafisz także odczytywać powierzchowne myśli istot, które znajdują się w pobliżu. Należy to rozstrzygnąć w przeciwstawnym teście SW. Jeżeli go wygrasz, dowiesz się, o czym obecnie myśli twoja ofiara. Jeżeli przegrasz w teście, nie będziesz w stanie odczytywać myśli tej istoty przez kolejne 24 godziny. Co więcej, musisz wykonać kolejny test SW, którego niepowodzenie oznacza, że otrzymujesz 1 Punkt Obłędu.

Teleportacja — PS: 0

Typ: Pojedyncza.

Opis: Nabywasz umiejętność przemieszczania się w przestrzeni bez konieczności materialnego poruszania się. Granice pomiędzy jedną rzeczywistością a drugą przestają być dla ciebie barierą nie do przebycia. Aby się teleportować, musisz poświęcić akcję podwójną i wykonać udany test SW. Miejsce docelowe nie może znajdować się dalej niż 24 metry od początkowego. Każde kolejne użycie tej mocy bez ośmiogodzinnego odpoczynku pociąga za sobą zwiększenie stopnia trudności o jeden poziom. Jeśli w teście uzyskasz 2 lub więcej poziomów porażki, lądujesz 1k10x2 metry dalej. Poniższy diagram pokazuje, jak określić kierunek, w którym zostałeś zniesiony. W przypadku wyrzucenia „1" lub „10" należy ponownie wykonać rzut lub dowolnie zinterpretować wolę bogów Chaosu (np. „1" oznacza pojawienie się ponad miejscem docelowym, natomiast „10" to pojawienie się pod nim w odległości 1k10x2 metry).



Jeśli zmaterializujesz się w środku lub nawet częściowo wewnątrz przedmiotu stałego, natychmiast giniesz. Co gorsza za każdym razem, kiedy wykorzystujesz tę mutację, istnieje kumulatywna 1% szansa, że zwrócisz na siebie uwagę jakiegoś demona. Kiedy tak się stanie, nigdy nie dotrzesz na miejsce przeznaczenia, bowiem w trakcie przenosin zostaniesz porwany do Domeny Chaosu.

Trąba — PS: 3

Typ: Wielokrotna.
Opis: Z twojej twarzy wyrasta długa, giętka i chwytna trąba. Możesz ją wykorzystywać jako dodatkową kończynę górną, a każda kolejna mutacja tego typu gwarantuje ci jeszcze jedną trąbę.

Trupia czaszka — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Ciało na twojej twarzy staje się płynne, a potem ścieka na ziemię. Spod jego resztek wyziera goła czaszka, strasząc każdego, kto na nią spojrzy. Twoja Ogłada zmniejsza się o 2k10 punktów.

Twarda skóra — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoja skóra z wolna grubieje, aż staje się podobna do zwierzęcej – takiej, z której wyrabia się zbroje. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, twoja Odporność wzrasta o 1k10 punktów.

Twarz bez rysów (dziwny wygląd) — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Kiedy śpisz, twoje oczy, nos i usta chyłkiem uciekają, a wraz z nimi wąsy, broda, wszystkie blizny, kurzajki i znamiona. Po przebudzeniu stwierdzasz, że twoja twarz przypomina gładką maskę. Choć jesteś pozbawiony wszelkich narządów zmysłów, nadal zachowujesz zdolność postrzegania świata. Nie potrzebujesz do życia jedzenia ani wody, jednak odczuwasz głód i pragnienie, które będą ci towarzyszyły aż do śmierci.

Uderzające podobieństwo (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Za sprawą niepojętego zbiegu okoliczności twoje rysy twarzy zmieniają się tak, że przypominasz kogoś sławnego. Kogo konkretnie, to już zależy od Mistrza Gry.

Upierzenie (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: To, co wyglądało po prostu jak gęste owłosienie, przemieniło się w pióra pokrywające całe ciało. Co gorsza, skóra pod pachami i między bokami a rękami przemienia się w błonę, której przeznaczenia nikt nie potrafi odgadnąć.

Utrata zmysłu — PS: 0

Typ: Wielokrotna 5.
Opis: Niszczycielscy Bogowie postanowili wypróbować twoje oddanie, zabierając ci jeden z pięciu zmysłów oraz organów, które są ich narządami. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, musisz zmniejszyć Ogładę o 5 punktów. Rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli. Choć większość rezultatów jest dosyć oczywista, należy dodać, że utrata zmysłu dotyku oznacza, iż stajesz się pozbawionym skóry szkieletem, obwiniętym tylko plątaniną żył, mięśni i ścięgien, na którą mało kto jest w stanie spojrzeć bez obrzydzenia.

Utrata zmysłu

Rzut	Zmysł	Efekt
01–20	Słuch	**Utrata uszu.** -20 do Zręczności. Wszystkie testy cech i umiejętności związane ze słuchem kończą się automatycznym niepowodzeniem.
21–40	Wzrok	**Utrata oczu.** -20 do WW oraz -40 do US. Wszystkie testy cech i umiejętności związane ze wzrokiem kończą się automatycznym niepowodzeniem.
41–60	Węch	**Utrata nosa.** -5 do Ogłady. Wszystkie testy cech i umiejętności związane z węchem kończą się automatycznym niepowodzeniem.
61–80	Smak	**Utrata języka.** Wszystkie testy cech i umiejętności związane ze smakiem kończą się automatycznym niepowodzeniem. Dodatkowo bełkoczesz niezrozumiale.
81–00	Dotyk	**Utrata skóry.** -2k10 do Odporności oraz -2 do Żywotności. Wszystkie testy cech i umiejętności związane z dotykiem kończą się automatycznym niepowodzeniem.

Uzależnienie — PS: 0

Typ: Wielokrotna 4.
Opis: Jesteś silnie uzależniony od jakiejś substancji. Zwykle jest to typowa używka w rodzaju alkoholu lub korzenia mandragory, choć czasem zdarzają się bardziej niecodzienne przypadki uzależnienia. Jeżeli znajdziesz się w pobliżu tej substancji, musisz wykonać test SW. Nieudany test oznacza, że będziesz musiał za wszelką cenę zjeść, wypić lub pochłonąć obiekt swego uzależnienia. Za każdym razem (oprócz pierwszego), kiedy wylosujesz tę mutację, uzależnienie się pogłębia, zwiększając stopień trudności testów o 1. Uzależnienie drugiego stopnia oznacza zatem Wymagający (-10) test SW, którego powodzenie gwarantuje oparcie się pokusie. Trzykrotnie wylosowana mutacja to już Trudny (-20) stopień testu, a poczwórna to Bardzo Trudny (-30) test SW. Najdziwniejszym aspektem tej mutacji jest

Tabela 3–5: Mutacje Tzeentcha

Rzut	Mutacja	PS	Strona
01	Albinos	0	36
02	Bezgłowy	1	37
03	Chwytny ogon	0	37
04	Czarna skóra	1	38
05-06	Czworonożny/Dwunożny	0	38
07	Demoniczny byt	0	38
08	Długa szyja	0-1	38
09	Długi nos	0	39
10	Długie nogi	1	39
11	Do góry nogami	0	39
12-13	Dodatkowa kończyna	1	39
14	Dodatkowe oko	1	39
15	Dodatkowe palce	0	40
16	Dodatkowe stawy	0	40
17	Dodatkowe ucho	0	40
18	Dodatkowe usta	1	40
19	Dodatkowy nos	0	40
20	Dziób	1	41
21	Dziwny chód	0	41
22	Dziwny głos	0	41
23	Fałszywy demon	5'	41
24	Futro	0	41
25	Głowonóg	1	41
26	Hipnotyzujące spojrzenie	0	43
27	Jednonogi	0	43
28	Jednooki	1	43
29	Kły jadowe	0	44
30	Kopyta	0	44
31	Krótkie nogi	0	44
32	Lewitacja	2	45
33-34	Łuskowata skóra	1	45
35-36	Magiczna moc	0	46
37	Mechanoid	2	46
38	Mieszaniec	1	47
39	Niestabilność czasowa	0	50
40	Nietypowe ubarwienie	0	50
41-42	Nieznaczna zmiana wyglądu	0	51
43-44	Obłęd	0	51
45	Obwisły	0	51
46-47	Oczy na szypułkach	1	51
48	Odłączalne kończyny	2	51
49	Ogniste ciało	3	52
50	Ognisty dech	1	52
51-52	Ogon	0	52
53	Olbrzymia głowa	1	53
54-56	Podmieniec	2	54
57	Porażający dotyk	0	54
58-59	Potworny wygląd	10	54
60	Powielenie	3	55
61	Przeniesienie kończyny	1	55
62	Przerośnięta część ciała	1	55
63	Przytłaczający intelekt	0	55
64	Ptasie odnóża	0	55
65	Skrzydła	1	58
66-67	Spaczony umysł	0	58
68	Strach przed krwią	0	58
69	Syrena	1	58
70	Telekineza	0	59
71	Teleportacja	0	59
72	Trąba	1	60
73-74	Upierzenie	0	60
75	Wielkie uszy	0	62
76	Wielogłowy	1	62
77	Wieloręki	0	62
78	Zanik	–1/–2/–3	62
79	Zanik kończyny	0	62
80	Zatracenie duszy	0	63
81	Złudzenie normalności	1	63
82-83	Zmiennokształtny	0	63
	Zniekształcona twarz	1	63
85-86	Zwierzęca mutacja	1	65
87-88	Zwierzęce odnóża	2	65
89	Zwierzęcy pysk	0	65
90-92	Zwierzęcy wygląd	2	66
93-00	Rzuć 1k1000 i sprawdź wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje**.	—	—

fakt, że chociaż organizm cały czas pożąda danej substancji, to w wypadku jej braku potrafi sam ją wytworzyć. Z tego względu postać jest zawsze traktowana jak „śmierdzący ochlapus" (patrz str. 118 *Księgi Zasad*).

Warianty: Bohater może uzależnić się nie tylko od alkoholu lub narkotyków, ale także innych, znacznie bardziej wszetecznych i wstrząsających rzeczy, jak na przykład zabijanie. Wybadaj, jak drużyna przyjmie podjęcie tak poważnego tematu. Jeśli ta mutacja ma wywoływać u niektórych graczy dyskomfort, nie ma sensu jej wprowadzać. Rzuć jeszcze raz kostkami i wylosuj inną mutację.

Wampir — PS: 2

Typ: Pojedyncza.

Opis: Aby przeżyć, musisz pić krew, przynajmniej kilka litrów dziennie. Jeśli jej nie zdobędziesz, każdego dnia tracisz po

10 punktów z każdej cechy głównej. Straty są uzupełniane natychmiast po tym, jak wypijesz swoją działkę. Choć nie odczuwasz tak silnego głodu, jakiego doświadczają prawdziwe wampiry, to również nie dysponujesz specjalnymi mocami, które są częścią ich mrocznego przekleństwa. Nie posiadając kłów, musisz sam wymyślić, w jaki sposób utoczyć ofierze krew.

Wielkie uszy — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje uszy rozrastają się do trzykrotnie większych rozmiarów niż poprzednio. Dzięki temu zyskujesz zdolność **czuły słuch**.

Wielogłowy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Z twoich barków wyrasta dodatkowa głowa (50% szansa, że będą to dwie głowy). Jeżeli naturalną głowę dotknęła już wcześniej jakaś mutacja, nie wpływa ona na nową, jednak następne mutacje już odcisną na niej swoje piętno. Wysokość twojej cechy Ataki nie może być niższa od łącznej liczby głów, co powoduje automatyczne podwyższenie tej cechy, tak by równała się sumie głów.
Warianty: Głowa wcale nie musi wyrastać z ramion. Istnieje możliwość, że wyrośnie na policzku lub czubku czaszki, a nawet z boku ciała lub na plecach. W bardzo rzadkich przypadkach (1%) głowa uzyskuje świadomość i zaczyna kierować się własną wolą.

Wieloręki — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Po bokach twojego ciała wyrasta (1k10+2)/3 (zaokrąglając w dół) dodatkowych ramion. Wyglądają jak normalne kończyny przedstawiciela twojej rasy, a za ich sprawą liczba Ataków zwiększa się o 1. Co więcej, twoja Odporność również rośnie o 1k10 punktów.

Wrzody — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało pokrywa się cieknącymi ropą krostami. Za każdym razem, gdy wylosujesz tę mutację, musisz zmniejszyć Ogładę o 2k10 punktów.

Wychudła sylwetka — PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Kiedy następnym razem odwiedzisz wygódkę, z twojego ciała wycieknie cały tłuszcz, tworząc kałużę żółtej, obrzydliwej mazi. Kiedy wyjdziesz z toalety, okaże się, że jesteś chudy jak szczapa. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, tracisz 1k10 punktów Krzepy i Odporności.

Wyłupiaste oczy — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje przekrwione oczy pęcznieją i wychodzą z orbit, coraz bardziej przypominając ślepia żaby. W wyniku tej przemiany twoja Ogłada zmniejsza się o 1k10 punktów.

Wysypka (dziwny wygląd) — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało, a w zasadzie miejsce, które określi Mistrz Gry, pokrywa się nabrzmiałymi od ropy, czerwonymi krostami. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, wysypka obejmuje inną część ciała.

Wywrócony na wierzch — PS: 8

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje zazdrosne o promienie słońca trzewia zamieniają się miejscami ze skórą. Proces, w wyniku którego tracisz 2k10 punktów Odporności, jest powolny i bardzo bolesny. Od tej pory nie możesz nosić żadnego pancerza oprócz zbroi Chaosu, a wartość każdego otrzymanego trafienia krytycznego zwiększa się o 1.

Zanik — PS: -1/-2/-3

Typ: Wielokrotna 3.
Opis: Twoje ciało zapada się w sobie. Za każdym razem, kiedy dotknie cię ta mutacja, stajesz się coraz drobniejszy, czego efekty dobitnie pokazuje poniższa tabela. Ilekroć twoje ciało podda się tej przemianie, musisz odpowiednio zmniejszyć swoje cechy. Jeśli w wyniku tego procesu któraś z nich spadnie do poziomu 0 lub niższego, ostatecznie implodujesz, pozostawiając po sobie jedynie mokrą plamę.

Zanik

Mutacja	Wzrost/ Waga	K	Odp	Zr	Żyw	Sz
Pierwsza	1/2 początkowej	-1k10	—	+1k10	-1	-1
Druga	1/3 początkowej	-1k10	—	+1k10	-2	-1
Trzecia	1/4 początkowej	-1k10	-1k10	+1k10	-4	-1

Zanik kończyny — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Jedna z kończyn lub części ciała nagle odpada i zmienia się w rój obrzydliwych insektów. Aby przekonać się, który z fragmentów ciała obrócił się w robactwo, należy rzucić 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli. Na str. 139 *Księgi Zasad* znajduje się opis, w jaki sposób strata kończyny wpływa na funkcjonowanie postaci.

Zanik kończyny

Rzut	Utracona część ciała
01–10	Lewa dłoń
11–20	Prawa dłoń
21–30	Lewa ręka
31–40	Prawa ręka
41–50	Lewa stopa
51–60	Prawa stopa
61–70	Lewa noga
71–80	Prawa noga
81–90	Obie ręce
91–00	Obie nogi

Zanik kości — PS: 5

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje kości wymykają się chyłkiem z ciała i rozpoczynają własne życie jako ożywieniec. Stajesz się wstrząsanym spazmami worem mięsa, ścięgien i płynów organicznych. US spadają do 0 (ale nie umierasz z tego powodu), a pozostałe cechy główne zmniejszają się do połowy (zaokrąglając w dół). Dodatkowo twoja Szybkość maleje do 1. Pozytywną cechą mutacji jest to, że zyskujesz 6 punktów Żywotności oraz zdolność **człowiek-guma**.

Zatracenie duszy — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoja dusza i osobowość zostają zniszczone i pochłonięte przez Chaos. Ciało nie pozostaje jednak długo puste, gdyż obejmuje je we władanie wędrujący po ziemi duch zmarłego. Nowa istota przejmuje twoje cechy początkowe, wszelkie blizny i wyniki trafień krytycznych, mutacje, a także dobytek. W efekcie zaczynasz odgrywać nową postać. Wylosuj nową profesję, korzystając z **Tabeli 2-5: Profesje początkowe**, znajdującej się na str. 21 *Księgi Zasad*. Wynik odczytujesz z kolumny przeznaczonej dla ludzi, nawet jeśli twoja postać jest przedstawicielem innej rasy. Zyskujesz wszelkie umiejętności i zdolności nowej profesji oraz 2k10x100 Punktów Doświadczenia na rozwinięcia i ewentualne przejście na nową profesję. Warto zaznaczyć, że wraz z rozpoczęciem nowej profesji nie zyskujesz żadnych nowych przedmiotów, jakie są z nią związane. Na koniec otrzymujesz 1k10/2 Punktów Obłędu. Kiedy określisz już nową profesję, razem z MG dokładnie opracujcie historię ducha, który zasiedlił ciało twojej dawnej postaci. Być może owa istota żyła w czasach Wielkiej Wojny z Chaosem lub nawet oglądała boskiego Sigmara, kiedy ten mieszkał pośród swego ludu.

Zła krew — PS: 3

Typ: Pojedyncza.
Opis: w pewnym momencie zaczyna ci się wydawać, że krew w twoich żyłach wrze. Prawda jest jednak taka, że z woli Mrocznych Bogów zmieniła się w coś zupełnie innego. Zyskujesz 1k10 punktów Odporności i musisz wykonać rzut 1k100, którego wynik należy sprawdzić w tabeli. W niektórych przypadkach nowa krew może mieć jakiś wpływ na przeciwnika, który jej utoczył z twojego ciała. Dzieje się tak tylko wtedy, kiedy napastnik jest tuż obok ciebie. Jeżeli zostaniesz zabity, krew zagotuje się w ciele po raz ostatni i wybuchnie, spryskując wszystko w promieniu 1k10x2 metrów.
Uwagi: Niszczycielskie Potęgi nie zaprzątają sobie głowy różnicą pomiędzy bronią sieczną, kłującą czy obuchową. Każdy atak, który zada ci jakiekolwiek obrażenia, powoduje wytryśnięcie fontanny złej krwi.

Złe oko — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Jedno z twoich oczu staje się zupełnie czarne oraz zaczyna kipieć nagromadzoną wściekłością i złem. Poświęcając akcję podwójną, możesz skoncentrować jego spojrzenie na dowolnej żywej istocie, znajdującej się w zasięgu 8 metrów. Ofiara musi wykonać test SW, którego niepowodzenie oznacza modyfikator -10 do wszystkich testów cech i umiejętności. Taki stan rzeczy utrzymuje się, dopóki pozostajesz przy życiu. Istota, która raz odczuła na sobie twoje złe oko, staje się odtąd niewrażliwa na jego spojrzenie.

Złudzenie normalności — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Za sprawą potężnych czarów obleka cię złudzenie normalności, zza zasłony którego nie widać mutacji znaczących twoje ciało. Zachowujesz wszelkie zdolności wynikające z przebytych przemian, jednak do chwili, w której wdasz się w walkę, nie widać po tobie żadnych oznak mutacji. Kiedy rozpoczyna się starcie, zasłona opada i ujawniasz swoje prawdziwe oblicze. Jeżeli posiadasz zdolności **przerażający** i **straszny**, dopiero wtedy przeciwnik musi wykonać odpowiednie testy.

Zły — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Jesteś po prostu zły. Nieświadomie dopuszczasz się rzeczy niegodziwych i odstręczających. Wiedziony dziwnym instynktem, robisz wszystko, aby inni cię znienawidzili. Tracisz 3k10 punktów Ogłady, ale w zamian otrzymujesz modyfikator +20 do testów **torturowania** i **zastraszania**.

Zmiennokształtny — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Zyskujesz zdolność zmiany swojego kształtu. Kiedy tak się stanie, twoje ciało przyjmuje zwykle kształt wilczo-ludzkiej lub niedźwiedzio-ludzkiej hybrydy. Ponadto zyskujesz zdolność **szał bojowy**, a kiedy wpadniesz we wściekłość i przemienisz się w bestię, uzyskujesz podane niżej modyfikacje do cech i możesz z nich korzystać do momentu, gdy powrócisz do pierwotnej formy.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+10	+20	–10	–10	–20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	+1	—	—	—

Pod postacią bestii zyskujesz także następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się
Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zniekształcona twarz — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Rysy twarzy zamieniają się miejscami w zaskakujący sposób. Rzuć 1k10 za każde oko, a także nos i usta, aby określić, gdzie od tej pory znajduje się dana część ciała. Wynik rzutu należy sprawdzić w tabeli.

Zła krew

Rzut	Rodzaj	Efekt
01–05	Błoto	Z rany wypływa brud i szlam, który nie ma żadnego dodatkowego wpływu na mechanikę gry.
06–10	Insekty	Twojego przeciwnika opada deszcz insektów. Musi wykonać udany test Zręczności, gdyż w przeciwnym razie otrzyma trafienie z Siłą 1, bez uwzględnienia pancerza. Co więcej, musi poświęcić akcję, żeby strzepnąć z siebie pełzające robactwo. Dopóki tego nie zrobi, otrzymuje modyfikator -10 do testów WW i US.
11–15	Klej	Z rany wycieka kleista, lepka maź. Przeciwnik musi wykonać test Krzepy, w przeciwnym wypadku jego broń pozostanie przylepiona przez 1 rundę do twojego ciała.
16–20	Kwas	Twój przeciwnik zostaje opryskany żrącym kwasem. Automatycznie otrzymuje trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia pancerza. Tego ataku nie można parować ani unikać.
21–25	Myszy	Dziwne, bezokie myszy wyskakują z rany, a ból sprawia, że na 1 rundę otrzymujesz modyfikator -10 do WW. Gryzonie natychmiast atakują twojego przeciwnika. Jeżeli nie powiedzie mu się test Zręczności, wgryzą się w jego ciało, zadając trafienie z Siłą 3. Potem eksplodują w miniaturowych obłokach pyłu.
26–30	Oczy	Z rany wylatuje kilkanaście gałek ocznych, przez chwilę zapewniając ci niezwykłe postrzeganie pola walki. Na 1 rundę otrzymujesz modyfikator +10 do testów WW i **uniku**, a potem ty i twój przeciwnik, pochłonięci walką, rozgniatacie leżące na ziemi oczy.
31–35	Odchody	Z rany tryska potok nieczystości. Wszystkie żywe istoty znajdujące się obok zranionego mutanta muszą wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza wywołany potwornym smrodem modyfikator -10 do testów WW i US przez kolejne 1k10 rund.
36–40	Ogień	Z rany tryskają snopy iskier i jęzory płomieni. Tracisz dodatkowo 1 punkt Żywotności, kiedy żar trawi twoje ciało. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności, którego niepowodzenie oznacza trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia pancerza.
41–45	Płynny metal	Z rany tryska wrzący, roztopiony metal. Jeżeli twojemu przeciwnikowi nie powiedzie się test Zręczności, otrzyma trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza.
46–50	Pnącza	Z rany wypełzają chłoszczące i wijące się pnącza. Natychmiast atakują twojego przeciwnika (ich WW wynosi 35). Udany atak oznacza trafienie z Siłą 2, bez uwzględnienia pancerza. Dodatkowo pnącza zmniejszają Szybkość przeciwnika o połowę (zaokrąglając w dół) na 1 rundę.
51–55	Prąd	Z rany uderza miniaturowa błyskawica. Jeżeli twojemu przeciwnikowi nie powiedzie się test Zręczności, otrzyma trafienie z Siłą 2 (lub z Siłą 4, jeśli ma na sobie metalową zbroję), bez uwzględnienia pancerza.
56–60	Protoplazma	Z rany skapują na ziemię lepkie krople dziwnej cieczy. Choć nie ma to bezpośredniego wpływu na mechanikę gry, w przypadku śmierci twoje ciało nie eksploduje, lecz rozpuszcza się w kałużę inteligentnej protoplazmy. Jej współczynniki i odpowiednie zasady można znaleźć w **Rozdziale VIII: Przedziwna menażeria** w podrozdziale poświęconym śluzowcowi Chaosu.
61–65	Ptaki	Z rany wylatuje stado niewielkich, czarnych ptaków. Ból jest tak straszliwy, że na 1 rundę otrzymujesz modyfikator -10 do WW. Ptaki gromadzą się wokół twarzy twojego przeciwnika i choć nie zadają mu żadnych obrażeń, powodują modyfikator -30 do WW przez 1k10/2 rund.
66–70	Robactwo	Z rany wysypuje się lawina wszelkiego rodzaju obrzydliwego robactwa. Twój przeciwnik musi wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku otrzyma modyfikator -20 do WW, dopóki nie poświęci akcji podwójnej, aby strzepnąć z siebie robactwo. Dodatkowo robaki wgryzają się w jego ciało, zadając pod koniec każdej rundy trafienie z Siłą 1, bez uwzględnienia pancerza.
71–75	Smoła	Z rany powoli wycieka czarna smoła. Twój przeciwnik musi wykonać Prosty (+10) test Zręczności. Nieudany test oznacza, że przez 1k10 rund jego Szybkość zostanie zmniejszona o połowę (zaokrąglając w dół).
76–80	Śluz	Gęsta, zielona wydzielina z wolna sączy się z rany. Choć jest obrzydliwa i na jej widok wszystkim zbiera się na wymioty, nie ma żadnego dodatkowego wpływu na mechanikę gry.
81–85	Trucizna	Twoja krew jest toksyczna. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości.
86–90	Wiatr	Z twojego ciała dobywa się potępieńcze wycie wichru, które trwa przez 1k10 rund. Wszystkie postacie w promieniu 8 metrów otrzymują modyfikator -20 do testów **spostrzegawczości**. Jeżeli zostaniesz zabity, siła wiatru dławi wszelkie płomienie w promieniu 2k10 metrów.
91–95	Wosk	Z rany wypływa lepka, gęsta i tłusta substancja. Oprócz tego, że nadaje się do wyrobu śmierdzących świec, nie ma żadnego wpływu na mechanikę gry.
96–00	Wymiociny	Z rany tryska struga śmierdzących wymiocin. Aby ich uniknąć, twój przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności. Nieudany test oznacza mutację (wybierz losowo rodzaj mutacji).

Zniekształcona twarz

Rzut	Nowa lokacja
1	Czubek głowy
2–4	Twarz. Rzuć ponownie 1k10: 1-3 czoło, 4-6 okolice ust, 7-9 okolice nosa, 10 środek.
5	Tył głowy
6–7	Lewa strona głowy
8–9	Prawa strona głowy
10	Szyja

Zwierzęca mutacja (dziwny wygląd) PS: 1

Typ: Wielokrotna.
Opis: Jedna lub więcej części twojego ciała zmienia się, przyjmując kształt kawałka zwierzęcego ciała. Aby określić, który fragment ciała został dotknięty mutacją, rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli.

Zwierzęca mutacja – części ciała

Rzut	Część ciała
01–04	Głowa
05–08	Korpus
09–12	Ręce
13–16	Nogi
17–20	Głowa i korpus
21–24	Głowa, korpus i ręce
25–28	Głowa, korpus i nogi
39–32	Korpus i ręce
33–36	Korpus i nogi
37–40	Ręce i nogi
41–44	Twarz
45–48	Jedna noga
49–52	Stopa
53–56	Palce u stóp
57–60	Ręka
61–64	Dłoń
65–68	Palce u dłoni
69–72	Usta
73–76	Oko
77–80	Oczy
81–84	Ucho
85–88	Ogon (jeśli mutant go nie posiadał, to właśnie mu wyrasta, patrz str. 52)
89–92	Dłoń i stopa
93–96	Ręka i noga
97–00	Oczy i usta

Kiedy już ustalisz, która z części ciała uległa mutacji, musisz określić, do jakiego zwierzęcia upodabnia się mutant. Wszystkie fragmenty ciała przemieniają się w pochodzące od jednego „dawcy". Rzecz jasna, jeśli wylosujesz tę mutację po raz kolejny, musisz ponownie określić, do jakiego zwierzęcia upodobni się twoja postać.

Zwierzęca mutacja – zwierzę

Rzut	Zwierzę	Rzut	Zwierzę
01–03	Byk	52–54	Ośmiornica
04–06	Dzik	55–57	Owca lub koziol/baran
07–09	Jaszczurka	58–60	Pająk
10–12	Jeleń	61–63	Pies lub wilk
13–15	Kaczka	64–66	Ptak
16–18	Knur	67–69	Ropucha
19–21	Koń	70–72	Skorpion
22–24	Kot	73–75	Smok
25–27	Królik	76–78	Sowa
28–30	Kruk	79–81	Szczur
31–33	Lew	82–84	Tygrys
34–36	Łasica	85–87	Wąż
37–39	Małpa	88–90	Wiewiórka
40–42	Mrówka	91–93	Żaba
43–45	Niedźwiedź	94–96	Żuk
46–48	Nietoperz	97–00	Wybór MG
49–51	Orzeł		

Zwierzęce odnóża PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoje nogi ulegają dziwnej przemianie i po krótkim, acz gwałtownym ataku bólu przeobrażają się w zadnie nogi jelenia. W zamian za ich niezwykły wygląd zyskujesz modyfikator +1 do Szybkości.
Warianty: Choć jelenie nogi są najczęściej spotykane, to u 10% mutantów zdarza się, że należą do innego zwierzęcia. Jeżeli brakuje ci pomysłów, wykorzystaj tabelę „Zwierzęcej mutacji" . Niezależnie od nowego kształtu, efekt mutacji pozostaje taki sam.

Zwierzęcy pysk PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój nos zmienia się w świński ryj. Przez cały czas jest mokry i oślizgły, lecz dzięki niemu zyskujesz nadzwyczaj czuły węch oraz umiejętność **tropienie**.

Zwierzęcy tułów PS: 2

Typ: Pojedyncza.
Opis: To, co z początku sprawiało wrażenie zwykłej biegunki, okazuje się zaczątkiem straszliwej mutacji. Twój brzuch oraz trzewia przekształcają się i nienaturalnie zmieniają, przyjmując nowy kształt. Kiedy zmuszasz się, aby ponownie spojrzeć na swoje ciało, przekonujesz się, że twoje nogi przybrały formę zwierzęcego tułowia i odnóży. Rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli.



Otrzymujesz +2 do Szybkości oraz +2k10 do Odporności. Twoje dawne stopy zamieniły się zapewne w kopyta lub inne organy nadające się walki, dlatego zyskujesz również zdolność **broń naturalna**. Od tej pory w walce korzystasz z następującej tabeli trafień.

Rozszerzona tabela trafień

Rzut	Lokacja
01–10	Głowa
11–40	Prawa ręka
41–50	Lewa ręka
51–60	Korpus
61–70	Prawa przednia noga
71–80	Lewa przednia noga
81–90	Prawa tylna noga
91–00	Lewa tylna noga

Zwierzęcy wygląd — PS: 2

Typ: Wielokrotna. Jeżeli mutacja zostanie wylosowana więcej niż jeden raz, kolejny rezultat liczy się jako „Podmieniec".

Opis: Twoje oblicze zmienia się, przybierając wygląd pyska zwierzęcia lub demona. Tracisz 2k10 punktów Ogłady.

Warianty: 10% mutantów zyskuje w wyniku tej przemiany łeb dzikiego zwierzęcia. Choć ich Ogłada zostaje zredukowana, jak to opisano powyżej, w zamian zyskują zdolność **wyostrzone zmysły**. Dokładny typ zwierzęcia może zostać określony poprzez rzut 1k100, którego wynik należy sprawdzić w poniższej tabeli.

Zwierzęcy tułów

Rzut	Tułów
01–05	Dzika
06–10	Jaszczurki
11–15	Konia
16–20	Krocionoga
21–25	Krokodyla
26–30	Krowy
31–35	Królika
36-40	Lwa
41–45	Mrówki
46–50	Niedźwiedzia
51–55	Osła
56–60	Pająka
61–65	Słonia
66–70	Szczura
71–75	Węża
76–80	Wilka
81–85	Żaby
86–90	Żuka
91–95	Żyrafy
96–00	Rzuć dwa razy, przerzucając wynik powyżej 95.

Zwierzęcy wygląd

Rzut	Łeb	Efekt
01–05	Barana	Zyskujesz zdolność **broń naturalna.**
06–10	Byka	Zyskujesz zdolność **broń naturalna.**
11–15	Dzika	Zyskujesz zdolność **broń naturalna.**
16–20	Jelenia	Zyskujesz zdolność **czuły słuch.**
21–25	Konia	—
26–30	Kota	Zyskujesz zdolność **widzenie w ciemności.**
31–35	Kozła	—
36–40	Królika	Zyskujesz 3 Punkty Strachu.
41–45	Kruka	Zyskujesz zdolność znajomość **języka (dowolny)** i 2 Punkty Strachu.
46–50	Lwa/tygrysa	Zyskujesz zdolność **broń naturalna** i 1 Punkt Strachu.
51–55	Łasicy	Zyskujesz zdolność **broń naturalna.**
56–60	Mrówki	Zyskujesz zdolność **broń naturalna** i 2 Punkty Strachu.
61–65	Małpy	—
66–70	Niedźwiedzia	Zyskujesz zdolność **broń naturalna.**
71–75	Nietoperza	Zyskujesz zdolność **czuły słuch** i 1 Punkt Strachu.

76–80	Orła/sokoła	Zyskujesz zdolność **bystry wzrok** i 2 Punkty Strachu.
81–85	Pająka	Zyskujesz zdolność **broń naturalna**. Każde ugryzienie jest trujące. Ofiara musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1k10 rund. Sparaliżowane postacie traktowane są jako bezbronne i nie mogą podejmować żadnych akcji.
86–90	Psa/wilka	Zyskujesz zdolność **tropienie**.
91–95	Szczura	Zyskujesz zdolność **czuły słuch** i 1 Punkt Strachu.
96–100	Węża	Zyskujesz zdolność **broń naturalna**. Każde ukąszenie jest trujące, a zraniony otrzymuje jeden punkt obrażeń więcej, niezależnie od Wytrzymałości.

Zwinny — PS: 0

Typ: Wielokrotna.
Opis: Twoje ciało staje się tak giętkie i gibkie, że niemal przypomina galaretę. Za każdym razem, kiedy wylosujesz tę mutację, zyskujesz 1k10 punktów Zręczności.

Żądza krwi — PS: 0

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twój charakter niepostrzeżenie zmienia się na gorsze. Coraz częściej wpadasz w niekontrolowany szał (zdobywasz zdolność **szał bojowy**). Twoja twarz staje się wtedy czerwona i wykrzywia się w okrutnym grymasie. Zwykle nie potrafisz się opanować i atakujesz wszystkich dookoła. Kiedy zginą wszyscy twoi przeciwnicy, co rundę musisz wykonać Wymagający (-10) test SW, próbując odzyskać panowanie nad sobą. Jeżeli nie zdołasz ochłonąć, atakujesz najbliższą postać. Szał bojowy kończy się automatycznie, kiedy dookoła nie ma żadnych żywych istot.

Żelazna skóra — PS: 1

Typ: Wielokrotna 6.
Opis: Na twojej skórze wykwitają metaliczne plamy, które z czasem zmieniają się w płytki pancerza. Aby dokładniej określić, gdzie się pojawią, należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w tabeli. Przy każdej mutacji należy powtarzać rzut, dopóki nie zostanie wylosowane miejsce nie pokryte metalem.

Żelazna skóra

Rzut	Lokacja
1	Głowa
2–3	Lewa ręka
4–5	Prawa ręka
6	Korpus
7–8	Lewa noga
9–10	Prawa noga



Metalowa skóra zapewnia 3 Punkty Zbroi, których nie można łączyć z ochroną zapewnianą przez pancerze płytowe i kolcze.

Żywa broń — PS: 1

Typ: Pojedyncza.
Opis: Jedna z twoich rąk zmienia się w długi, zakrzywiony hak ze stwardniałego, zrogowaciałego ciała. Możesz nim atakować w walce wręcz, zadając normalne obrażenia. Żywa broń posiada cechę oręża „przebijający zbroję". Niestety nie jesteś już w stanie używać broni dwuręcznej (także łuku). Dodatkowo tracisz 1k10 punktów Zręczności.
Warianty: 10% mutantów zamiast kolca wykształca maczugę, przez co ich żywa broń posiada cechę oręża „ogłuszający" zamiast „przebijający zbroję".

Żywy szkielet — PS: 5

Typ: Pojedyncza.
Opis: Twoja skóra i mięśnie ześlizgują się z kośćca i po chwilowej konsternacji uciekają w siną dal, wijąc się obrzydliwie. Z przerażeniem stwierdzasz, że z twojego ciała został jedynie okrwawiony szkielet, skrywający oślizgłe organy wewnętrzne. Tracisz 2k10 punktów WW, US i Krzepy oraz 3k10 punktów Ogłady, ale w zamian twoja Zręczność wzrasta o 2k10.
Nie możesz wykonywać akcji „bieg".



Pomysły na przygody o mutantach

Poniżej znajduje się kilka pomysłów, które Mistrz Gry może wykorzystać, układając przygody dla zmutowanych Bohaterów. Oczywiście nie stanowią skończonej całości, a są jedynie szkieletem, wokół którego należy osnuć prawdziwą intrygę.

Mroczni sprzymierzeńcy

Kiedy Bohater z przerażeniem odkryje, że jego ciało uległo przemianie, bez wątpienia pomyśli o jakimś sposobie uniknięcia okrutnego losu, jaki czeka go z rąk wrogów, w których być może zmienią się niedawni przyjaciele, rodzina, a nawet ukochani. Ci, którzy nadal wierzą w sprawiedliwość i walkę ze złem, być może spróbują zabezpieczyć się przed kolejnymi mutacjami. Kilka dyskretnych pytań zadanych komu trzeba i Bohater trafi na członków kultu, którzy być może zaofiarują mu pomoc.

Innym ciekawym pomysłem jest, aby Bohater napotkał kogoś, kto zaoferuje mu pomoc sam z siebie. Później może się okazać, że ów przyjaciel chce go złorzyć w ofierze swemu mrocznemu patronowi lub po prostu liczy na nagrodę za schwytanie mutanta. A co, jeśli Bohater natrafi na zorganizowaną enklawę mutantów, taką jak Nocny Rynek w Nuln? Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w *Kuźniach Nuln*.

Służba Niszczycielskim Bogom

Oportunistyczni Bohaterowie uznają zapewne, że mutacja to dobry powód, by założyć własny kult. Choć taka decyzja jest bez wątpienia ryzykowna, to może stanowić zalążek wielu ciekawych przygód. Bohaterowie będą musieli pozyskać lojalnych towarzyszy, a być może nawet pozbyć się w dyskretny sposób lokalnych przedstawicieli władzy. Wszystko, co zrobią, będą czynić ku chwale nowych panów, po cichu licząc na nagrodę i błogosławieństwa Mrocznych Potęg. Inni Bohaterowie udadzą się zapewne na banicję, żywiąc nadzieję, że poza granicami Imperium (lub innej ojczyzny) czeka ich sława i bogactwo, a na Pustkowiach Chaosu także władza i potęga. Podążając cały czas na północ i tocząc niezliczone potyczki, znajdą to, czego szukali, a także coś, czego się nie spodziewali.

Ścigani

Bohaterowie, którzy całe życie strawili na walce z Chaosem, a teraz sami okazują się mutantami, w oczach niedawnych towarzyszy zasługują tylko i wyłącznie na miano zdrajców. Ci, którzy nie oddadzą się pod sąd ani nie popełnią samobójstwa, zwykle uciekają, mając nadzieję na nowe życie gdzieś daleko, gdzie nie sięga karząca ręka sprawiedliwości. Kiedy będą podróżować w poszukiwaniu nowego domu, ich tropem ruszą bezlitośni łowcy czarownic. Czy Bohaterowie zdołają uciec i uniknąć zastawionych na nich pułapek?

Wstydliwa tajemnica

Większość ludzi po prostu ukrywa mutację. Dodatkowe oko można zasłonić, futro wygolić, a mackę schować pod płaszczem, jednak z czasem wpływ energii Chaosu staje się tak duży, że nieszczęśnik traci zdrowe zmysły i popełnia błąd, wskutek czego prawda wychodzi na jaw. Jak zareagują wtedy towarzysze? Czy wypełnią swoją powinność i wydadzą przyjaciela łowcom czarownic? A może okażą nieszczęśnikowi serce i pomogą? W takich sytuacjach trzeba dokonać dramatycznego wyboru.

– Pomiot Chaosu –

Skąd się bierze pomiot Chaosu?

Od chwili, kiedy ujawnia się pierwsza mutacja, dotknięty nią człowiek wkracza na ścieżkę wiodącą ku zagładzie. Jego przeznaczeniem jest szaleństwo i degeneracja, los istoty gorszej od zwierzęcia. Praktycznie wszyscy mutanci, którzy pożyją wystarczająco długo, przemieniają się w końcu w pomiot Chaosu – bełkoczącą, wstrząsaną drgawkami górę mięsa, istniejącą tylko po to, aby służyć kaprysom Mrocznych Potęg. Niektórzy wojownicy Chaosu są w stanie powstrzymać proces upadku, dokonując wielkich i straszliwych czynów, zdobywając liczne Dary i Nagrody Chaosu. Dla większości los pomiotu Chaosu jest jednak nieunikniony i bardziej przerażający niż śmierć.

Choć prawie każdy mutant skazany jest na ten smutny los, niewielu dożywa chwili, kiedy ciało przeobraża się w pomiot Chaosu. Ciągłe walki, kolejne przemiany, niebezpieczeństwo ze strony łowców czarownic, udział w nieskończących się bitwach na Pustkowiach Chaosu i wreszcie nieprzewidywalność ludzkich losów sprawiają, że mało kogo spotyka ten straszliwy

koniec. Niektórzy mutanci, obdarzeni umysłem dość bystrym, aby wiedzieć, kiedy mają uciekać, dożywają jednak chwili ekstatycznego spełnienia, gdy oplatają ich energie Eteru i przekształcają w pomiot Chaosu.

Bohater może stać się pomiotem Chaosu w jeden z poniższych sposobów:

- Wylosuje taką mutację w **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- Spełnią się pewne uwarunkowania, związane z wylosowaną mutacją (dla przykładu patrz str. 47, mutacja „Mieszaniec").
- Na mutanta spadnie więcej mutacji, niż wynosi jego Wytrzymałość + wynik rzutu 1k10.
- Wybraniec Chaosu obrazi swego patrona lub wskutek „boskiego osądu" (**Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności**, patrz str. 210).

Bohaterowie, którzy przemienią się w pomiot Chaosu, nie mogą być dalej prowadzeni przez graczy i stają się Bohaterami Niezależnymi. Pomiot może pozostać na usługach drużyny, jednak jego zachowanie jest zbyt trudne do przewidzenia, aby stanowił cennego sprzymierzeńca. Co więcej, istnieje duże prawdopodobieństwo, że obróci się przeciwko swoim panom, zamiast atakować ich wrogów.



Przemiana

Niezależnie od przyczyny, proces transformacji zawsze przebiega tak samo. Pod ciężarem spaczenia, grzechów i zepsucia ciało w końcu załamuje się i poddaje nieokiełznanej mocy Chaosu, która wymusza na nim wszelkiego rodzaju zmiany, nieraz gwałcące prawa natury. Pomiot Chaosu traci wszystko, co łączyło go z jego dawną istotą (nawet wygląd) i staje się kłębem wzajemnie wchłaniających się macek, organów, oczu na szypułkach, itp. Niektóre z pomiotów zachowują resztki swojej dawnej postaci, co czyni je jeszcze bardziej przerażającymi.

Kiedy nachodzi ta straszliwa chwila, nieszczęśnik odczuwa potworny ból, a jego ciało zaczyna się rozdzierać od wewnątrz, zmieniając kształt i naturę. Cierpienie jest tak wielkie, że mutant w ciągu kilku sekund traci zmysły, zdolność odczuwania wyższych uczuć i umiejętność formułowania składnych myśli. Jedyne, co po nim zostaje, to kłąb mięśni, ścięgien, fragmentów kości i płynów organicznych.

Zasady ogólne

Po przemianie rasa nieszczęśnika zmienia się na „pomiot Chaosu". Postać traci wszystkie profesje, umiejętności i zdolności. Samo przekształcenie ciała sprawia, że cechy zmieniają się w drastyczny sposób. Szczegóły tego procesu opisano w **Tabeli 3-6: Cechy pomiotu Chaosu**. Jeżeli te modyfikacje sprowadzą Odporność do 0 lub poniżej, postać umiera w koszmarny, głośny i potwornie bolesny sposób.

Pomiot Chaosu nie posiada żadnych umiejętności, ale zyskuje zdolności **broń naturalna**, **nieustraszony** i **przerażający**. Jako że bestie nie potrafią myśleć w żaden logiczny sposób, dotyczy ich poniższa zasada:

- *Bezrozumny*. Pomiot Chaosu nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.

Zasady specjalne

Pomiot Chaosu nie może otrzymać żadnych Darów ani Nagród Chaosu (patrz **Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności**). Traci wszelkie magiczne przedmioty, chowańców oraz ekwipunek. Zachowuje jednakże wszelkie dotychczasowe Dary, a także otrzymuje dodatkowe mutacje (rzuć 1k10, żeby określić ich ilość. 1-3: 1 mutacja; 4-6: 2; 7-9: 3; 10: 4). Od tej pory co miesiąc otrzymuje kolejną, ale jeżeli będzie nią przemiana w pomiot Chaosu, jego ciało stanie się bezkształtną breją mięsa i krwi, która będzie schnąć przez 1001 dni, a każdy, kto umoczy w niej choć najdrobniejszy kawałek ciała, zostanie dotknięty mutacją.

Istnieje 40% szansa, że któryś z Bogów Chaosu upomni się o pomiot. Jeśli Bohater służył wcześniej któremuś z Niszczycielskiej Czwórki, zachowuje swego dotychczasowego patrona. Jeśli tak nie było, Mistrz Gry decyduje, który z bogów obdarzył nieszczęśnika swą łaską. Od tej pory wszelkie nowe mutacje muszą być losowane z tabeli poświęconej odpowiedniemu bóstwu.

- **Bestie Nurgla**. Te potwory toczą z ciał śluz tak żrący, że wypala ziemię, na którą skapnie. Większość z nich przypomina kłębowisko wijących się bezmyślnie macek i jęzorów, które roznoszą przerażającą zgniliznę Nurgla. Ich współczynniki podano w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**.

- **Stwory Slaanesha.** Pomioty Chaosu, które służą Slaaneshowi, charakteryzują się wiotkimi, delikatnymi ciałami i ogromną ilością podrygujących macek. Kiedy dochodzi do walki, szarżują na wroga, aby rozerwać go na strzępy haczykowatymi wyrostkami, którymi zakończone są ich macki. Więcej informacji o nich znajdziesz w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu.**

- **Krwiobestie Khorna.** Pomioty Chaosu, które znajdują uznanie w oczach Boga Krwi, przypominają plątaninę mięśni, kłów i pazurów, oplecioną linami żył i ścięgien, spośród których zieją mordy pełne ostrych zębisk oraz ogony z hakami, zdolne rozerwać na kawałki człowieka w pełnej zbroi. Krwiobestie Khorna są tym straszniejsze, że posiadają zdolność **szał bojowy**, który zwiększa ich Krzepę o +2k10 punktów.

- **Ogniste węże Tzeentcha.** Ze wszystkich pomiotów Chaosu ogniste węże są chyba najdziwniejsze. Bez ustanku zmieniają się pod naporem woli swego pana, przybierając coraz to nowe barwy i kształty. Spod ich skóry spozierają oczy, ostre dzioby przebijają się na świat zewnętrzny, a z otworów ciała buchają fioletowe, błękitne i czerwone płomienie. Poświęcając akcję podwójną, ognisty wąż potrafi zionąć ogniem, który przybiera kształt ognistego stożka (o długości 16 metrów i szerokości od 1 do 5 metrów). Postacie objęte płomieniem otrzymują trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza.



Pomiot Chaosu w grze

Większość wyznawców Chaosu cieszy się, kiedy jeden z ich kamratów przemieni się w pomiot, bowiem potwory te stanowią cenny nabytek, znacznie zwiększający siłę oddziału. Wojownicy Chaosu posyłają je na pierwszą linię, a zwierzoludzie traktują jak część stada. Większość pomiotów ginie w swej pierwszej walce, rozsiekana przez wrogów.
Przykładowy pomiot Chaosu

Herman Schmidt był prostym człowiekiem, wiodącym zwykłe życie węglarza na obrzeżach lasu Drakwald. Pewnego dnia razem z kompanami miał nieszczęście trafić na stado zwierzoludzi. Bestie wypadły z lasu na niczego niespodziewających się zbieraczy. Zaskoczeni, przerażeni i nieprzygotowani do walki węglarze nie mieli najmniejszych szans. Zginęli wszyscy oprócz Schmidta, który dziwnym trafem zdołał dźgnąć zwierzoczłeka w pierś, położył go trupem i razem z nim stoczył się w jar. Ciało bestii przywaliło Hermana, zalewając go strumieniami czarnej posoki. Pod jego osłoną Schmidt odczekał, aż reszta zwierzoludzi skończy posilać się na trupach jego przyjaciół, a potem ruszy w dalszą drogę.

Choć Schmidt tego nie wiedział, zwierzoludzie napadli i złupili pobliską wioskę. Nie zdawał sobie także sprawy z jeszcze jednej rzeczy. Krew zwierzoczłeka, która pomogła mu ukryć się przed bestiami, stała się jego zgubą. Kiedy tylko stado ruszyło w dalszą drogę, Schmidt wygrzebał się spod trupa i uciekł w las, gdzie zamierzał przeczekać niebezpieczeństwo. Dni mijały, a Herman czuł się coraz dziwniej. Jego sny pełne były krwi i przemocy, a wewnątrz ciała narastał głód. W końcu pragnienie krwi było tak silne, że Schmidt zaczął rwać zębami kawałki własnego ciała. Kiedy wreszcie objawiła się jego pierwsza mutacja, nie dbał o to, co się z nim dzieje. Spoglądał na odmienione ciało z fascynacją, głaszcząc zainfekowane miejsce i śmiejąc się opętańczo, gdy w końcu stygmat objawił się z pełną mocą. Potem pojawiły się kolejne przemiany, a on radował się nimi, aż w końcu nie mógł zrobić choćby kroku z powodu płynów zbierających się w jego trzewiach. Nie pomogły mu nawet macki, które choć były silne, nie mogły ruszyć z miejsca jego wielkiego cielska.

Podczas pobytu w puszczy Schmidt postradał zmysły. Kiedy zwierzoludzie powrócili, przygarnęli go do stada, traktując jak ulubione zwierzę czy maskotkę. Niestety Schmidt nie był w stanie samodzielnie się ruszać. Wraz z ostatnimi, zanikającymi w nim resztkami człowieczeństwa, Schmidt wzywał bogów swoimi wszystkimi ustami, błagając, aby ocalili go przed śmiercią. Modlitwy zostały wysłuchane, a Herman Schmidt stał się czymś... bardziej przerażającym.

Stał się pomiotem Chaosu.



Herman Schmidt, węglarz-mutant

Profesja: zwiadowca
Poprzednia profesja: węglarz
Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	29	41	35	51	26	32	21
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	3	4	0	6	0

Umiejętności: plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się +10, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: bardzo silny, chodu!, naśladowca, niezwykle odporny, przerażający
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu* – bestia o tysiącu ust, odporny, potworna otyłość, spaczony umysł, wywrócony na wierzch, zły, zniekształcona twarz.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (siekiera)
Wyposażenie: koń z uprzężą i siodłem, 10 metrów liny, hubka i krzesiwo, pochodnia

Pomiot Chaosu

Potwór, w którego przeistoczył się Herman, to kłębowisko wywleczonych na zewnątrz organów wewnętrznych, wrzeszczących gąb i oszalałych ślepi. Porusza się z trudem, podciągając zwały tłuszczu przy pomocy chwytnych macek. Najdziwniejsze są pokrywające całe ciało, nabrzmiałe ropą strupy. Co jakiś czas eksplodują, rozsiewając dookoła mutagenne zarodniki.

– Pomiot Chaosu –							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	19	15	46	0	0	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	1	1	4	0	6	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10
Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, przerażający
Zasady specjalne:
- *Bezrozumny*. Pomiot Chaosu nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Mutacje Chaosu* – bestia o tysiącu ust, odporny, potworna otyłość, spaczony umysł, wywrócony na wierzch, zły, zniekształcona twarz.

Zbroja: brak

Tabela 3-6: Cechy pomiotu Chaosu

Cecha	Modyfikator
Walka Wręcz (WW)	Rzuć 1k10. 1-5: +2k10 do początkowej WW, 6-10: -2k10 do początkowej WW.
Umiejętności Strzeleckie (US)	0
Krzepa (K)	Rzuć 1k10. 1-5: +3k10 do początkowej K, 6-10: -3k10 do początkowej K.
Odporność (Odp)	Rzuć 1k10. 1-5: +2k10 do początkowej Odp, 6-10: -3k10 do początkowej Odp.
Zręczność (Zr)	Rzuć 1k10. 1-5: +2k10 do początkowej Zr, 6-10: -2k10 do początkowej Zr.
Inteligencja (Int)	0
Siła Woli (SW)	0
Ogłada (Ogd)	0
Ataki (A)	1k10/2
Żywotność (Żyw)	+2k10 punktów do początkowej Żyw.
Siła (S)	Równa pierwszej cyfrze nowej Krzepy.
Wytrzymałość (Wt)	Równa pierwszej cyfrze nowej Odporności.
Szybkość (Sz)	1k10
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	0

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: macki
Trudność zabicia: Średnia

Leczenie mutacji

Mutant, któremu przyszło żyć w Imperium, ma przed sobą trudną przyszłość. Jedynymi alternatywami, jakie się przed nim otwierają, są śmierć z ręki kata lub na stosie (naturalnie, poprzedzona torturami) albo zatracenie duszy w służbie Niszczycielskich Bóstw. Wielu z tych, którzy odkryją na sobie piętno mutacji, porzuca dawne życie i oddaje się bezecnym praktykom lub ucieka w nieznane. Inni próbują wieść takie samo życie jak poprzednio, ukrywając problem tak długo, jak to możliwe. W niektórych przypadkach, kiedy istnieje możliwość chirurgicznego usunięcia mutacji, szukają pomocy medyka. Niestety nie zdają sobie sprawy, że odcięcie macki czy wyłupienie dodatkowego oka usuwa tylko objawy spaczenia, nie jego przyczynę. Ku ich przerażeniu, z czasem ciało wytwarza nowe, jeszcze bardziej niepokojące mutacje.

Jeżeli Mistrz Gry się zgodzi, część mutacji można usunąć poprzez zabieg chirurgiczny. Niektóre (np. „Dodatkowe oko") będą łatwe do wycięcia, inne (np. „Żelazna skóra") bardzo trudne lub wręcz niemożliwe do zoperowania. Jako że rodzajów mutacji jest naprawdę wiele, Mistrz Gry musi oprzeć swoją decyzję na analizie konkretnego przypadku. Jeśli uzna, że mutacji można się pozbyć, na przykład odcinając dodatkową kończynę, Bohater może to zrobić sam lub z pomocą medyka.

Operacja to ryzykowne rozwiązanie, jednak i tak o niebo lepsze od samookaleczenia. Chirurg musi posiadać umiejętność **leczenie** i zdolność **chirurgia**, a sam zabieg trwa 1k10 godzin. Musi wykonać test **leczenia**, którego poziom trudności zależy od rodzaju mutacji. Należy zaznaczyć, że nawet najprostszy zabieg powinien oznaczać konieczność wykonania Wymagającego (-10) testu **leczenia**. Operacja obniża Żywotność pacjenta do 0, a następnie rozpoczyna się normalny proces powrotu do zdrowia. Jeżeli posiadasz *Zbrojownię Starego Świata*, możesz wykorzystać znajdujące się na str. 100-101 zasady dotyczące operacji. Jeżeli test **leczenia** się nie powiedzie, należy wykonać rzut 1k100 i odczytać wynik z **Tabeli 3-7: Nieudana operacja**.

— Mutacje i obłęd —

Wystąpienie mutacji sprawia, że umysł dotkniętego nimi nieszczęśnika zostaje poddany ogromnej presji. Za pierwszym razem, kiedy osoba stwierdzi u siebie przemianę, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 2 Punktów Obłędu. Od tej pory ilekroć ponownie dotknie go mutacja, Bohater musi wykonywać kolejne testy. Jeśli test przy pierwszej przemianie był udany, trudność następnych testów ma poziom Przeciętny (+0). Jeśli natomiast był nieudany, kolejny test jest Trudny (-20). Każde niepowodzenie oznacza, że mutant otrzymuje następny 1 Punkt Obłędu.

Nowe choroby umysłu

Jeżeli Mistrz Gry uzna, że opisane w *Księdze Zasad* choroby umysłu nie są w stanie odzwierciedlić tego, co dzieje się w głowie mutanta, może wykorzystać jedno z zaprezentowanych niżej schorzeń.

Bezrozumna obsesja

Ofiara tej choroby jest opętana myślą o jednej tylko rzeczy lub czynności, którą chce i jest w stanie wykonywać ciągle na nowo, bez przerwy. Jeżeli nie ma możliwości oddania się swemu ulubionemu zajęciu, myśli o nim przez cały czas, co sprawia, że trudno jej funkcjonować w normalnym społeczeństwie. Przykładowymi natręctwami są: ciągłe mycie rąk, zamykanie i otwieranie drzwi, bezustanne sprzątanie albo sprawdzanie, czy nie został zgubiony jakiś przedmiot. Jeżeli choremu się na to pozwoli, będzie całymi dniami i nocami oddawał się wybranemu zajęciu. Ulgi nie przynosi nawet sen, który wypełniony jest majakami skupionymi wokół tej jednej rzeczy. Bohater może więc śnić o brudzie pokrywającym jego dłonie, wyważanych przez złodziei drzwiach czy butach, które nagle ożywione, odeszły w siną dal.

Bohaterowie cierpiący na to schorzenie zaniedbują swoją pracę i obowiązki. Jeżeli obsesja nie koncentruje się wokół utrzymania higieny, pogrążają się w brudzie Ich interesy mają się coraz gorzej, a nad nimi samymi zawisa widmo biedy. Bliscy i przyjaciele przestają być ważni, aż w końcu opuszczają chorego, nie mogąc znieść jego zachowania.

Na początku każdego dnia Bohater musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza, iż poddał się chorobie i nie potrafi myśleć o niczym innym, tylko o swojej obsesji, zaniedbując pracę i obowiązki. Jeżeli zwierzchnik lub towarzysz każe mu przestać i zająć się czymś innym, Bohater musi wykonać Wymagający (-10) test SW, którego pomyślny wynik oznacza, iż jest w stanie odegnać uporczywą obsesję. Jeśli jednak znajdzie się w sytuacji, która będzie się z nią kojarzyła, musi wykonać kolejny Wymagający (-10) test SW, aby nie poddać się jeszcze raz. Na przykład, jeśli obsesją Bohatera jest dokładne zamykanie drzwi, będzie musiał wykonać test, kiedy tylko zobaczy jakieś otwarte. Jeżeli znajdzie się w sytuacji bezpośrednio związanej z obsesją (człowiek dbający o czystość rąk, który umoczył je we krwi) i nie będzie w stanie wykonać swojej ulubionej czynności, musi wykonać Trudny (-20) test SW, a jego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu.

Często się zdarza, że chorzy na obsesję są zamykani w przytułkach, a pozbawieni możliwości jej zaspokojenia, popadają w coraz większy obłęd. Drą się wniebogłosy o otwartych drzwiach, które tylko czekają, aby przepuścić zło, o brudzie lepiącym się do ich ciał i tysiącach innych, przerażających rzeczy, których nie widzi nikt inny.

Błoga nieświadomość

Powiada się, że ignorancja bywa błogosławieństwem. Dla osób, których dotyka błoga nieświadomość, świat prezentuje się jako spokojne, wesołe, szczęśliwe i bezpieczne miejsce. Przemoc ma swoje logiczne wytłumaczenie i nie jest taka straszna, jak

Tabela 3-7: Nieudana operacja

Rzut	Wynik
01–20	**To prawdziwy sukces!** Choć sama operacja nie przynosi pożądanych rezultatów, pacjent przeżywa zabieg.
21–40	**To nie będzie bolało.** Pacjent otrzymuje dodatkowe 1k10 Punktów Obłędu.
41–60	**Och, nóż mi się omsknął...** Medyk wycina więcej ciała, niż to było potrzebne. Pacjent traci 1k10 punktów każdej cechy głównej (losowane oddzielnie dla każdej cechy).
61–80	**Nie lubię, gdy tak rzucają się na stole!** Pacjent musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie umiera. Jeśli przeżyje, otrzymuje dodatkowe 1k10 Punktów Obłędu i traci 1k10 punktów Odporności.
81–00	**Mamy krwotok!** Operacja się udała, ale pacjent zmarł.

się o niej mawia. Głodujący żebracy to po prostu zwyczajni, szczupli ludzie, śpieszący na ciepły obiad do domu lub karczmy. Chory nie dostrzega konających od zarazy ludzi i żyje w błogim przekonaniu, że nikomu nic złego się nie dzieje.

Taka ekstremalna forma wyparcia rzeczywistości objawia się wtedy, kiedy dotknięty nią człowiek stanie się świadkiem lub ofiarą niewyobrażalnej przemocy. Zamiast walczyć lub uciekać, staje sparaliżowany, a jego umysł blokuje się i zaczyna działać z wyrachowaną, zimną logiką, zniekształconą jednak przez przesadnie optymistyczne postrzeganie świata. Taki człowiek przestaje się przejmować etycznymi normami życia i nawet jeśli postępuje źle, swoje czyny tłumaczy tak, jakby nikomu żadna krzywda się nie stała.

W trakcie pierwszego miesiąca choroby Bohater otrzymuje modyfikator -10 do testów Inteligencji i Ogłady. Większość przyjaciół i bliskich, nie mogąc znieść jego zachowania, opuszcza go, co chory tłumaczy sobie jednak na swój sposób. Następny miesiąc przynosi kolejny, kumulujący się z poprzednim, modyfikator -10 do Int i Ogd. Nawet będąc świadkiem najbardziej odrażających scen przemocy, chory nic sobie z nich nie robi, tłumacząc je na swój sposób, zwykle ku przerażeniu kompanów. Jeżeli stanie oko w oko z niezaprzeczalnymi dowodami istnienia Chaosu, jego sług, mutacji lub okropnych zbrodni, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu i jeszcze silniejsze umocnienie się w postawie wyparcia.

Dotknięty schorzeniem Bohater zostaje opuszczony przez bliskich, przyjaciół i towarzyszy, którzy nie potrafią pogodzić się z tym, iż nie może on zaakceptować życia takim, jakie ono jest naprawdę. Jeśli dochodzi do walki, chory z rzadka chwyta za broń, a każdy zły obrót sprawy przyjmuje bez najmniejszego śladu zaangażowania. W ekstremalnych przypadkach, napadnięty nawet się nie broni, pozwalając na okradzenie lub pobicie.

Czarodziejska ułuda

Prawdziwa władza bierze się z magii, co widać po szacunku, jakim pospólstwo otacza czarodziejów i kapłanów. Zdarza się czasem, że zazdroszcząc im potęgi, ci, którym brak talentu i umiejętności, przebierają się za wybrańców władających Wiatrami Magii. Tacy ludzie próbują poprzez oszustwo zdobyć choć część respektu, jakim cieszą się wielebni i Magistrowie. W szczególnych przypadkach zdarza się, że oszuści zaczynają wierzyć, iż naprawdę posiadają takie moce. Oglądając efekty zaklęć prawdziwych czarodziejów, zaczynają sobie wyobrażać, że oni również są w stanie czynić cuda za sprawą przepełniających ich ciała i umysły magicznych energii.

Choć to schorzenie z pozoru wydaje się niegroźne, bywa powodem daleko idących konsekwencji. Chory zaczyna udawać czarodzieja, przebiera się w stosowne szaty, nie korzysta z ochrony pancerza i nie tyka zwykłej, w jego mniemaniu niegodnej broni. Wszystko to jest bowiem niczym w porównaniu z magiczną mocą, dzięki której jest w stanie dokonywać prawdziwych cudów. Dotknięty ułudą człowiek próbuje przeprowadzać magiczne eksperymenty, które często okazują się niebezpieczne dla niego i jego kompanów. W swym zadufaniu usiłuje także warzyć magiczne napary, które w zamyśle mają być potężnymi czarodziejskimi eliksirami, jednak częściej okazują się śmiertelną trucizną.

Większość ludzi naśmiewa się z takich szaleńców, jednak znajdują się naiwni, którzy wierzą w magiczne moce „czarodziejów". Zwykle ich złość i rozgoryczenie nie mają granic, kiedy poznają smutną prawdę. Prawdziwi magowie i kapłani naśmiewają się z naśladujących ich głupców, a nierzadko zabijają tych, którzy ośmielili się sprofanować prawdziwą sztukę władania Wiatrami Magii. Halucynacje, jakich doświadcza chory, są tak silne, że widzi on efekty swoich zaklęć: wybuchy płomieni, błyskawice bijące z jasnego nieba czy dziwne światła. W uszach dźwięczą mu słowa zaklęć i tajemne szepty, a nieraz zdaje mu się, iż jakaś istota z zaświatów naucza go tajników sztuki magicznej i wyjawia tajemnice, które umykają innym śmiertelnikom. Nawet zwyczajne wydarzenia zdają się być efektem magicznych zabiegów, częstokroć wynikających z poczynań „maga".

Bohater otrzymuje modyfikator -10 do testów Ogłady ze względu na krzykliwy, arogancki i trudny do zniesienia sposób bycia. Jest pewien, iż otaczający go ludzie nie dorastają mu do pięt i są głupsi, a przede wszystkim brakuje im daru magii. Każdego dnia chory musi wykonywać test Siły Woli. Jeśli test się powiedzie, tego dnia nie będzie cierpiał na ułudy. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, postać jest przekonana, że niektóre z rzeczy, które widzi, są wynikiem działań jej tajemnych mocy, dlatego będzie pełnymi garściami czerpała z zasobów Wiatrów Magii i używała „wszechpotężnych" zaklęć. Co gorsza, będzie tak robiła nawet w sytuacjach, gdy jej umiejętności byłyby znacznie bardziej przydatne. Na przykład, otoczona przez wrogów, nie sięgnie po miecz, lecz zacznie ciskać na przeciwników wyimaginowane kule ognia.

Łowcy czarownic nie mają litości dla cierpiących na ułudy. Tropią ich i palą na stosach nie dlatego, że bluźnią oni przeciwko magii, ale jako przykład dla tych, którzy chcieliby się dopuścić takiego czynu naprawdę, powodowani nie chorobą, a złą wolą. Jeśli chory uniknie prześladowań, czeka go równie niewesoły los. Niebezpieczne eksperymenty w laboratorium, trujące mikstury, nieudane próby latania lub przechwalanie się potęgą zaklęć w obliczu bandy łotrów – wszystko to może położyć kres złudnej karierze fałszywego czarodzieja. Cierpiący na tę chorobę bywają obiektem zakusów wyznawców Tzeentcha, ponieważ są szczególnie podatni na obietnice magicznych nagród i potęgi. Niektórzy z szaleńców zostają nagrodzeni mocą, o posiadaniu której byli przekonani, w końcu na własnej skórze przekonując się, jak straszna potrafi być prawdziwa magia.

Odrętwienie

Życie to nieustający ból. Świat jest pełen cierpienia i okropności oraz roi się od istot, które tylko czyhają, aby zranić człowieka do żywego. Cierpiąca na to schorzenie osoba odcina się powoli od wszelkich bodźców, aż w końcu nie czuje już niczego. Przestaje ją dręczyć ból, a przyjemności nie są w stanie przynieść żadnej rozkoszy. Postać nie troszczy się dłużej o własne ciało, ignoruje wymogi higieny i odniesione rany, doprowadzając czasem do groźnych sytuacji. Prawda jest taka, że odrętwiały nie zwraca uwagi na doczesne dolegliwości.

Drętwota jest podstępną i zdradziecką chorobą. W pierwszym miesiącu jej trwania chory otrzymuje modyfikator +10 do Odporności, co wiąże się jednak z utratą wrażliwości i czucia, która pociąga za sobą zmniejszenie Zręczności o 10. Bohater ignoruje większość sytuacji, które mogą doprowadzić do skaleczenia czy zranienia. Co więcej, bawi go brak reakcji ciała na ból i za każdym razem, kiedy może je w ten sposób sprawdzić, musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że Bohater powstrzymał się przed samookaleczeniem, np. przed chwyceniem gorącej warząchwi gołą dłonią.

Drugi miesiąc trwania choroby oznacza prawie całkowitą drętwotę. Bohater zyskuje kolejne 5 punktów Odporności i traci 10 punktów Zręczności. Za każdym razem, kiedy utraci choć jeden punkt Żywotności, musi wykonać Prosty (+10) test SW, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu. Chory zaczyna być niebezpieczny dla samego siebie, bowiem dla zabawy robi sobie nacięcia lub przypala ciało. Rozkosze stołu i łożnicy nie przynoszą mu satysfakcji, dlatego zaczyna z wolna o nich zapominać.

Chorzy na drętwotę są często wcielani do oddziałów łowców czarownic, zakonu rycerzy Sigmara lub armii imperialnej, stanowią bowiem idealny materiał na nieustraszonych żołnierzy, którzy będą gotowi związać walką każdego, nawet najstraszliwszego wroga. Szczególną nienawiścią darzą ich wyznawcy Slaanesha, bowiem za sprawą tej choroby umysłowej osoby nie są w stanie odczuwać rozkoszy ani bólu. Prawda jest taka, że nie czując kompletnie nic, stają się niewrażliwi na pokusy wyznawców Księcia Chaosu. Jeśli choroba spadnie na któregoś z wyznawców Slaanesha, pewne jest, że dopuści się on najbardziej wyuzdanych i zdeprawowanych czynów, byleby choć raz jeszcze poczuć cokolwiek.

Wisielczy humor

Osoba, która cierpi na napady wisielczego humoru, uważa, że świat to jeden wielki żart. Zwykle o utratę zmysłów przyprawia widok zła tryumfującego nad niewinnością i dobrem, skutkiem czego takiej osobie nie pozostaje nic innego, jak tylko gorzko się zaśmiać. Powód jest nieistotny – cierpienie rodziny, utrata bliskich czy zło świata – wszystko można zbyć kpiącym uśmiechem.

Bohater nie jest w stanie stłumić chichotu ani zmazać z twarzy złośliwego uśmieszku, który cały czas pełga po jego ustach. Im gorsza sytuacja, tym śmiech jest głośniejszy i bardziej ironiczny.

W rzadkich sytuacjach, kiedy wszystko idzie po jego myśli, chory uważa, że to cisza przed burzą, a świat szykuje mu kolejnego, potwornego psikusa. Najgorszy jad zarezerwowany jest dla osób bliskich Bohaterowi (rodzina, przyjaciele, ukochani) lub bezbronnych (chorzy, biedni, ofiary wojny). Bohater, który cierpi na tę chorobę, nie jest w stanie okazywać współczucia, przez co inni postrzegają go jako bezlitosnego, nieczułego człowieka. Jego słowa pełne są okrucieństwa, żarty niesmaczne, a skojarzenia obrazoburcze i przerażające. Najgorszy jednak jest ten cyniczny, szyderczy śmiech...

Choroba zmniejsza Ogładę Bohatera o -1k10 punktów. Ponadto testy **skradania się** wykonywane są z modyfikatorem -10, ponieważ postać nie jest w stanie zapanować nad mamrotaniem do siebie i śmianiem się z własnych dowcipów. Z początku uśmieszek może nikomu nie przeszkadzać, ale z czasem ustawiczny chichot zacznie przyprawiać innych Bohaterów o wściekłość. Co gorsza, jeżeli BG znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji lub takiej, która będzie wymagała od niego powagi (audiencja u wysoko postawionego arystokraty, obcowanie z ofiarami wojny) musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza atak nagłego śmiechu, który zmniejsza Zręczność BG o 10 punktów, a Szybkość o połowę (zaokrąglając w dół). Udany test oznacza, że BG jedynie śmieje się pod nosem, przez co otrzymuje kolejny modyfikator -10 do Ogd.

Ofiary napadów wisielczego humoru szybko trafiają do przytułków dla obłąkanych, gdzie ich chichot nie drażni innych ludzi. Przyjaciele odwracają się od nich, a towarzysze porzucają bez słowa pożegnania. Niejeden z cierpiących na to schorzenie został zabity, kiedy jego niestosowny komentarz lub żart doprowadził do wściekłości bliskich osoby, z której sobie drwił.



Rozdział IV: Kulty Chaosu

„Świat jest niczym pajęczyna, która oplątuje was tym mocniej, im gwałtowniej się w niej szamoczecie. Próbując odzyskać władzę nad waszym bezwartościowym życiem, pogrążacie się jeszcze bardziej. Pośrodku tej sieci tkwi wielki pająk waszej chciwości. Kiedy tylko pociągnie za którąś z nici, zaczynacie tańczyć niczym marionetki, ślepo wierząc, że jesteście panami własnego przeznaczenia."

– list z Mordheim

Jakby nie dość było tego, że zguba czai się tuż za horyzontem, zakazany owoc Chaosu kusi każdego. Łudzi, że wystarczy tylko wyciągnąć dłoń i sięgnąć po nagrodę. Ślady wypaczenia można znaleźć dosłownie wszędzie i nawet najspokojniejsze sioło nie jest od niego wolne. Porządne, stateczne kobiety rodzą zmutowane dzieci, a uczciwi ludzie porzucają ciężką pracę na rzecz łatwego zysku płynącego ze służby zwodniczym demonom Chaosu. Po cóż walczyć ze zmianami, złem i rozpaczą, skoro wystarczy zapomnieć o znoju, poddać się i pogrążyć w błogiej nieświadomości?

– Rzut oka na kulty Chaosu –

Dla większości mieszkańców Starego Świata najazd sług Chaosu jest realnym, choć dość odległym zagrożeniem. Przed Burzą Chaosu niewielu ludzi miało okazję zobaczyć na własne oczy jego wybrańców, a nikt z żywych nie mógł opowiedzieć, czym jest Czarny Wicher. Jedynie nieliczni mieli odwagę wyprawić się do Praag, aby na własne oczy przekonać się o potwornej mocy, która stapiała ciała i kamienie, pozostawiając dziedzictwo grozy oraz przerażenia. Tylko kilku ludziom dane było spotkać wojowników Chaosu lub obserwować objawienie się demonów i licznych hord, które podążały za wybrańcami Ciemności.

Każdy z najazdów Chaosu opisano w kronikach, jednak dla zwykłych mieszkańców Imperium były one niewyobrażalnym koszmarem, który na szczęście już się skończył. Ludzie starają się żyć normalnie, odsuwając od siebie czarne widmo, które zawisło nad wszystkim, co kochają i co jest im drogie, gdyż i tak nie mogą temu zaradzić, a życie w ciągłym strachu nieuchronnie prowadzi do obłędu. Dlatego pracują w kuźniach, sprzedają towary na straganach lub zanoszą modły w świątyniach Sigmara, z oślim uporem ignorując wszelkie zagrożenia związane z czymś tak straszliwym jak Chaos. Z pewnością dla mieszkańców Kisleva czy Wybrzeża Szponów plemiona barbarzyńców są znacznie bardziej realnym zagrożeniem, ale dla przeciętnego mieszkańca Starego Świata wyznawcy Chaosu to istoty z legend i opowieści.

„Widzicie, szczególną nienawiść rezerwuję dla kultystów. Mutanci... Są obrzydliwi, ale w większości przypadków niczym nie zawinili. Wyznawcy zła to jednak co innego. Musicie zrozumieć, każdy z nas ma możliwość dokonywania wyboru. Możemy być wierni dawnym obyczajom, oddawać cześć Sigmarowi i zrobić wszystko, żeby nie skończyć na stosie. Kultyści, widzicie, wcale się tym nie przejmują. Nienawidzą prawdziwych bogów i wybierają łatwą ścieżkę, która prowadzi do zatracenia. Dlatego ich zabijamy, rozumiecie?"

– Rudolf, ochroniarz łowcy czarownic

„Moja mamuś zawsze mówiła: 'Borys, trzymaj się z dala od kultystów!'. Ona wie, jak ich rozpoznać. Mówi, że strasznie śmierdzą i mają takie rozbiegane oczka. Zawsze można ich poznać po brzydkim zapachu i oczach. Tak mówi moja mamuś."

– Borys, ulicznik z Altdorfu

„Taka jest prawda. Wszyscy kultyści to demony, a nie ludzie. Można ich rozpoznać, bo każdy, co do jednego, nosi znamię na skórze. Widziałem kiedyś, jak zaciągnęli taką jedną na stos. Była śliczna, piękna, ale miała znamię. Zdarli jej suknię z pleców, żeby wszyscy mogli zobaczyć znak złego. To były takie czerwone krzyżyki. Mówię wam, to było znamię Chaosu. To pewne jak to, że Sigmar był człowiekiem, zanim wstąpił do niebios. Jedno spojrzenie na to znamię sprawiło, że o mało się nie porzygałem."

– Cornelius z Bögenhafen



Można powiedzieć, że mieszkańcy Starego Świata niefrasobliwie traktują zagrożenie ze strony Niszczycielskich Bóstw. Zwykle przekonują się o jego istnieniu, gdy ktoś bliski, czy nawet członek rodziny okazuje się wyznawcą któregoś z Mrocznej Czwórki lub trafia na stos z powodu mutacji. Złudny wpływ Chaosu można jednak odczuć dosłownie wszędzie – nieustannie kuszący, zmieniający, wypaczający i niszczący ludzkie żywoty. Za jego sprawą wielu ludzi zbyt późno odkrywa kłopotliwy i mroczny rodzinny sekret, który powinien pozostać w ukryciu. Być może jeden z kuzynów miał trzecie oko albo poświęcił bliskich, aby poznać słodkie tajemnice Slaanesha? Zdarzają się też tacy, których krewni lub przyjaciele porzucili dotychczasowe życie i wyruszyli szukać szczęścia na wiecznie zmieniających się polach bitew w Krainach Cienia. Zbyt wielu ludzi zna lub znało kogoś, czyje życie zostało wywrócone do góry nogami przez wpływ Chaosu. Boją się podzielić ten los i odsuwają od siebie wszelką świadomość związaną z działalnością Mrocznych Bóstw w nadziei, że całkowita ignorancja ich ocali. Ten strach jest silniejszy od obawy przed prącą na Middenheim rozszalałą hordą Archaona, czy najeźdźcami, którzy wyłaniają się zza poszarpanego horyzontu Morza Szponów.

Największe przerażenie budzą jednak nie ofiary Chaosu, lecz ludzie, którzy z własnej woli oddają się w jego władanie. Większość mieszkańców Starego Świata postrzega ich jako zdrajców osłabiających moralną siłę narodu, słabeuszy i tchórzy sprowadzonych na złą drogę. Jednak zew Chaosu jest silniejszy, niż ktokolwiek może przypuszczać. Nawet najprostsze emocje są w stanie popchnąć człowieka w ramiona Mrocznych Bóstw, a co dopiero chęć zemsty lub pożądanie.

– Pokusa Chaosu –

Chaos jest niczym podstępna zaraza. Podsyca niezaspokojone ambicje, nienawiść i inne gwałtowne uczucia. Schronienie znajduje za fasadą niewinności i piękna, obiecuje odkupienie, wolność, potęgę i zaspokojenie każdej, najdziwniejszej nawet zachcianki. Tak naprawdę Chaos jedynie zwodzi i oszukuje, nie dając w zamian niczego poza zbrukaniem duszy i przemianą ciała. Jego wpływ jest tak wielki, że nie chroni przed nim status społeczny ani bogactwo. Potrafi zawładnąć duszą nawet najbardziej prawego i posiąść serce najuczciwszego.

Kulty w skrócie

Znaczną część sług Chaosu spiskujących przeciwko Imperium stanowią mutanci, których ciała zostały dotknięte mocą Mrocznych Bogów. Choć z początku wydają się takimi samymi ludźmi, jakimi byli niegdyś, powoli ich charakter, wola i prawa natura zostają wypaczone, a oni sami stają się zaprzeczeniem wszystkiego, co niegdyś szanowali, cenili i kochali. Jeżeli pozwoli im się żyć – z litości lub źle pojętego współczucia – to koniec końców mutant przemieni się w potworną bestię, żądną jedynie krwi i zniszczenia.

Pozostali konspiratorzy to kultyści. Różnica pomiędzy nimi a mutantami polega na tym, że o ile ci drudzy są ofiarami Chaosu, pierwsi świadomie otwierają nań serca. Mutant uznaje swoją odmienność za klątwę, a kultysta cieszy się nią, traktując jako nagrodę. W ramiona kultu może wpaść każdy, niezależnie od wykonywanego zawodu czy pochodzenia społecznego.

„Posłuchajcie mnie uważnie. Nie ma czegoś takiego jak intrygi wyznawców Chaosu. Szlachta mydli nam oczy, bo tak naprawdę to ją powinniśmy bacznie obserwować. Widzicie, rozpuszczają plotki o spiskach, chwalą się swoją odwagą i bohaterskimi czynami, każą nam wystrzegać się kultystów, ale tak naprawdę chcą nas stłamsić i zmusić, abyśmy siedzieli cicho niczym mysz pod miotłą. Spójrzcie na robotników z Nuln. Powinni być dla nas przykładem, bowiem któregoś dnia, już niedługo, i my podniesiemy sztandar wolności. Zjednoczymy się i zrzucimy jarzmo niewoli. Każdemu wedle zasług, a nie wedle urodzenia! Kiedy już pozbędziemy się szlachty, zaniesiemy ogień rewolucji do Bretonii i uwolnimy tamtejsze nieszczęsne chłopstwo spod tyranii okrutnych rycerzy."

– Karl Heinz, podżegacz i wichrzyciel

„Co mówisz? Nie powtarzaj tego nikomu! Słuchaj, prawda jest taka, że nie ma różnicy pomiędzy tak zwanymi kultystami a kapłanami, którzy klepią pacierze na ulicach. Bogowie nie istnieją. Tak naprawdę nie ma już nic. Wszystko, co nam opowiadano, to kłamstwa. Co, nie wierzysz mi? Zajrzyj do mnie dziś wieczorem, to porozmawiamy. Moja żona przygotowała na obiad dużą, tłustą kaczkę. Zjemy i wszystko ci opowiem."

– Max, kultysta

W szeregi tajemnych zborów wstępują zarówno mężczyźni, jak i kobiety, młodzi i starzy. Każda z organizacji ma własne cele i w tajemnicy drąży fundamenty Imperium, niczym robactwo toczące nadgniłe mięso. Od wspaniałych pałaców Nuln po rybackie wioski Nordlandu, kultyści wszędzie knują zgubę tego, co dobre.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, przeciętnego wyznawcy zła nie sposób odróżnić od zwykłego mieszkańca Starego Świata. Taki człowiek może mieć własny dom, rodzinę i ziemię, a w dni świąteczne modlić się w świątyni Sigmara. Jest również prawdopodobne, że kultysta będzie jednym z najaktywniejszych przedstawicieli lokalnej społeczności, człowiekiem lubianym i szanowanym przez wszystkich. Tacy ludzie wiodą podwójne życie, co doskonale wyjaśnia, dlaczego łowcy czarownic mają tyle problemów z wytropieniem przeróżnych wrogich Imperium sekt.

Wydaje się także, że Bogowie Chaosu czerpią niezwykłą przyjemność z deprawowania zwykłych ludzi, większą nawet niż z rzezi, które z ich rozkazu urządzają demony podczas najazdów na ziemie Starego Świata. Można dywagować, dlaczego tak się dzieje, ale niezależnie od powodu, wielu śmiertelników ulega pokusie, skazując swe dusze na wieczne cierpienie w Domenie Chaosu. Kultyści godzą się na taki los, w skrytości ducha licząc, że swoimi czynami zyskają uznanie w oczach boskich władców i zostaną wynagrodzeni potężnymi Darami.

Rozważania o tym, jacy ludzie przystępują do kultów i dlaczego to robią, wiele mówią o ich naturze. Cóż bowiem może skłonić uczciwego obywatela do przyłączenia się do takiej konspiracji i wystąpienia przeciwko wszystkiemu, co reprezentuje Imperium?

Kulty zwykle zawiązują się wokół charyzmatycznego przywódcy, który jest w stanie przekonać innych ludzi, aby porzucili dawną wiarę i odwrócili się od swoich dawnych pryncypiów. On jest źródłem zepsucia, wilkiem w owczej skórze i doskonale zdaje sobie sprawę z tego, co czyni. Przywódca kultu nie ma zwykle złudzeń co do natury Chaosu oraz zagrożenia, jakie jego istnienie stanowi dla Starego Świata. Taki człowiek świadomie czyni zło, jest z tego dumny i robi to z radością w sercu. Gotów jest poświęcić wszystko i wszystkich, nawet siebie, w imię zemsty czy innej życiowej misji.

Organizacja kultu

Zbór może być dowolnej wielkości: od grupki kilku obłąkańców po podziemną organizację zrzeszającą tysiące ludzi. Wiele kultów działa pod przykrywką dobroczynnych stowarzyszeń, bractw wojowników, sierocińców czy nawet oficjalnych świątyń. Im większa i bardziej rozbudowana organizacja oficjalna, tym łatwiej kultystom do niej przeniknąć i ukryć się pomiędzy jej członkami.

Jeśli ktoś będzie szukał kultu, w końcu go znajdzie, bowiem istnieją setki, jeśli nie tysiące małych grup i zborów, rozsianych po całym Starym Świecie. Dla Mrocznej Czwórki najcenniejsze są jednak te, którym przewodzi Wtajemniczony – osoba o dużej mocy, która utrzymuje łączność z demonem lub którymś z Mrocznych Bogów. Bezpośrednim znakiem łaski ze strony patronów jest Piętno Chaosu, które Wtajemniczony nosi na swoim ciele. Władzę nad wiernymi utrzymuje poprzez akolitów, którzy wraz z nim tworzą wewnętrzny krąg kultu.



Prawda o kultach

„Naszym wrogiem jest ignorancja. Ludzkość opiera się zakusom złowróżbnych sił, które niosą ze sobą rozkład i zniszczenie wszystkiego, czego tylko dotkną. Kiedy człowiek stanie w obliczu niezbitych dowodów istnienia Chaosu, z pewnością będzie próbował w racjonalny sposób wytłumaczyć jego istnienie, usprawiedliwić lub wyjaśnić. To właśnie ta zagorzała niewiara jest przyczyną, dla której istnieją, trwają i rozwijają się zakazane kulty.

Zanim głębiej wnikniemy w zawiłości tego tematu, muszę nadmienić, że większość mutantów nie ze swojej winy została dotknięta nieszczęściem przemiany. Rzecz jasna nie zawsze tak jest i istnieją wyjątki od tej zasady. Niech za przykład posłuży rzeźnik z Marienburga, którego wytropiłem i posłałem na stos dziesięć lat temu. Był to bezlitosny i przebiegły morderca, którego odkryłem tylko dzięki trąbie, która niespodziewanie wyrosła na jego twarzy. Smutny koniec na ognistym stosie spotykał jednak dzieci, uczciwych chłopów, wierne żony, żołnierzy i wielu innych tylko dlatego, że w swoich ciałach nosili nasienie Chaosu. Każdy z tych przypadków był dla mnie bolesną tragedią, ale zawsze byłem pewien, i jestem po dziś dzień, że postępowałem słusznie, bowiem jeśli pozwoliłbym im dalej żyć, mutacja pochłonęłaby ich dusze. Nie wiem, ile istnień zostało straconych za sprawą Chaosu, ale każda śmierć heretyka utwierdza mnie w przekonaniu, że musimy walczyć z Niszczycielskimi Potęgami, gdziekolwiek objawi się ich moc.

Są tacy, którzy twierdzą, iż w tropieniu kultów jestem nazbyt gorliwy i postępuję bezlitośnie. Być może to prawda. Może jestem okrutnikiem i posłałem na stos wielu niewinnych ludzi, którzy żadnym swoim uczynkiem nie zasłużyli na taki los. Kiedy znajduję zbór kultystów, który jawi mi się niczym gniazdo wściekłych żmij, nie jestem w stanie znieść myśli, że ktokolwiek z własnej woli ściągnął na własną głowę tak wielkie nieszczęście. Są głupcami i zasługują na surową karę.

Kultyści to szaleńcy, którzy odrzucają wszystko, co ludzkie, i z własnej woli oddają się we władanie Mrocznych Bogów. Jednak nie wystarczy prosta definicja, aby opisać to zjawisko. Porównuję kultystów do węży, gnieżdżą się bowiem w niedostępnych kryjówkach i czekają, niewidzialni i niewykrywalni, do ostatniej chwili. Kiedy już zaatakują, ich ukąszenia są równie trujące, co jad gada.

Głową węża jest Wtajemniczony kultu. To człowiek, który zerwał wszystkie więzi z innymi ludźmi i przeszłym życiem, stając się niewolnikiem Mroku i katem, który ma doprowadzić swych popleczników do zguby. Swoją wolę realizuje poprzez pomocników, którzy działają w imieniu kultu i poszukują nowych członków. Jako jedni z nielicznych zdają sobie sprawę, co kryje się za fasadą organizacji, jaki jest cel jej istnienia i plany. Za ich pośrednictwem, unikając bezpośredniego zaangażowania, działa Wtajemniczony kultu.

Pozostali kultyści to niczego nieświadomi głupcy, którzy mogą, ale wcale nie muszą podejrzewać, jaki jest prawdziwy cel istnienia grupy. Niektórzy naiwnie wierzą, że kult jest wyłącznie dobroczynną organizacją, która działa dla dobra lokalnej społeczności. Inni mogą nawet nie zdawać sobie sprawy, że zostali do niego wciągnięci. Oszukani i omotani kłamstwami, pomagają jednemu z członków kultu, dokonując coraz bardziej odrażających czynów, aż ich moralność ulegnie wypaczeniu i będą gotowi poznać prawdę o organizacji, na rzecz której nieświadomie działają. W chwili, gdy człowiek wykona pierwszy krok i wstąpi na ścieżkę Mrocznych Bóstw, nie ma dla niego odwrotu i skazuje swoją duszę na wieczne potępienie. Nie dla niego odkupienie grzechów i miejsce przy niebiańskim stole Sigmara – jedyne, na co może liczyć, to zatracenie i zagłada.

Ilu mutantów posłałem na stos za sprawą machinacji kultów? Czy ta mała, rudowłosa dziewczynka, której odebrałem życie ledwie kilka tygodni temu, była ofiarą ludzkiego, czy także boskiego zła? Czy powinienem zapłakać nad setkami ludzi, których krew plami moje ręce? Nie uczynię tego, choć ich żywota obciążają moje sumienie. Biada każdemu, mężczyźnie czy kobiecie, którzy będą nosić piętno Chaosu i staną na mojej drodze. Nigdy się nie zawaham ani nie przestanę ich tropić. Ogniem i żelazem będę wypełniał swą powinność i nigdy jej nie zaniecham."

– Klaus Vanderhosen, łowca czarownic

Kultyści

Nie ma jednej, łatwo rozpoznawalnej cechy, która pozwoliłaby odróżnić kultystę Niszczycielskich Potęg od zwykłego, bogobojnego wyznawcy Sigmara. Kultyści wstępują na ścieżkę wiodącą ku potępieniu z różnych powodów i pochodzą z najrozmaitszych grup społecznych. Do złego może ich popchnąć wiele rzeczy: ignorancja, złość, ciekawość lub frustracja. Dzięki kultowi ludzie mogą znaleźć nadzieję na rozładowanie kłębiących się w ich duszach emocji, zaspokojenie pragnienia zemsty lub spełnienie żądzy władzy.

Większość kultystów, przynajmniej z początku, nie zdaje sobie sprawy, do jakiej organizacji przystępuje. Niektórzy uważają, że należą do bractwa wojowników, inni sądzą, że przyłączyli się do stowarzyszenia wolnomyślicieli. Mało kto podejrzewa, iż tak naprawdę chodzi o oddawanie czci Mrocznym Bogom. Większość kultystów wiedzie normalne i spokojne życie, a niektórzy, zwłaszcza ci wyżej postawieni w kręgach organizacji, uważani są przez lokalną społeczność za dobroczyńców, obrońców i przykładnych obywateli. Nieważne jednak, jak bardzo zdają się oddani dobru publicznemu, tak naprawdę lojalni są jedynie wobec kultu, a im bardziej pogrążają się w ciemności, tym łatwiej przyjmują do serca przerażające tajemnice.

Pozostaje tylko jedno pytanie: dlaczego? Z jakiego powodu ludzie tak uczciwi i oddani swej ojczyźnie, jak mieszkańcy Imperium, mieliby skazywać swoje nieśmiertelne dusze na wieczyste potępienie? Przecież groźba płonącego stosu i tortur zadawanych rękami łowców czarownic powinna ich skutecznie odstraszyć od takich pomysłów, nieprawdaż?

Istnieje wiele powodów, dla których zwykły człowiek mógłby szukać pomocy u Mrocznych Bogów. Lenistwo, ciekawość, niezaspokojona ambicja, chuć, a nawet desperacja, wszystkie one mogą sprowadzić człowieka ze ścieżki prowadzącej ku zbawieniu i popchnąć ku zgubie. Wiele jest takich pobudek i chociaż każda z nich może jednych pociągać, a innych odpychać, to wszak każdy człowiek jest inny i czasem wystarczy tylko jedno słowo, aby popełnił fatalny błąd.

Ambicja

„Ten skurwiel Krieg. Jak ja go nienawidzę! Powiedział, że śmiałem spojrzeć jemu, mojemu panu, w oczy! Wiesz, co kazał mi zrobić? Zlizywać błoto ze swoich butów! A potem w nagrodę obił mnie szpicrutą. Zabiłbym go, gdybym tylko mógł... Och, żeby tylko był jakiś sposób..."

Władza jest wszędzie, a mimo to większość mieszkańców Starego Świata nie może zapanować nawet nad własnym losem. Szlachta odgradza się od gminu murami pałaców, kapłani pławią się w świątynnych bogactwach, obżerając frykasami kupionymi za datki wiernych. Strażnicy dróg, łowcy czarownic i rycerze świątynni, pod pozorem ochrony Imperium przed zagrożeniem najazdu, uzurpują sobie władzę sędziów, trybunałów i katów w jednej osobie, nie zwracając uwagi na czyny i reputację oskarżonych. Zaiste, Stary Świat jest krainą rządzoną przez podziały, przywileje i niezaspokojone ambicje.

Życie zwykłego człowieka jest szare i smutne. W miastach ludzie gnieżdżą się w ruderach, czasem całe rodziny okupują jedno- lub dwupokojowe klitki. Na ulicach rządzi przemoc, a gwałty, morderstwa i rozboje są na porządku dziennym. Na wsi także nie jest lepiej, bowiem na większości terenów ziemia jest nieurodzajna, domy to zwykłe chałupy z osmalonymi od dymu dachami, a po zmroku chłopi z niepokojem spoglądają w stronę lasu, obawiając się napadu bandytów, zwierzoludzi lub jeszcze gorszych istot. Co więcej, w dziczy są takie miejsca, dokąd nie powinien się zapuszczać nikt o zdrowych zmysłach.

Dla wielu ludzi nadzieja na wydźwignięcie się z biedy jest pokusą nie do odparcia. Przyciąga ona ludzi pewniej niż wissenlandzkiego pasterza beczenie jagniątka. Wraz z władzą przychodzi kres głodu, chorób, pogardy ze strony innych ludzi i przedmiotowego traktowania przez szlachtę.

Biedni i osamotnieni nie są jedynymi, którzy ponad wszystko pożądają władzy i potęgi. Także szlachta (a może przede wszystkim ona) jest czuła na ten zew. Choć arystokratów nie dręczy głód ani pragnienie, to i oni czegoś pożądają: więcej złota, wpływów, kobiet, wspanialszych posiadłości, przychylności książąt. Nawet kapłani nie są niewrażliwi na pokusy. Większość tych, którzy decydują o politycznej przyszłości świątyń, nie jest lepsza od prostych, portowych podrzynaczy gardeł. Magistrowie także ulegają zgubnym skutkom ambicji, pragnąc powiększyć swą wiedzę, magiczną potęgę lub wpływy, na przykład w celu zajęcia pozycji Patriarchy Kolegium.

Dla wielu ambitnych ludzi kult jest jedyną drogą do zaspokojenia dążeń. Swoich wiernych członków nagradza potęgą, możliwością spełnienia pragnień, pieniędzmi i wszystkim, czego kultysta zapragnie. Zbór jest w stanie wiele zrobić, aby utrzymać przy sobie zamożnych czy wpływowych członków. Istnieje mnóstwo tajemnych stowarzyszeń, gromadzących wojowników, myślicieli, teologów, badaczy lub filozofów. Zaproszenie do takiej grupy to zaszczyt i oznaka uznania. Mało kto jest w stanie odmówić, a większość członków pozostaje w szeregach organizacji nawet wtedy, kiedy wychodzi na jaw jej prawdziwe oblicze.

Wstąpienie do kultu jest niczym niesamowita przygoda. Człowiek kosztuje zakazanego owocu, robiąc wszystko to, co jest przeciwne wartościom akceptowanym przez społeczeństwo Imperium. Zbór otacza atmosfera tajemnicy i niepewności, pobudzająca wyobraźnię i dostarczająca podniet, których nie jest w stanie zapewnić spokojne i uczciwe życie. Nowicjusz może zaznać wielu nieznanych mu przeżyć, bezkarnie zabijać lub posiąść kobietę, która w innych warunkach byłaby dla niego niedostępna. Kiedy człowiek wstąpi do kultu, jego życie nigdy nie będzie już takie jak kiedyś.

Zamęt

„Nic już nie rozumiem. O co chodzi z tym Zielonym Ojcem? O kogo się troszczy? Aha, o cierpiących i umierających. To jakbyś mówił o mnie. W sumie to znacznie lepszy opiekun niż jakiś bóg wojny, który był Imperatorem, czy co tam za bzdury opowiadają po świątyniach..."

Niektórzy uczeni przypuszczają, że jednym z powodów mnożenia się heretyckich kultów jest religijny zamęt oraz konflikty między Świątyniami. Choć religia Sigmara jest

„Mieszkańcy Imperium zbyt długo żyli w złowrogim cieniu śmierci. Na Północy raz po raz gromadzą się żądne krwi hordy, które lada moment mogą spłynąć niszczycielską falą. Kto nas przed nimi ochroni? Czy mamy liczyć na obrońców Kisleva? Za każdym razem, kiedy siły Chaosu dokonywały inwazji i były odpierane, ubywało nam sił i z coraz większym trudem odpieraliśmy kolejne ataki. Jeżeli chcemy obronić ziemie naszej wspaniałej ojczyzny, możemy liczyć jedynie na siebie. Wystarczy, że zawahamy się choć raz i zawiedziemy, a nasz los zostanie przypieczętowany. Nie bójcie się jednak, przyjaciele, bowiem znaki są doskonale widoczne. Wystarczy się rozejrzeć i spojrzeć szeroko otwartymi oczyma, a zobaczymy ostrzeżenie, które zostało nam przekazane, i zdołamy przygotować się do obrony przed kolejną napaścią."

– biczownik Sigmara przemawiający do tłumu

„Jesteśmy prawdziwymi wyznawcami Pana Czaszek. W przeciwieństwie do naszych współbraci, którzy mieszkają w dziczy, nie zabijamy bez namysłu, lecz pozwalamy innym, aby przelewali za nas krew. Każde niewinne życie, które zakończą własnymi rękoma, przynosi chwałę Krwawemu Panu i zwiększa nasze doczesne wpływy. Nie zrozumcie mnie źle, jeśli trzeba, zabijamy bez wahania, a nasza nienawiść i wściekłość nie znają granic. Nigdy nie odmówię ofiary dla Boga Krwi, jednak niech to będzie krew jego poddanych i niewolników."

– Dieter Lieden, akolita kultu i Rycerz Pantery

mocno zakorzeniona w Imperium, to inne wyznania – Ulryka, Myrmidii i pozostałych – znajdują przychylność w sercach wielu mieszkańców Starego Świata. Niekiedy ludziom mylą się bogowie, a granice między ich dziedzinami niebezpiecznie się zacierają. Ulryk jest patronem bitew, podobnie jak Khorne. A co z Khainem, który patronuje mordercom? Wystarczy też spojrzeć na Boga-Byka, któremu oddają cześć krasnoludy sprzymierzone z Chaosem, lub na panteon Norsmenów. Podobieństwa pomiędzy tymi bogami są łatwo zauważalne, a różnice nieznaczne. Nawet wykształceni w dziedzinie teologii często się mylą, a co dopiero pospolici mieszkańcy Starego Świata. Niejeden nieszczęśnik oddawał cześć bogu, który okazał się fałszywy. Między innymi z tego powodu w Imperium powstał ruch, którego celem jest wykorzenienie innych religii i ustanowienie wiary w Sigmara jako jedynej obowiązującej na obszarze państwa.

Niektóre kulty żerują na nieświadomości ludzi. Utrzymują, że stanowią część oficjalnie uznanego ruchu religijnego, który głosi prawdziwą wiarę. Z początku wykorzystują reputację „matczynej" organizacji, aby dotrzeć na dwór władcy i zyskać jego przychylność. Często kulty takie wkradają się w łaski lokalnej społeczności działalnością dobroczynną – wpływy kultystów pozwalają nakarmić głodnych lub obdarować biednych taką ilością dóbr, aby mogli stanąć na nogi. Dla wiernych sług kultu nie ma rzeczy niemożliwych.

Anarchia

„Nie będzie sprawiedliwości, dopóki złoczyńcy są przy władzy!"

Wiele kultów zdaje się powstawać tylko po to, aby obalić ustalony porządek świata i zbudować go na nowo wedle jakiegoś wzoru, który powstał w głowach ich przywódców. Czasami, kiedy dojdzie do szczególnie wielkiej i jawnej niesprawiedliwości, niezadowoleni łączą się w spisek. Ich wspólna nienawiść sprawia, że poddają się złym wpływom, które wydają wkrótce nasienie przemocy.

Nuda

„Och, jak ja nienawidzę Middenheim. Czemu musimy mieszkać w tym koszmarnym mieście? Przecież to kupa ruder, która na dodatek potwornie śmierdzi. Wszystko bym oddała, żeby znów zagościć na altdorfskich bankietach. Gdyby nie ojciec, nigdy nie musielibyśmy opuszczać miasta. Nuda, nuda, nuda. Tutaj nie dzieje się nic ciekawego!"

Podczas gdy niektórzy ludzie zwracają się ku Chaosowi, aby uzyskać coś konkretnego, inni czynią to z nudów. Ich życie jest smutne, puste i pozbawione radości. Być może wino straciło dawny smak, a wystawnym balom brakuje splendoru. Kulty oferują tak upragniony dreszcz podniecenia i nadają życiu nową barwę. Niepokój, oczekiwanie i żądza powrócą, kiedy nowicjusz będzie niecierpliwie czekał na kolejne spotkanie i pozna głębsze tajemnice, awansując na kolejne stopnie wtajemniczenia. Dla przeciętnego mieszkańca Starego Świata życie to bezustanna, ciężka i znojna praca, przerywana cichymi nocami wypełnionymi snem i czasem okazjonalną schadzką lub pijaństwem, lecz dla próżnujących synów i córek szlachty jest ono dłużącą się w nieskończoność, nudną wegetacją. Mając nadzieję, że zakazane sekrety odpędzą koszmary związane z odpowiedzialnością czy niechcianymi obowiązkami, które spoczywają na arystokratach, młodzi ochoczo dołączają do tajemnych stowarzyszeń, nie zastanawiając się, czym naprawdę one się zajmują, ani jaki jest prawdziwy sens nowej wiary. Kultyści z wolna sączą jad, który zatruwa umysły nowych członków, podważając dogmaty istniejących religii i wypaczając fakty tak, aby utworzyły zupełnie nową prawdę. Kiedy już zatrują korzenie wiary i zburzą fundamenty moralne, będą gotowi wprowadzić nowicjuszy w arkana nowego wyznania, lepiej służącego celom kultu.

Rozpacz

„W zeszłym tygodniu, podczas ataku zwierzoludzi, straciłem jedynego syna. Wczoraj, po dziesięciu wspólnie przeżytych latach, moja żona zmarła na ospę, a dziś odkryłem, że zboża na polu dotknęła plaga. Straciłem wszystko... Niech demony pochłoną przeklęte Imperium!"

Rozpacz jest jednym z uczuć, które najsilniej oddziałują na człowieka. W Starym Świecie trudno znaleźć prawdziwą miłość, nadzieję, a tym bardziej sprawiedliwość i sens życia. Głód jest nieodłącznym towarzyszem człowieka, zarazy dziesiątkują wsie i miasta, a łowcy czarownic potrafią puścić z dymem całą wieś tylko dlatego, że jedno z dzieci wyglądało odrobinę inaczej niż inne i zostało uznane za mutanta. Rzadko kto potrafi oprzeć się naporowi spadających nań nieszczęść i nie popaść w rozpacz. Kult oferuje obronę przed falą niepowodzeń i daje złudną nadzieję, że wszystko obróci się na lepsze. Jego członkowie zapewniają pomoc, pocieszenie, a także szansę na przerwanie niekorzystnej passy. Los nieszczęśnika rzeczywiście odmienia się na lepsze, a ziarna wypaczenia padają wtedy na jeszcze podatniejszy grunt.

Strach

„To coś... Jest tam i... I... Ono mi rozkazuje... Muszę robić to, co mi każe!"

Ludzie, którzy w pewnym momencie swego życia ujrzeli Chaos w jego realnej i przerażającej postaci, obawiają się, że słudzy zła powrócą, aby ich zabić lub porwać. Dlatego z własnej woli oddają się w jego służbę, licząc, że dzięki temu unikną straszliwego losu, który zawisł nad głowami wszystkich ludzi.

Odgrywanie kultystów

Jak już wspomniano, wyznawcą Mrocznych Bogów może być praktycznie każdy. Nie można jednak zapominać, że nie jest to profesja, która zapewnia rozwinięcia, umiejętności i zdolności, a raczej sposób życia, stan umysłu, wiara i przynależność do pewnej organizacji. Dopiero wtedy, gdy na Bohatera spadnie pierwsza mutacja, co zwykle się wiąże z popełnieniem czynu, który dowodzi jego oddania Chaosowi, może on rozpocząć profesję akolity kultu.

Akolici kultu

Choć kulty swoim zasięgiem obejmują szerokie kręgi, tylko nieliczni znają ich prawdziwe oblicze. Wewnętrzny krąg organizacji manipuluje szeregowymi członkami, prowadząc „trzódkę" ku nieuniknionej zagładzie. W jego skład wchodzą zdeprawowani ludzie, którzy wiedzą, jaki cel przyświeca ich działalności, lecz nie cofają się przed żadnym bezeceństwem, które może posłużyć zrealizowaniu celów organizacji. Akolici wypełniają rozkazy Wtajemniczonego kultu, który jest

niekwestionowanym przywódcą. Są jego zaufanymi sługami, a większość z nich nosi piętno Chaosu, odzwierciedlające naturę boga, któremu służą. Jeżeli mroczny patron spojrzy przychylnym okiem na któregoś ze swych niewolników, Wtajemniczony natychmiast dostrzega przejaw jego woli i przyjmuje wybrańca do wewnętrznego kręgu.

Bohater, który posiada choćby jedną mutację, może dołączyć profesję akolity kultu do swoich profesji wyjściowych. Jeżeli Mistrz Gry uzna to za stosowne, kandydat będzie musiał jakimś czynem zdobyć zaufanie Wtajemniczonego.

Wtajemniczeni kultu

Najgroźniejszym kultom Chaosu zawsze przewodzą Wtajemniczeni. To ludzie – jeśli można ich jeszcze określać tym mianem – do cna przeżarci wpływami Chaosu i zazwyczaj obdarzeni jedną z jego przerażających Nagród. Wtajemniczony nie jest w stanie ukryć piętna Chaosu i nie może już kontaktować się ze zwykłymi ludźmi. Działa zatem z ukrycia, wysługując się swoimi akolitami, którzy przekazują jego wolę reszcie wiernych.

Wielu Wtajemniczonych pozostaje w bezpośrednim kontakcie ze swym patronem, choć większość musi w tym względzie polegać na pomocy chowańców. Te magiczne istoty są podobne do stworzeń, które pomagają magom, jednak zwykle są dość złośliwe i pochodzą wprost od demonów. Niektórzy Wtajemniczeni używają też magicznych przedmiotów, w których zamknięto esencję demona, i dzięki nim są w stanie pokonać bezkresną pustkę, jaka dzieli świat ludzi od Domeny Chaosu.

Aby stać się Wtajemniczonym kultu, Bohater musi otrzymać od swego patrona Dar lub Nagrodę Chaosu. Szczegóły tego procesu opisano w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności.**

Działalność kultu

Trudno od razu przewidzieć, czym będą się zajmować członkowie nowopowstałych kultów. Niektóre stowarzyszenia zadowalają się po prostu przetrwaniem, inne próbują się rozrastać. Niekiedy opanowują całe miasto lub wieś, wprowadzając swoich członków na prominentne pozycje lub wciągając rządzących w machinacje Wtajemniczonego. Taki zagnieżdżony i osadzony w danym miejscu kult jest niebywale groźny, ponieważ kontroluje poczynania wielu osób, jednocześnie skazując ich dusze na potępienie. W takim przypadku kult może działać niemal otwarcie, niekiedy porywając ludzi na ofiary prosto z ulicy i utrzymując jawne świątynie, czasem wznoszone tuż pod nosem miejscowych władców.

Kulty starają się zapewnić sobie wpływ na władców, ale nie ograniczają się tylko do nich. Po Starym Świecie krąży wiele opowieści o sługach bożych, którzy zostali opętani przez siły zła, bez względu na to, czy swoją posługę pełnili w niewielkiej, wiejskiej kapliczce, czy też w wielkiej świątyni w Altdorfie. Nawet Magistrowie, mistrzowie szacownych Kolegiów Magii, nie są wolni od pokusy Chaosu. Niejeden czarodziej dał się zwieść fałszywym obietnicom większej mocy i tajemnej wiedzy. Nawet najbardziej poważane i cieszące się zaufaniem instytucje narażone są na niebezpieczeństwo ze strony kultów. Raz po raz pojawiają się niepokojące doniesienia o sierocińcach, które stały się terenem łowieckim kultystów szukających młodych, niewinnych ofiar na ołtarze swoich bogów.

Rozkazy mrocznych patronów - nieważne, czy jest nim demon, któryś z Bogów Chaosu, czy jego chowaniec - pozostają jasne tylko dla nich samych. Zdarza się często, że organizacje walczą ze sobą, a takie wojny zwykle zbierają krwawe żniwo. Oznaką takich starć są niewyjaśnione, pozornie przypadkowe morderstwa, które w żaden sposób nie układają się w logiczną całość. Niekiedy dzieje się tak, że organizacja niespodziewanie przejmuje kontrolę nad dochodową gałęzią handlu, z czasem tworząc w nowej siedzibie bazę do dalszej ekspansji. Jedno jest pewne – jeśli kult się rozwija, oznacza to, że jego członkowie cieszą się przychylnością bogów.

– Kulty w Imperium –

Kulty, mnożące się w Imperium niczym grzyby po deszczu, stanowią równie wielkie niebezpieczeństwo, co armie gromadzące się na Północy. Drążą ustalony porządek rzeczy, wypaczając moralność ludzi i nakłaniając ich do złego. Kulty dążą do obalenia władzy i osłabienia struktur administracyjnych, aby Imperium okazało się bezsilne wobec kolejnego najazdu z Pustkowi Chaosu.

Wykorzenienie kultów jest zadaniem trudniejszym, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Dlaczego? Ponieważ nie ma czegoś takiego jak typowy zbór. Wszystkie mają rzecz jasna jakieś cechy wspólne, które zostaną opisane w tym rozdziale, ale nie ma dwóch takich samych organizacji. Patrząc pod kątem rozmiaru, wpływów, potęgi oraz specyfiki działania, każdy kult jest inny. Potajemne zbory i organizacje wywrotowe stanowią niekończące się zagrożenie, które odradza się niczym odrastające głowy hydry. Wydaje się, że w miejsce każdego zniszczonego przez łowców czarownic kultu natychmiast pojawiają się dwa kolejne.

Khorne

Do oddawania czci Khornowi pcha ludzi wojna. Każda bitwa zdaje się poświęconym mu misterium, odzwierciedlającym naturę Mrocznego Boga. Odór śmierci, smród krwi i jęki konających stanowią doświadczenie, którego nie można łatwo zapomnieć. Ci, którzy przeżyli choć jedno starcie, wychodzą z niego jako zupełnie odmienieni ludzie, na własnej skórze poznawszy, jak smakuje zwycięstwo i czym jest przemoc oraz brutalna walka. Któż inny, jeśli nie weterani niezliczonych bitew, wie najlepiej, jak przerażająca bywa wojna. Piętno, jakie te przeżycia wywierają na psychikę, jest często tak silne, że ludzie niechętnie sięgają ponownie po broń, starając się za wszelką cenę uniknąć walki.

Są jednak tacy, którzy zaczynają zachowywać się zupełnie inaczej. Zamiast wystrzegać się przemocy, zaczynają jej łaknąć, rozkoszując się władzą, jaką daje dzierżony w dłoni miecz. Największą radością ich życia jest przerażenie w oczach wroga i ból, którego doświadcza, kiedy jego ciało jest żywcem ćwiartowane. Tacy ludzie przekonują się, że nie są w stanie wrócić do normalnego życia.

Żyją tylko dla emocji, jakie wyzwala w nich bitwa. Myśl o zabijaniu towarzyszy im bez przerwy i nie potrafią się od niej opędzić czy zapomnieć. Nieliczni nieszczęśnicy, którzy nie popełnią samobójstwa, muszą wytężyć całą siłę woli, aby odeprzeć żądzę czynienia przemocy. Koniec końców trafiają jednak do kultu Boga Krwi, który czeka na nich z otwartymi ramionami.

Symbol

Khorna łączy się z rozmaitymi symbolami. Niektórzy z jego wyznawców wyobrażają go za pomocą rogatej czaszki z brązu, jednak najczęściej spotykanym znakiem jest przedstawiająca czaszkę przekreślona litera „X", opierająca się na belce. Wyznawcy Khorna ubierają się zwykle w szaty w czerwonym, czarnym lub metalicznie rdzawym kolorze.

Kulty

W samym Imperium kulty oddające cześć Khornowi są stosunkowo rzadkie, bowiem ten bóg wymaga, aby jego wyznawcy często przelewali krew, co nie idzie w parze z potrzebą dyskrecji, bez której działalność organizacji jest właściwie niemożliwa. Khorne ma najwięcej wyznawców pośród wychowanych w kulcie siły zwierzoludzi i wojowników Chaosu. Te nieliczne zbory, które istnieją na terenach Imperium, powiązane są z liczbą osiem, poświęconą Panu Czaszek. Jego wyznawcy nie odprawiają modłów w świątyniach, a za ceremonię ofiarną uznają każde popełnione morderstwo lub bitwę, w której biorą udział. Ilekroć walczą, zawsze starają się pozbawić życia jak najwięcej istot, w ten sposób oddając cześć swemu panu, który lubuje się w agonii i rozlewie krwi. Niektórzy kultyści spotykają się na polach dawnych bitew lub u stóp ofiarnych głazów, gdzie moc Khorna jest największa..

Pan Czaszek żąda od swoich wyznawców, aby jak najczęściej zadawali śmierć. Jego błogosławieństwa spływają na tych, którzy mordują zarówno wrogów, jak i sojuszników, wynosząc ponad wszystko tych, którzy dopuścili się największych rzezi. Boski głód krwi jest tak wielki, że jego wyznawcy muszą przelewać ją codziennie, a jeśli nie zabiją choć jednej istoty każdego dnia, ściągną na siebie jego gniew.

Khorne nienawidzi jednej rzeczy: magii. Jego stosunek do czarodziejów ma wyraźny wpływ na traktowanie ich przez jego wyznawców. Krwawy Bóg patronuje bezmyślnej rzezi, a nie planowaniu i taktyce. Jego wyznawcy powinni zabijać z orężem w dłoni, a nie uciekać się do tchórzliwych metod pozbawiania życia, takich jak na przykład magia. W efekcie większość wyznawców Khorna poluje na czarodziejów, choć niektórzy z wybrańców boga potrafią docenić ich wartość, wyprawiając się do Mrocznych Krain i sprzedając krasnoludom Chaosu zniewolonych magów w zamian za oręż i zbroje.

Akolita kultu Khorna

Akolici Khorna żyją tylko po to, aby siać śmierć, strach i nienawiść. Są gwałtownymi, złowrogimi i wyjątkowo wypaczonymi ludźmi, którzy wywodzą się spośród najbardziej brutalnych kultystów. Jedyne, co powstrzymuje ich przed bezmyślnymi aktami przemocy, to świadomość celów bractwa i wewnętrzny przymus, aby je zrealizować.



Akolita kultu Khorna



Wtajemniczony kultu Khorna

—Akolita kultu Khorna—							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	—	+10	+15	+5	—	+15	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: sekretny język (bitewny), unik, wiedza (dowolna), zastraszanie
Zdolności: broń specjalna (dwurączna albo korbacze), morderczy atak, niezwykle odporny albo szybki reflcks, silny cios, twardziel, uodporniony na Chaos
Wyposażenie: średni pancerz (kaftan kolczy), korbacz albo broń dwuręczna, szaty kultysty, symbol Khorna, bukłak z krwią
Profesje wstępne: dowolna
Profesje wyjściowe: banita, fanatyk, grabieżca Chaosu, podżegacz, weteran, wtajemniczony kultu Khorna
Zasada specjalna: Tę profesję mogą rozpocząć jedynie kultyści Khorna, którzy posiadają przynajmniej jedną mutację.

Wtajemniczony kultu Khorna

Przywódcy kultu Pana Czaszek są szczególnie krwiożerczy i niebezpieczni, a sens ich życiu nadaje tylko przemoc i rozlew krwi, czynione na większą chwałę ich pana. Wtajemniczony liczy na to, że kiedy nadejdzie jego dzień, Khorne spojrzy na niego łaskawym okiem i wyniesie do godności księcia demonów. Główną cechą Wtajemniczonych jest popędliwość i przerażająca łatwość, z jaką wpadają w szał, w którym zabijają bez opamiętania, dopóki nie odzyskają kontroli i zdołają opanować nagromadzoną wściekłość. Z tego powodu niewielu z nich udaje się ukrywać na terenach Imperium. Większość Wtajemniczonych wyrusza na Północ, by szukać chwały i krwi na Pustkowiach Chaosu.

—Wtajemniczony kultu Khorna—							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	+5	+20	+30	+10	—	+15	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, unik, zastraszanie
Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna albo korbacze), niepokojący, niezwykle odporny, odporność na magię, szał bojowy, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik
Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), korbacz albo broń dwuręczna dobrej jakości, szaty kultysty, symbol religijny Khorna, bukłak z krwią, kult Khorna
Profesje wstępne: akolita kultu Khorna
Profesje wyjściowe: wojownik Chaosu

Karmazynowa Czaszka

Kult Karmazynowej Czaszki to tajemnicza organizacja, której udało się przeniknąć w szeregi wielu bractw wojowników i sprawić, aby ich członkowie nieświadomie przynosili chwałę Khornowi. Podobnie jak inne organizacje służące Krwawemu Bogu, kultyści Karmazynowej Czaszki składają ofiary z ludzi i sieją zamęt, jednak w przeciwieństwie do swoich współbraci robią to w przemyślany sposób. Członkowie organizacji zdają sobie sprawę, że krwawe wyprawy i bezmyślne rzezie, choć miłe ich patronowi, nie pozwolą długo przetrwać organizacji, ściągając na głowy wiernych gniew łowców czarownic. Zamiast oddawać się bitewnemu szałowi, kultyści Karmazynowej Czaszki wielbią swego boga poprzez wypaczanie wiary uczciwych mieszkańców Imperium i przeciąganie na stronę Khorna odważnych, szlachetnych wojowników. Członkowie zboru zaliczają się do najbardziej niebezpiecznych ludzi, jacy mieszkają w Imperium, a jednak zdołali przeniknąć do praktycznie każdej liczącej się organizacji wojskowej. Pozbawieni skrupułów, działają bez litości i wierzą, że od powstania nowego imperium, zbudowanego na krwi i stosach czaszek, dzieli ich zaledwie kilka kroków.



Historia

Jak na organizację o tak szerokim zasięgu i ogromnych wpływach, kult Karmazynowej Czaszki jest stosunkowo młody. Powstał z niedobitków mniej więcej tuzina innych zborów, które nie zdołały stworzyć silnego kultu Boga Krwi. Kult Karmazynowej Czaszki powstał tuż przed wybuchem Wielkiej Wojny z Chaosem, na terenach podzielonego i rozdzieranego wewnętrznymi konfliktami Imperium. Ówczesna sytuacja polityczna była wyjątkowo niestabilna. Za sprawą machinacji Purpurowej Dłoni (wyjątkowo silnego i prężnie działającego kultu Tzeentcha) na politycznej arenie pojawiali się coraz to nowi pretendenci do imperatorskiego tronu, powodując kolejne napięcia i konflikty. Jakby tego było mało, na Północy od dłuższego czasu zbierała się ogromna armia Chaosu, która w końcu podjęła powolny marsz, mający przynieść kres istnieniu Imperium.

Wyczuwając stosowny moment, niedobitki kilku kultów prawie doszczętnie wyniszczonych przez Zakapturzonych Braci (patrz **Rozdział IX: Obrońcy Imperium**) i rycerzy zakonnych zebrały się w Middenheim, aby debatować nad nowym sposobem doprowadzenia do upadku znienawidzonych sigmarytów. Postanowiono wtedy, że zamiast formować kolejną bandę bezmyślnych morderców, należy cel osiągnąć poprzez manipulację, intrygę i podstęp. Należy przeniknąć do wnętrza bractw wojskowych i sprawić, aby ich członkowie przynosili chwałę Krwawemu Bogu. Postanowiono również, że w celu zniszczenia kapłanów Sigmara, których uznawano za ludzi słabej woli, należy przejąć kontrolę nad ich religijnymi przeciwnikami, na przykład wyznawcami Ulryka, i popchnąć wiernych obu religii do otwartej wojny między sobą.

Przed najazdem sił Chaosu Świątynie Ulryka i Sigmara znalazły się praktycznie na krawędzi wojny religijnej. Sytuacja zaostrzała się z każdym dniem, a członkowie Karmazynowej Czaszki widzieli w tym okazję do realizacji swoich celów. Ich ofiarą padło ulrykańskie Bractwo Topora, dzięki któremu mogli pokusić się o zdobycie wpływu na politykę całego kultu. Jednak przywódca Karmazynowej Czaszki, złowrogi człowiek zwany Krwiopijcem, nie docenił siły ducha Magnusa Pobożnego, który przybył do Middenheim i wstąpił w Święty Płomień, będący ognistym znakiem błogosławieństwa Pana Wilków. Wyszedłszy zwycięsko z tej próby, Magnus pokazał, że wiara w boskiego Sigmara jest prawa. Jego czyn sprawił, że przedstawiciele obydwu religii pogodzili się i walcząc ramię w ramię, zdołali odeprzeć inwazję Chaosu, gromiąc hordy demonów i postępujących ich śladami łupieżców.

Przez kolejne dwa stulecia kult Karmazynowej Czaszki umacniał i rozszerzał swoje wpływy w Bractwie Topora oraz innych organizacjach zrzeszających wojowników. Choć Ar-Ulryk zaakceptował sojusz z wyznawcami Młotodzierżcy i uznał tę religię za równą kultowi Pana Zimy, nienawiść do sigmarytów wciąż tliła się w sercach jego współwyznawców. Kultyści wykorzystali ją do swoich celów, przez lata starannie podsycając złe emocje, ilekroć tylko mieli ku temu okazję. W końcu nawet przywódcy Bractwa Topora ulegli ich wpływom i stali się wyznawcami Chaosu.

Bractwo Topora jest niezwykle szanowaną organizacją, której początki sięgają jeszcze czasów założenia Imperium. Powszechnie uważa się, że zrzesza szczerych i głęboko oddanych Ulrykowi wojowników, którzy czczą go w aspekcie Pana Bitewnego Szału. W czasie Burzy Chaosu kultyści postanowili spokojnie czekać na rozwój wydarzeń. Co więcej, skierowali znaczne siły do obrony miasta, sprawiając, że Bractwo Topora zostało po raz kolejny uznane za potężną i wpływową organizację, na której zawsze można polegać. Przywódcy Karmazynowej Czaszki uczynili tak nie bez powodu, wiedząc, że Imperium nie upadnie, dopóki żyje Valten (powszechnie uznawany za odrodzonego Sigmara). Zamiast stawać z nim do otwartej walki, kultyści postanowili z wolna przeciągnąć go na stronę zła, prowokując do niegodziwych czynów, nienawiści i krwiożerczego szału. Ich plany zostały jednak pokrzyżowane, kiedy Valten nagle zniknął bez śladu.

Wśród członków Karmazynowej Czaszki panuje przekonanie, że czas działa na ich korzyść. Ostatnio natknęli się na strzępki informacji prowadzących do demona Xathrodoxa, którego

Uodporniony na Chaos

Opis: Bohater, który posiada tę mutację, otrzymuje modyfikator +10 do każdego testu, wykonywanego w celu uniknięcia kolejnych przemian.

życiowa esencja została zaklęta w trzech magicznych artefaktach. Kultyści uważają, że jeśli zdołaliby je zgromadzić i uwolnić demona, zyskaliby potężnego sprzymierzeńca, który pomoże im zniszczyć Middenheim. Nie wiadomo, czy ten plan ma szanse powodzenia, lub raczej, czy znajdzie się ktoś na tyle zdeterminowany, by pokrzyżować plany kultystów. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w kampanii *Ścieżki Przeklętych*.

Organizacja

Mimo że większość wpływów kultu ogranicza się do Bractwa Topora, organizacja posiada znaczny zasięg. Jej komórki, zawsze liczące po 8 kultystów, działają w większości miast i miasteczek Imperium. Każdej z nich przewodzi akolita, pod którego rozkazami pozostaje siedmiu kultystów, z czego zwykle tylko trzech zdaje sobie sprawę z prawdziwych celów i natury organizacji. Akolici raz w roku udają się na pielgrzymkę do Middenheim, gdzie biorą udział w Konwokacji Krwi, którą odprawia przywódca kultu, złowrogi Borys Eicherman. Porzucił posługę w świątyni Ulryka, choć pochodzi z dumnego rodu, wywodzącego się z plemienia Teutogenów, które żyło na tych terenach w czasach Sigmara. Sfingował własną śmierć po tym, jak gołymi rękoma zamordował trzydzieści pięć kobiet.

Symbol

Podczas rytuałów ku czci Krwawego Boga za jego symbol służy okrwawiona czaszka wciąż żywego człowieka. Wtajemniczony odziera ją z ciała, a ofierze cały czas podaje się narkotyki, utrzymujące ją przy życiu. Zgon następuje wraz z końcem ceremonii, zwykle w potwornych męczarniach.

Cele i zamysły

Łowcy czarownic położyli kres istnieniu wielu kultów Khorna i nieraz niweczyli plany Karmazynowej Czaszki. Kult stawia sobie za cel zniszczenie Świątyni Sigmara, a co za tym idzie rzucenie Imperium na kolana. Aby przemienić kraj w krwawą rzeźnię, kultyści planują złamać jego moralny kręgosłup – wiarę w Sigmara – a następnie pogrążyć krainę w szaleństwie wojny domowej.

Rekrutacja

Spiskowcy z Karmazynowej Czaszki niezwykle ostrożnie rekrutują nowych członków kultu. Większość typowych wyznawców Khorna jest zbyt nieobliczalna, aby działać wewnątrz jakiejkolwiek organizacji. Choć wściekłość, nienawiść i żądza krwi są mile widziane przez sługi Boga Krwi, to jednak nie pasują do metod Karmazynowej Czaszki, wymagających cierpliwości, starannie zaplanowanych intryg oraz przemyślnego postępowania. Większość członków kultu wywodzi się spośród religijnych przeciwników sigmarytów, a do jej wewnętrznego kręgu należy niejeden były kapłan Ulryka.

Potencjalni kandydaci wybierani są spośród tych, których można posądzić o skłonności do mordu lub tych, którzy z łatwością wpadają w niekontrolowany gniew. Takiego człowieka zaprasza się do wewnętrznego kręgu istniejącego już bractwa, gdzie kultyści zaczynają go przekabacać za pomocą wrogiej Sigmarowi propagandy. Proces ten trwa do momentu, kiedy kandydat sam zaczyna przejawiać nienawiść wobec tej religii. Gdy to nastąpi, kultyści aranżują sytuację, w której nowicjusz „przypadkowo" zabija kapłana Sigmara. Oczywiście cały ów wypadek jest ściśle kontrolowany, a członkowie kultu Karmazynowej Czaszki usuwają lub ukrywają zwłoki. Przerażony swoim postępkiem morderca zwraca się o pomoc do kultu, który oczywiście chętnie go przyjmuje, wprowadzając głębiej w tajniki wiary Khorna. Ci, którzy w obliczu prawdy zawahają się lub zechcą wycofać, są mordowani, ich ciała zostają poćwiartowane, a potem zjedzone przez niedoszłych współwyznawców.

Obrzędy

Członkowie kultu Karmazynowej Czaszki regularnie odprawiają ceremonie ku czci Boga Krwi. Każdy zabity kapłan Sigmara lub szlachcic jest mile widzianą ofiarą. W czasie większych zgromadzeń zawsze składają krwawą ofiarę, biorą udział w wielogodzinnych potyczkach, zabijają jeńców, a czasem nawet kogoś z własnego grona. Kiedy już ustanie orgia przemocy, wybierają jednego z więźniów, który ma umrzeć na ołtarzu, po czym Wtajemniczony obdziera jego twarz ze skóry i ciała, cały czas recytując inkantacje w języku demonów nad targanymi agonią zwłokami. Kiedy ofiara umrze, wyznawcy Khorna rozdzierają ją na strzępy, nurzając się we krwi nieszczęśnika.

Wykorzystanie kultu

Choć Khorne wymaga od swoich wyznawców, aby zabijali bez opamiętania, kult Karmazynowej Czaszki działa inaczej, ponad zwykłą rzeź przedkładając działanie subtelne i podstępne. Gdyby kultyści chwycili za broń i zaczęli mordować mieszkańców jednej wioski po drugiej, ryzykowaliby, że łowcy czarownic wezwą na pomoc armię Imperium i wybiją ich do nogi. Taka sytuacja nie sprzyjałaby planom Pana Czaszek, nie odpowiada też członkom kultu, którzy pragną zdobyć przychylność swego mrocznego pana.

Spiskowcy z kultu Karmazynowej Czaszki czczą Khorna w inny sposób. Podczas ceremonii piją krew, jedzą ludzkie mięso, toczą rytualne pojedynki lub zasiewają ziarno nienawiści wśród okolicznej ludności. Zachęcają ludzi, aby poddali się nagromadzonej od lat złości i nie powstrzymywali gniewu. Kultyści, którzy nie potrafią opanować żądzy mordu, giną albo wyruszają na Północ, by szukać nowych ofiar na Pustkowiach Chaosu.

Kult Karmazynowej Czaszki to przykład idealnego wroga podczas kampanii wojskowej, gdzie Bohaterowie Graczy będą należeć do organizacji, do której spróbują przeniknąć spiskowcy. Nieważne, czy będzie to próba jednorazowa, czy też bardziej skomplikowana intryga, należy pamiętać, że nadrzędnym celem Karmazynowej Czaszki jest zniszczenie Imperium.

Pomysł na przygodę: Ulice we krwi

Patrol straży morduje na oczach gawiedzi jakiegoś kapłana, a całą okolicę ogarnia wrzenie. Miejscowy władyka lub przedstawiciele władzy proszą Bohaterów, aby zbadali sprawę, która przybiera niekorzystny dla stróżów prawa obrót. Żaden ze strażników nie chce pisnąć ani słowa, nawet brani na męki milczą jak zaklęci,

plując krwią na swoich oprawców. Tylko jeden z nich, młody Steiner, jest gotów zeznawać. Utrzymuje, że od jakiegoś czasu w koszarach dzieją się dziwne rzeczy: znikają ludzie, bez powodu wybuchają gwałtowne starcia, a strażnicy walczą z przestępcami, używając więcej siły niż trzeba. Strażnik mówi także, że brał w tym wszystkim udział, obawiając się losu, jaki mógłby go spotkać, gdyby się sprzeciwił.

Chłopak nie wie, że miejscowa straż została opanowana przez kultystów Karmazynowej Czaszki. Działając zgodnie z rozkazami akolity, zebrali wokół siebie grupę wpływowych, gwałtownych ludzi, którzy chętnie przystali do nich na służbę. Jak do tej pory wszystko szło zgodnie z planem. Strażnicy wypełniali rozkaz, aby zbierać z ulic i odprowadzać do koszar wszystkich kapłanów, gdzie mieli oni być po cichu zabici, ale ten ostatni głupiec opierał się i zginął na miejscu. Opanowani szałem żołnierze rozerwali go na strzępy. Choć czyn ten naraził kult na niebezpieczeństwo odkrycia, akolita się nie martwi, ponieważ kontroluje kilku ważnych notabli i dzięki nim może wyciszyć sprawę.

Pomniejsze kulty Khorna

Choć kulty Boga Krwi są dość liczne, to na szczęście ich działalność szybko wychodzi na jaw i są łatwe do wytropienia. Skłonność do przemocy, jaką przejawiają ich członkowie, sprawia, że łowcy czarownic mają ułatwione zadanie. Przykładowy kult Khorna – Czerwone Ostrze – został opisany w *Bestiariuszu Starego Świata*, na str. 93.

Mosiężne Siostry

W każdej wojnie, najeździe Chaosu, bitwie lub potyczce są tacy, którym przychodzi płacić za ten konflikt wyższą cenę niż innym. Nie chodzi tutaj o tych, którzy dogorywają całymi dniami, kiedy trucizna sącząca się z rany w brzuchu drąży ich ciała. Najwyższą cenę wojny płacą żony i dzieci poległych. Pozbawione męskiej opieki, skazane na ubóstwo i samotność, muszą w milczeniu znosić upokorzenia, biedę i bezduszność innych. Wiele kobiet oddaje dzieci do przytułków, starając się otoczyć resztę taką opieką, jaką są im w stanie zapewnić. Inne, aby zarobić choć trochę grosza, oddają swoje ciała chutliwym lubieżnikom. Niektóre jednak nie godzą się na taki los, nie chcą umierać z głodu i patrzeć, jak jedno dziecko po drugim marnieje i gaśnie.

Tuż po odparciu najazdu Chaosu, w jednej z osad, które znalazły się poza liniami wroga, mieszkańcy postanowili przeciwstawić się nieuchronnemu, jak się mogło zdawać, zniszczeniu rodzinnej wioski. Pewna wdowa zebrała ocalałe kobiety i przekonała je, że nie muszą porzucać swoich domów i iść na żebry, jak wielu ludzi z północy kraju. Ucieczka oznaczałaby poddanie się Chaosowi. Namówiła swoje towarzyszki, aby zebrały broń poległych i nauczyły się nią władać, inaczej zwierzoludzie będą ucztować na ciałach ich dzieci, a one same skończą jako ladacznice, oddające się opasłym kupcom i zdeprawowanym szlachcicom z Middenheim.

Maegin, która zawsze miała posłuch w rodzinnej wsi, była wdową po miejscowym strażniku. Przekonała go, aby nauczył ją władać bronią na wypadek, gdyby wybuchła wojna, a ona musiałaby sama bronić domu. Mężczyzna spełnił jej prośbę, a zgodnie z jej najgorszymi obawami wojna rzeczywiście wybuchła. Koniec końców kobieta straciła dom, męża i wszystkich synów. Ich śmierć przepełniła jej serce nienawiścią, ale zamiast wyładować ją na wyznawcach Chaosu, skierowała ją przeciw władcom i zdeprawowanej szlachcie, która zamiast bronić swego ludu, wolała się bawić, a w godzinie próby poświęciła pospólstwo. Jej złość znalazła ujście w agresji wobec tych, którzy ją skrzywdzili.

Siła woli i upór Maegin sprawiły, że wkrótce dołączyły do niej inne, podobnie myślące kobiety. Wdowa nauczyła je posługiwania się orężem i pokazała, jak zabijać z pasją, nienawiścią i żądzą krwi. Wściekłość kobiet, które straciły wszystko, okazała się tak wielka, że wyrżnęły cały oddział żołnierzy z Middenheim, który patrolował okolicę. Wiedzione szałem zjadły ich ciała i wypiły krew konających. Niektóre z kobiet, zawstydzone tym, czego się dopuściły, uciekły, ale reszta poczuła dziwny przypływ sił. Uznały Maegin za swą przywódczynię i zaczęły najeżdżać wsie na północy kraju, mordując każdego, kto stanął im na drodze: kobiety, mężczyzn, a nawet dzieci. Zabijając pod pretekstem pozbywania się słabeuszy, Maegin i jej kamratki szybko stały się bandą łupieżców Chaosu, podobną do tych, które najechały jej rodzinną wieś.

Nurgle

Trudno sobie wyobrazić, by ktokolwiek przy zdrowych zmysłach mógł oddawać cześć Nurglowi, który przecież uosabia rozkład, śmierć, rozpacz i cierpienie w najgorszej i najbardziej przerażającej formie. Kiedy zaraza dziesiątkuje mieszkańców osady, Nurgle zanosi się rechotem. Gdy nabrzmiałe ropą ciało odpada od kości, towarzyszy mu smród Władcy Much. Mężczyzna i kobieta, starzec i dziecko, wszyscy poznają, czym jest cierpienie i ból. Gdy na ciele pojawia się dziwny wykwit, który zaczyna podchodzić ropnym zaciekiem, nie ma takiego człowieka, który nie poczułby na gardle uścisku przerażenia. Dlaczego więc ktoś, kto nie jest szaleńcem, miałby wznosić modły do Nurgla? Zwykle dlatego, że w jego sercu zagościły rozpacz i strach.

Aby lepiej zrozumieć, dlaczego ludzie zwracają się ku wierze w Nurgla, należy zdać sobie sprawę, jakie miejsce zajmuje choroba w świadomości mieszkańców Starego Świata. Krótko mówiąc, zaraza to przekleństwo, które spada na grzesznych, ubogich (zwykle choroba najpierw dotyka biedaków) lub osoby słabe duchem. Co gorsza, brzemię ich winy spada także na barki innych ludzi, którzy nie dopuścili się niczego złego, ponieważ choroby rozprzestrzeniają się na każdego, kto zetknie się z zarażonymi. Jedyny sposób, aby pozbyć się ludzi dotkniętych przekleństwem, to napiętnować ich jako nieczystych i wyrzucić poza nawias społeczeństwa.

Taki sposób traktowania chorych bierze swój początek od Czarnej Zarazy, która zaatakowała Imperium w 1111 roku. Ta straszliwa choroba przenosiła się lotem błyskawicy i dziesiątkowała wszystkie osady, które znalazły się na jej drodze. Miasta i wsie pustoszały, umierali chłopi i szlachta, kobiety, mężczyźni i dzieci. Imperium okazało się całkowicie bezbronne wobec bezlitosnego zabójcy, jakim była zaraza. Znawcy historii uważają, że rozprzestrzeniła się za sprawą szczurów, jednak mieszkańcy Starego Świata w dalszym ciągu obawiają się kolejnej takiej epidemii, uznając ją za *„karę za grzechy"*. Strach przed Czarną Zarazą pozostawił w zbiorowej świadomości ludzi trwały ślad, który można odnaleźć nawet dzisiaj.

Kiedy dochodzi do wybuchu epidemii, strażnicy siłą usuwają zarażonych z miasta lub wsi. Zwyczaj nakazuje, aby chorzy nosili na szyi dzwonki, a zbliżając się do osady ostrzegali jej mieszkańców

okrzykami „*Plaga!*", dając im tym samym czas na salwowanie się ucieczką. Jeżeli chory tego nie zrobi, grozi mu śmierć. Biorąc pod uwagę powszechną podejrzliwość i nienawiść wobec zarażonych, zapadnięcie na chorobę stanowi dla takiego nieszczęśnika wyrok śmierci. Chorzy, obrzucani wyzwiskami i oskarżani o bycie przeklętymi, są wyrzucani z własnych domów i wypędzani z rodzinnych osad, zmuszani do wędrówki po bezdrożach, gdzie od śmierci głodowej może ich uchronić jedynie miłosierdzie jakiejś dobrej duszy. Tych, których nie zabije choroba, wykańcza głód, pragnienie lub po prostu wycieńczenie.

Kapłanki Shallyi od lat usiłują zmienić nastawienie zdrowych ludzi wobec chorych, a rezultaty ich działań widać głównie w miastach. Dzięki ich wysiłkom zarażonych już się nie wypędza, lecz kiedy wybuchnie zaraza, obszar otaczany jest kordonem i nikomu nie pozwala się opuścić zakażonego rejonu, dopóki nie wygasną ogniska choroby. Choć pozostający na obszarze kwarantanny ludzie pozbawieni są świeżej wody, jedzenia i podstawowych dóbr, to przynajmniej pozwala im się umrzeć we własnych łóżkach.

Co uczyni przeciętny człowiek, kiedy z przerażeniem odkryje, że na jego ciele pojawiły się nabrzmiałe ropą krosty? Niektórzy udadzą się do medyka, jeśli będzie ich stać na jego opłacenie, inni zwrócą się o pomoc do kapłanek Shallyi, choć ich usługi także nie należą do najtańszych. Jednak większość ludzi, którzy i tak ledwie wiążą koniec z końcem, zdana jest tylko na własne siły. Kiedy uświadomią sobie, że tak naprawdę nikogo nie obchodzi, co się z nimi stanie, a ich los jest przypieczętowany, opanowuje ich rozpacz. Potem ogarnia ich panika i zaczynają szukać pomocy wszędzie, gdzie tylko można ją znaleźć. Takich właśnie nieszczęśników szukają wyznawcy Nurgla, którzy pojawiają się znikąd, obiecując koniec cierpienia, spowolnienie działania choroby i ulgę wynikającą z życia w nowej, rozkładającej się, ale pełnej wigoru formie. Biorąc pod uwagę, jak okrutnie traktuje się chorych w Imperium, nie dziwi fakt, że bezradni ludzie chętnie przystają do kultu Władcy Much.

Kulty Nurgla za cel obierają małe osady, położone z dala od głównych traktów Imperium. Niektórzy ludzie oddają cześć Panu Zepsucia, chcąc go przebłagać lub w nadziei, że jego choroby spadną na innych ludzi, nie okazujących mu szacunku. Taka praktyka zdaje się działać, przynajmniej przez jakiś czas. Później jednak i na wyznawców zaczynają spadać nieszczęścia i plagi. W końcu jakaś niszczycielska zaraza zbiera obfite żniwo nawet wśród tych, którzy wznosili modły do Ojczulka Nurgla.

Symbol

Większość kultystów Nurgla nie obnosi się z symbolami swojej wiary, zamiast tego ubierając się w szaty, których kolorystyka może kojarzyć się z chorobą – dominują zgniłe zielenie, brunatne brązy i żółcie. Kiedy już korzystają z symboli, zwykle jest to ideogram przedstawiający sylwetkę muchy. Wyznawcy Nurgla często noszą głębokie kaptury, dzięki którym są w stanie ukryć mutacje lub symptomy chorób, jakie toczą ich ciała.

Kulty

Na terenie Imperium działają nieliczne kulty Nurgla, który zdaje się bardziej cieszyć z pojedynczych nosicieli chorób niż zorganizowanych grup wyznawców. Te zbory, które istnieją i przetrwały próbę czasu, organizują się w większych miastach, na spotkania wybierając kanały i wysypiska odpadków. Tego rodzaju miejsca kojarzą się wyznawcom Ojczulka z brudem i cierpieniem wywołanym zsyłanymi przez niego chorobami. Cechą wspólną tych organizacji jest to, że opierają się na liczbie siedem, poświęconej Nurglowi.

Akolita kultu Nurgla

Akolici Nurgla werbują ludzi chorych, zagubionych i cierpiących, tworząc rzesze nowych wyznawców swego patrona i zwiększając tym samym jego moc, siłę i wpływy. Ich postępowanie jest na wskroś podłe, gdyż na swe ofiary wybierają ludzi szczególnie ciężko doświadczonych przez los.

–Akolita kultu Nurgla–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	—	+20	+5	—	+15	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), leczenie, nauka (demonologia), splatanie magii, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (dowolna), wykrywanie magii, zastraszanie

Zdolności: czarnoksięstwo, magia prosta (Chaos), niepokojący, nieustraszony, niezwykle odporny albo zmysł magii, odporność na choroby, przemawianie, uodporniony na Chaos

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), broń jednoręczna, szaty kultysty, przynajmniej 1 choroba

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: banita, cyrulik, grabieżca Chaosu, podżegacz, porywacz zwłok, szarlatan, wtajemniczony kultu Nurgla

Zasada specjalna: Tę profesję mogą rozpocząć jedynie kultyści Nurgla, którzy posiadają przynajmniej jedną mutację.



Akolita kultu Nurgla



Wtajemniczony kultu Nurgla

Wtajemniczony kultu Nurgla

Wtajemniczony kultu Nurgla jest ohydnym, trawionym przeróżnymi chorobami monstrum, które trudno odróżnić od demonów służących Władcy Much. Zwykle pokryty jest krostami i wrzodami, a bijący od niego smród zwala z nóg. Samo przebywanie w jego towarzystwie grozi zarażeniem się śmiertelnie niebezpieczną chorobą. Ludzie mający nieszczęście mieszkać w okolicy, którą na siedzibę wybierze sobie Wtajemniczony, umierają wkrótce po jego przybyciu, zapadając na koszmarne choroby.

—Wtajemniczony kultu Nurgla—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+5	+5	+30	+10	+5	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (dowolne dwa), nauka (demonologia), nauka (dowolna), splatanie magii, spostrzegawczość, warzenie trucizn, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie
Zdolności: magia czarnoksięska (Nurgle), magia powszechna (dowolne dwie), medytacja, morderczy atak, morderczy pocisk, opanowanie, straszny, zmysł magii
Wyposażenie: lekki pancerz (skórznia), szaty kultysty, kult Nurgla, przynajmniej 3 choroby
Profesje wstępne: akolita Nurgla
Profesje wyjściowe: wojownik Chaosu, złowróż

Dzieci Zagłady

„Nic nie czujesz? Nawet odoru śmierci? Przecież jest wszędzie. Sigmar nie żyje, a jego zwłoki gniją, zatruwając cały świat. Trupi jad przesiąka ziemię, plugawi rzeki, zabija nasze dzieci, pozwala rosnąć w siłę armiom, które gromadzą się na Północy. Jest jednak istota, która chce ocalić nas od cierpienia i nie pragnie niczego innego, jak wybawić ludzkość od zgnilizny, której źródłem jest śmierć Sigmara. Przyjmij do serca Ojczulka Nurgla, wtul się w jego kałdun i zachłyśnij słodkim mlekiem..."

– stary Fenk, obłąkany

Dzieci Zagłady to tajemne stowarzyszenie ludzi przekonanych, że Sigmar zginął z ręki innych bogów. Jego boskie ciało gnije, a wyciekające zeń jady zatruwają świat. Kultyści uważają, że Nurgle jest jedynym zbawieniem ludzkości, bowiem tylko jego łaska może ochronić ją przed plagą Sigmara. Przyjmując jego wiarę, można uniknąć straszliwego końca, jaki przyniesie ze sobą pośmiertna zaraza, której źródłem jest Młotodzierżca. Ci, którzy przetrwają, zapoczątkują nową epokę, pełną szczęścia i radości.

Historia

Kult Dzieci Zagłady powstał w Marienburgu w roku 1111 KI, kiedy na miasto spadła straszliwa Czarna Zaraza. Ludzie umierali jak muchy, stosy trupów piętrzyły się na ulicach, a ci, którzy zachowali zdrowie i życie, tłumnie ruszyli ku świątyniom, aby błagać bogów o ochronę przed śmiertelną chorobą. Niebiańscy patroni nie byli w stanie obronić swych wyznawców, bowiem nawet ich kapłani nie byli bezpieczni. Akolici Sigmara padali jak muchy, a wraz z nimi kapłani Morra i Shallyi. Śmierć czyhała na każdym kroku i nikt nie miał pewności, czy następnego dnia nie wyzionie ducha. Kiedy wydawało się, że sytuacja już nie może być gorsza, zaatakowały skaveny.

Wśród uciekających przed szczuroludźmi nieszczęśników była grupa kapłanów Sigmara, która zabarykadowała się w świątyni, licząc na to, że grube mury ochronią ich przed szalejącym na ulicach motłochem. Większość zwykłych mieszkańców Marienburga nie mogła liczyć na jakąkolwiek pomoc, dlatego całe tłumy wiernych skierowały się ku przybytkom kultu, aby tam szukać schronienia. Gdy szczuroludzie polowali na ulicach miast, grupa przerażonych ludzi zaczęła dobijać się do drzwi świątyni Sigmara. Wystraszeni kapłani zebrali zapasy żywności i zeszli do katakumb, chcąc przeczekać tam zagładę miasta. Ledwie zniknęli pod główną nawą, gdy do ich uszu dobiegł trzask wyłamywanych drzwi. Jak jeden mąż zaczęli wzywać Sigmara, aby ich ocalił, ale widząc tchórzostwo swych sług, Młotodzierżca pozostał głuchy na ich modlitwy. Wtedy jeden z najbardziej zdesperowanych kapłanów wezwał na pomoc Nurgla. Ledwie wypowiedział te słowa, do uszu kleryków dobiegł nowy dźwięk. Były to krzyki mordowanych. Skaveny wpadły w tłum biedaków, kładąc trupem każdego, kto stanął im na drodze. Oniemiali kapłani słuchali odgłosów masakry, które ustały równie nagle, jak się zaczęły.

Wierząc, że zostali opuszczeni i zdradzeni przez Sigmara, kapłani zwrócili się ku Nurglowi, z szacunkiem spoglądając na tego spośród nich, który jako pierwszy wezwał imię Mrocznego Pana. Dla wszystkich stało się jasne, że Sigmar nie odpowiedział na modły, więc zapewne jest martwy, a oni całe dotychczasowe życie poświęcili kłamstwu. Jedyni bogowie, jakim warto oddawać cześć, to Mroczna Czwórka. Jeden po drugim, kapłani przyjęli wiarę Nurgla i w ten sposób narodziła się sekta Dzieci Zagłady.

Organizacja

Podobno poczynaniami Dzieci Zagłady kieruje jedna osoba, najprawdopodobniej Wtajemniczony kultu. Krążą o nim różne legendy. Równie trudno określić, ilu kultystów należy do organizacji, która siecią swoich wpływów oplotła niemal cały Stary Świat.

W rzeczywistości Dzieci Zagłady wykonują polecenia ostatniego ze zdradzieckich kapłanów, który nadal cieszy się niezmierzonymi łaskami swego pana. Mimo iż minęło półtora tysiąca lat, ów były sługa świątynny, który jako pierwszy wezwał Władcę Zagłady i przeciągnął braci na nową wiarę, wciąż żyje. Choć urodził się jako człowiek, już od dawna nim nie jest, bowiem został nagrodzony formą Wielkiego Nieczystego i przyjął imię Be'la'krothrogor (co w mrocznej mowie znaczy Plugawy Książę). Z tajemnych komnat pod kanałami Marienburga jego zaufani akolici ruszają w świat, by wcielać w życie plany koszmarnego władcy.

Plugawemu Księciu usługuje 21 akolitów, którzy działają we wszystkich dużych miastach Imperium. Każda komórka organizacji składa się z siedmiu do czternastu kultystów, z których mniej więcej polowa jest świadoma prawdziwej natury i celów organizacji. Większość komórek działa na wysypiskach śmieci i w kanałach, choć niektóre penetrują także dzielnice biedoty.

Symbol

Dzieci Zagłady nie używają żadnego konkretnego symbolu, choć w niektórych ceremoniach wykorzystują symbol młota, profanując tym samym obyczaje sigmarytów. Większość wyznawców Pana Rozkładu preferuje kolory kojarzące się ze zgnilizną, ozdobione dodatkowo zielonymi elementami lub geometrycznymi wzorami, przypominającymi kształt diamentu. Szaty kultystów zwykle są zaopatrzone w głębokie kaptury, które skrywają oznaki mutacji i objawy chorób, jakie trawią ich ciała.

Cele i zamysły

Choć może to zabrzmieć dziwnie, członkowie kultu nade wszystko obawiają się zarazy. Z całą mocą wierzą, że Sigmar, jeśli kiedykolwiek został bogiem, dawno już nie żyje. Akceptując tę ponurą prawdę, członkowie zboru działają na rzecz tego, czego naprawdę się obawiają – przemijania i rozkładu wszelkiego życia. Aby zatrzymać lub spowolnić ów nieubłagany proces we własnych ciałach, oddają cześć Nurglowi, szerząc kolejne zarazy i wciągając chorych do organizacji.

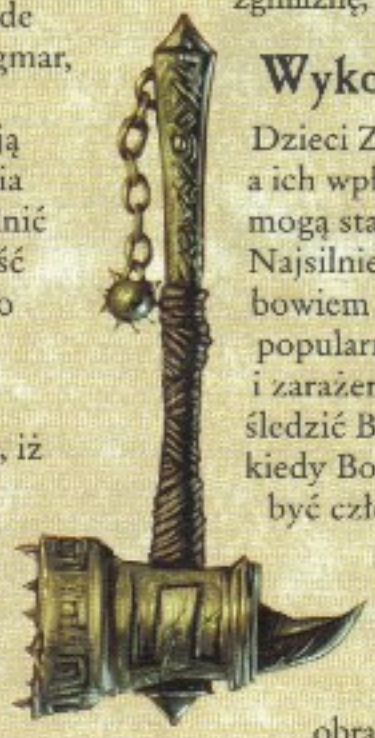
Choć bohaterskiego Valtena powszechnie uważa się za odrodzonego Sigmara, Dzieci Zagłady uparcie twierdzą, iż jest on zwykłym oszustem, który zyskał sławę dzięki fanatycznej wierze desperatów i biczowników. Taka postawa nie przeszkodziła jednak kultowi we wspomaganiu Purpurowej Dłoni oraz innych grup w próbie odnalezienia młodzieńca, zanim ten zda sobie sprawę z własnej mocy. Fakt ten, pozostający w niezgodzie z oficjalną propagandą kultu, nie umknął uwadze jego młodszych członków. Nie wiadomo, czy ta sytuacja nie doprowadzi do schizmy wewnątrz organizacji.

Rekrutacja

Dzieci Zagłady aktywnie poszukują nowych członków, choć nie czynią tego otwarcie. Zwykle znajdują jakiś sposób na przeniknięcie do lokalnej społeczności, rozsiewają tam zarazę i czekają, aż zacznie dziesiątkować ludzi. Kiedy zasięg plagi się zwiększa, kultyści wykorzystują swoje wpływy, nakazując odcięcie okolicy od świata i wprowadzenie kwarantanny. Kiedy przychodzi najczarniejsza godzina rozpaczy i strachu, członkowie kultu przekonują uwięzionych ludzi, że bogowie porzucili swoich wyznawców, ale na szczęście istnieje sposób, aby znaleźć wybawienie od śmierci. Ci, którzy usłuchają bluźnierczych kazań, zostają wciągnięci do kultu i wyprowadzeni w dzicz, a reszta chorych staje się żerem dla zwierzoludzi.

Obrzędy

Dzieci Zagłady spotykają się w nieregularnych odstępach czasu, aby w świetle przeklętego księżyca Chaosu, Morrslieba, odprawiać rytuały ku czci swego pana. Obrzędy zwykle odbywają się w dziczy, gdzie kultyści mogą do woli plugawić ziemię magią i swoimi odchodami. Na specjalne okazje rozpalają ogromne ogniska, a po wzniesieniu modłów do Nurgla piją obrzydliwy wywar z krwi, alkoholu i płynnego, rozkładającego się ciała. Oszołomieni jego działaniem, tańczą w ciemności, przystając tylko po to, aby skosztować zepsutych owoców lub śmierdzących mięsiw. Obrzęd kończy się o świcie, kiedy uczestnicy ceremonii wspólnie wymiotują do ogniska, zwracając całą zgniliznę, jaką zjedli, i czyniąc z niej ofiarę dla Nurgla.



Wykorzystanie kultu

Dzieci Zagłady obejmują swymi mackami całe Imperium, a ich wpływy sięgają daleko poza jego granice, dlatego też mogą stać się potężnymi przeciwnikami Bohaterów Graczy. Najsilniejsze wpływy zachowują na terenach Imperium, bowiem poza jego granicami kult Młotodzierżcy nie jest tak popularny. Największa siła organizacji leży w tym, że chorzy i zarażeni są wszędzie, dzięki czemu Dzieci Zagłady mogą śledzić Bohaterów, gdziekolwiek oni się udadzą. Co więcej, kiedy Bohaterowie przekonają się, że każdy zarażony może być członkiem kultu Nurgla, z pewnością przestaną czuć się pewnie, a zaczną częściej oglądać się za siebie.

Pomysł na przygodę: Wojna plag

Miasto, w którym przebywają Bohaterowie Graczy, obrały sobie za cel skaveny z klanu Pestilens, planując zarażenie jego mieszkańców potworną chorobą. Wychynąwszy z głębin swego podziemnego imperium, szczuroludzie przygotowali kadzie wypełnione zaraźliwym zacierem i posłali w miasto szczury, które miały roznieść chorobę. W tym samym czasie Dzieci Zagłady planowały uczynić coś podobnego, jednak w pewnym momencie odkryły intrygę szczuroludzi. Choć nie pragną niczego innego, jak tylko wybuchu epidemii, zdają sobie sprawę, iż skaveńska choroba zabije wszystkich mieszkańców, a tego kultyści woleliby uniknąć. Z tego powodu postanawiają pozbyć się szczuroludzi.

Kilka dni później, kiedy Bohaterowie zakończą inną przygodę, powinna do nich dotrzeć wieść, że w jednej z dzielnic miasta, najlepiej w kwartale biedoty, zaczyna szaleć nowa choroba. Ludzie umierają z powodu wypełnionych ropą wrzodów, a pozostali mieszczanie z rosnącą obawą wypatrują rozprzestrzenienia się plagi poza dzielnice biedoty. Potem dochodzą następne, jeszcze bardziej przerażające wieści o innej chorobie dziesiątkującej biedotę. Nikt nie pamięta, aby kiedykolwiek wcześniej dwie plagi uderzyły jednocześnie w to samo miejsce.

Inne wyznania

Wbrew pozorom, legalnie działające w Imperium wyznania wcale ze sobą nie współpracują. Choć oficjalnie wspólnie walczą z zagrożeniem ze strony Chaosu, to nadal na każdym kroku wzajemnie się zwalczają. Wyznawcy Ulryka stale przeciwstawiają się sigmarytom, choć od wielu lat podejmowane są próby zaprowadzenia pokoju między tymi dwiema religiami. Podobnie kapłani Vereny i Myrmidii zaciekle walczą o wpływy, usiłując zachować niezależną pozycję w kraju, w którym wiara w Sigmara powoli staje się wyznaniem państwowym. Choć każde wyznanie jawi się jako jednolita skała, także w łonie świątyń dochodzi do konfliktów, dysput nad dogmatami, a nawet schizm i herezji. Sporej części sporów udałoby się uniknąć, gdyby nie działania wyznawców Chaosu i ich szpiegów, którzy zasiewają ziarna zwątpienia i rebelii.

Władca miasta (ewentualnie arcykapłan) podejrzewa, że za tymi wydarzeniami kryje się coś złowieszczego. Bohaterowie rozpoczynają śledztwo, a tymczasem miasto zostaje otoczone kordonem wojsk elektorskich, które mają dopilnować, aby z zarażonego miasta nikt nie uciekł. Czy Bohaterowie będą w stanie odkryć, co tak naprawdę dzieje się w mieście? A może sami zarażą się którąś ze straszliwych chorób? Doskonałym przykładem tego, co może wydarzyć się w takiej sytuacji, jest przygoda *Groza w Talabheim*.

Pomniejsze kulty Nurgla

Nurgle ma wielu wyznawców, a im trudniej żyje się w Starym Świecie, im więcej choruje ludzi i pada zwierząt, tym liczniejsi stają się jego wierni. Każda tragedia przysparza mu nowych wyznawców, zwiększa moc i oddanie wśród zrozpaczonych lub konających. Przykładowy kult Nurgla – Stowarzyszenie Szkarłatnej Zarazy – został opisany w *Bestiariuszu Starego Świata*, na str. 94.

Wyznawcy Cuchnącej Paszczęki

Burza Chaosu okazała się wyjątkowo niszczycielska dla północnych rejonów Imperium, a szczególnie dla prowincji Middenland, Hochland i Ostland. Niepowstrzymane hordy Archaona parły na południe, równając z ziemią każde miasto, które miało nieszczęście znaleźć się na ich drodze. Ludzie, którzy przetrwali wojnę, nie mają jednak łatwego życia. Odbudowa zniszczonych osad postępuje powoli, a ludzie, nie mogąc wrócić do dawnego życia, z obawą patrzą w przyszłość.

Doskonałym przykładem miasta w takiej sytuacji jest Wolfenburg. Niegdyś był to piękny gród, stanowiący centrum lokalnego handlu. Obecnie bardziej przypomina zapomnianą ruinę niż ludzką osadę. W obronie miasta zginęło ponad osiem tysięcy ludzi, a do tej pory wiele ciał nie zostało nawet pogrzebanych. Ci, którzy powrócili do swoich domów, z wytęsknieniem spoglądają ku Talabheim w oczekiwaniu na pomoc, ale jak do tej pory żadnej im nie udzielono. Kilku charyzmatycznych ludzi objęło przywództwo, ale ich wypaczone i brutalne poczucie sprawiedliwości często staje w sprzeczności z obowiązującymi prawami.

Żyjąc z dnia na dzień w prymitywnych i okropnych warunkach, wielu ludzi traci nadzieję na odmianę, milcząco uznając, że szlachetnie urodzeni arystokraci, wespół z bogami, porzucili ich na pastwę losu. Szukając wybawienia od rozpaczy, nieszczęśnicy zwracają się ku nowym bogom i dziwnym kultom, wyznającym niecodzienne zasady. Takich innowierców jest mnóstwo, a każdy ze zborów oferuje nowym członkom nadzieję na lepszy los i ulgę od cierpień codzienności.

Jedną z takich grup są Wyznawcy Cuchnącej Paszczęki. To stosunkowo młoda, ale prężna organizacja, która powstała na początku Burzy Chaosu. Jej założycielką jest młoda kobieta imieniem Reila, markietanka z taborów kompanii najemników, wysłanej do odparcia najazdu wojowników Chaosu. Reila doskonale wiedziała, czego potrzebuje żołnierz na służbie, dlatego liczyła, iż z tej wyprawy wróci bogata, a być może także zamężna. Tak się nie stało, a ona, zamiast cieszyć się ślubną obrączką na palcu, zaznała jedynie strachu i rozczarowania. W starciu z przerażającym wrogiem najemnicy po prostu zrejterowali, porzucając wozy i zapasy. Reila również próbowała uciekać w ślad za żołdakami, jednak wpadła w ręce wojownika Chaosu, który oddawał cześć Nurglowi. Przez pięć dni potwór torturował ją, odsłaniając potworne tajemnice, z których lepiej nie zdawać sobie sprawy. Kiedy kaźń dobiegła końca, wypuścił Reilę na wolność, rozkazując, aby szerzyła nauki, których jej udzielił.

Przez resztę wojny kobieta błąkała się otępiała po całym Imperium, z przerażeniem odkrywając koszmarne choroby, które trawiły jej ciało. W końcu zwróciła się do Nurgla, aby ten wybawił ją od cierpienia. Pan Zarazy wysłuchał jej modlitw i nagrodził wyznawcami dotkniętymi chorobą w tym samym stopniu, co ona. Jej poplecznicy uznali ją za świętą męczennicę i prorokinię, nadając przydomek Cuchnącej Paszczęki. Na skutek upływu czasu i kolejnych chorób oraz mutacji Reila nie była już w stanie ruszyć się z miejsca, a jej widok przyprawiał o mdłości nawet najdzielniejszych i najodporniejszych. Wierni zbudowali dla niej specjalną, osłoniętą lektykę, w której przenoszą ją z jednej wsi do drugiej. Zza kotar Reila prawi nauki, przekazując wiedzę, którą natchnął ją wojownik Chaosu.

Cuchnąca Paszczęka i jej mały dwór przebywają obecnie w Wolfenburgu. Z początku ludzie spoglądali na nich z obrzydzeniem i nieufnością, ale głód i zarazy sprawiły, że zaczęli przychodzić po radę, nauki i pocieszenie. W końcu niejeden odkrył przedziwną tajemnicę lektyki, na zawsze odmieniając swój los.

Slaanesh

Kulty Slaanesha można znaleźć dosłownie wszędzie – od największych metropolii po niewielkie miasteczka. Książę Chaosu przynosi jednocześnie rozkosz i cierpienie, obiecując swym wiernym zaspokojenie każdej żądzy i fantazji, nieważne jak bardzo rozpustnej czy wszetecznej. Slaanesh patronuje marzycielom, artystom i ludziom ciekawym świata, będąc obiektem uwielbienia zatrważająco wielkiej liczby ludzi.

Jest wiele powodów popularności kultu Slaanesha w Starym Świecie. Porządek społeczny Imperium opiera się na licznych zakazach i nakazach, uświęconych tradycją lub obyczajem. Świątynie wydają edykty, czasem zmuszając ludzi do życia w sposób sprzeczny z ich pragnieniami i chęciami. Jeśli dodać do tego bariery związane z przywilejami stanu lub urodzenia, otrzymujemy obraz moralnego i etycznego przymusu, bezwzględnie wkraczającego nawet w najbardziej intymne sfery życia.

Bariery społeczne nie są jedynym powodem, dla którego człowiek może zwrócić się w stronę Chaosu. Choć w Imperium ludzie oceniani są według klasy społecznej, w której przyszli na świat, nie można takiego statusu brać za niezmienny pewnik. Choć biedny chłop raczej nie ma co liczyć na wyniesienie do wyższej godności, to popularny i zdolny artysta może spodziewać się zaszczytów i bogactwa. Dotyczy to przedstawicieli każdej dziedziny sztuki, lecz przede wszystkim poetów. Niestety rzadkie są sytuacje, gdy człowiek zdobywa sławę wyłącznie dzięki własnemu talentowi. Co gorsza, taką łaskę bardzo łatwo stracić i poeta uwielbiany jednego dnia przez władcę i dworzan, następnego może już żebrać w rynsztoku. Spokojnego żywota nie wiodą także kupcy, gdyż wraz z pomnażaniem majątku zaczynają zazdrośnie spoglądać na przywileje szlachty i dworzan. Biorąc to wszystko pod uwagę, łatwo można odgadnąć, że w niedalekiej przyszłości społeczeństwo Imperium czeka poważny wstrząs, który może na dobre odmienić jego oblicze.

Pamiętając o niesamowitej zmienności sytuacji społecznej w Imperium, nietrudno zrozumieć, że osoby próbujące odmienić swój los dzięki talentowi, odwadze lub sile charakteru podejmują ogromne ryzyko. Wraz z olbrzymią presją rodziny i nowych znajomych pojawia się trudne do zniesienia napięcie, które motywuje ludzi do walki o sukces, która czasem staje się wręcz walką o przetrwanie. Jest to bezpardonowa wojna, podczas której ludzie ujawniają najgorsze cechy swojego charakteru. Slaanesh oferuje spełnienie wszystkich marzeń, dlatego bywają tacy, którzy w godzinie próby zwracają się właśnie do niego. Książę Rozpusty zwykle wysłuchuje błagalnych próśb, bowiem dobrze zna naturę śmiertelników. Im więcej im zaoferuje, tym więcej będą pragnęli. Malarz, który poprosi go o pomoc w namalowaniu obrazu, stworzy dzieło swego życia, jednak bez pomocy Kusiciela nigdy już nie będzie w stanie stworzyć kompozycji, która dorówna poprzedniej. Dlatego będzie oddawał się mocy Księcia Chaosu w coraz większym stopniu, aż w końcu nie zdoła już funkcjonować bez jego pieszczoty.



Akolita kultu Slaanesha



Wtajemniczony kultu Slaanesha

Symbol

Symbol Slaanesha to połączenie ideogramów mężczyzny i kobiety, symbolizujące dwupłciową naturę Kusiciela. Choć znak ten stale towarzyszy odprawianym ku czci boga ceremoniom, niewielu wyznawców Slaanesha otwarcie nosi jego symbol. Zamiast tego kultyści ubierają się w szaty w pastelowych barwach (dominują róże, zielenie i purpura), dodatkowo przyozdabiając ciała egzotyczną, drogą biżuterią.

Kulty

Wyznawcami Slaanesha zostają zwykle najgorsi dewianci o hedonistycznym podejściu do życia. Wśród nich są zarówno sadyści, jak i masochiści, a także ludzie szukający rozkoszy w bardziej obscenicznych praktykach. Jako że liczbą poświęconą Slaaneshowi jest sześć, jego kultyści bardzo często spotykają się w sześcioosobowych grupach. Nikt nie jest w stanie oprzeć się jego wpływowi, ani szlachcic, ani niepiśmienny chłop. Król Rozkoszy potrafi uwieść zarówno trzeźwo myślących mieszkańców Imperium, jak i szlachetnych Bretończyków. Jego wpływ odczuwalny jest w wielkich miastach Tilei i przypominających fortece pałacach Estalii. Podczas perwersyjnych orgii kultyści zaspokajają swoje żądze, a nawet zabijają ofiary, częstokroć zapraszając obcych, aby dołączyli do rozpustnych ceremonii. Dzięki temu często udaje się sprowadzić na ścieżkę występku kolejną niewinną duszę. Jeśli jednak gość się wzdraga, zostaje złożony w ofierze bogu, którego istnienia nawet nie podejrzewał.

Akolita kultu Slaanesha

Akolici Slaanesha są opętani myślą o zaspokojeniu każdej ze swych żądz i zachcianek. Choć zepsuci do szpiku kości, są fascynującymi ludźmi, czarującymi i atrakcyjnymi, którzy zwracają na siebie uwagę. Ich wpływ na zwykłych ludzi jest równie silny jak akolitów Nurgla. Akolici innych wyznań nigdy nie osiągają równie zdumiewających sukcesów w werbowaniu nowych członków.

—Akolita kultu Slaanesha—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+20	—	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: charakteryzacja albo wycena, czytanie i pisanie, hazard, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (dowolne) albo mocna głowa, nauka (demonologia), plotkowanie albo zastraszanie, przekonywanie, splatanie magii

Zdolności: charyzmatyczny, czarnoksięstwo, etykieta, łotrzyk, magia prosta (Chaos), uodporniony na Chaos, wyostrzone zmysły, zmysł magii albo żyłka handlowa

Wyposażenie: sztylet, symbol religijny Slaanesha, szaty kultysty, 15 *zk*

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, kanciarz, podżegacz, szlachcic, wojownik Chaosu, wtajemniczony kultu Slaanesha

Zasada specjalna: Tę profesję mogą rozpocząć jedynie kultyści Slaanesha, którzy posiadają przynajmniej jedną mutację.

Wtajemniczony kultu Slaanesha

Życie Wtajemniczonego jest wypełnione żądzą nowych, nie poznanych do tej pory przeżyć i bezustannym staraniem o zaspokojenie mrocznych popędów. Dawne doświadczenia przestają mieć jakąkolwiek wartość, a apetyt na nowe doznania rośnie z każdą chwilą. Wtajemniczony wykorzystuje swych popleczników i sługi, poszerzając tym samym szeregi kultu i zapewniając sobie nieprzerwany strumień nowych sposobów odczuwania rozkoszy.

—Wtajemniczony kultu Slaanesha—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+20	+30	—	+40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, język tajemny (dowolne dwa), kuglarstwo (dowolne dwa), mocna głowa, nauka (demonologia), nauka (dowolne dwie), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: błyskotliwość, groźny, intrygant albo ogłuszanie, magia czarnoksięska (Slaanesh), magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (Chaos), nieustraszony, odporność na trucizny, szybki refleks, zmysł magii lub żyłka handlowa

Wyposażenie: sztylet najlepszej jakości, kult Slaanesha, symbol religijny Slaanesha, szaty kultysty, 30 *zk*

Profesje wstępne: akolita kultu Slaanesha

Profesje wyjściowe: wojownik Chaosu, złowróż

Sybaryci

„Życie jest niczym wielkie koło bólu i przyjemności. Szukając rozkoszy, człowiek dociera do bólu, a wystarczająco długo zaznając cierpienia, można nauczyć się czerpać z niego radość. Mój drogi, pozwól, że powiodę cię ścieżką, dzięki której zaznasz wszelkich słodyczy i goryczy darów, jakie oferuje mój pan. Pozwól, że będę cię zwodziła, kusiła, cięła skórę i zaspokajała wszelkie żądze. Pozwól mi cię kochać. Pozwól mi cię zabić..."

Sybaryci to niezwykle tajemnicza organizacja, której celem jest poszukiwanie rozkoszy i bólu, przekraczających granice ludzkiej wyobraźni i wytrzymałości. Aby zrozumieć, czym jest nieskrępowana przyjemność, człowiek musi poznać ból w czystej postaci. Sybaryci przyjmują w swoje szeregi zarówno kobiety, jak i mężczyzn, ludzi wiedzionych ciekawością i tych zepsutych do szpiku kości. Nie interesują się polityką, choć wśród wiernych jest wielu możnych i ważnych urzędników Imperium. Także względy religijne nie są brane pod uwagę podczas rekrutacji nowych członków, nic zatem dziwnego, że pomiędzy kultystami można znaleźć wielu kapłanów różnych wyznań, którzy dzięki tej właśnie organizacji mogą dać upust swym skrywanym żądzom. Aby stać się prawdziwym koneserem doznań, wierny musi poznać radość, ekstazę i agonię, najpierw zapragnąć szczęścia, a potem pogrążyć się w cierpieniu.

Historia

Podobnie jak inne duże miasta Imperium, Nuln charakteryzuje się olbrzymią liczbą działających w obrębie jego murów tajemnych stowarzyszeń. W kanałach kryje się Nocny Rynek, wymieniane w wielu opowieściach miasto mutantów. Na powierzchni nikt nie podejrzewa jednak, że w Nuln działa jeden z największych kultów Slaanesha w całym Imperium. Nawet Jadeitowe Berło (patrz *Popioły Middenheim*, str. 22) nie dorównuje mu zasięgiem, choć jest przecież niezwykle prężną organizacją. Pomimo swych rozmiarów, kult zdołał uniknąć wykrycia, głównie za sprawą tego, że nie angażuje się w działania na szeroką skalę. Nawet podczas skaveńskiego ataku, który miał miejsce kilka lat temu, czy ostatnich zamieszek na ulicach miasta, Sybaryci trzymali się w cieniu, unikając bezpośrednich działań.

Ich sukces wynika po części z tego, że organizacja zawsze pozostawała w pobliżu serca imperialnej polityki. Gdy Imperator Fulko przeniósł stolicę państwa z Altdorfu do Nuln, manifestując tym samym swoje poparcie dla rodzącego się kultu Sigmara, wraz z nim do miasta przybyli zdeprawowani czciciele rozkoszy, szukając nowych sposobów zaspokojenia swych żądz. Choć kwestią otwartą pozostaje, czy Fulko był kultystą Slaanesha, faktem jest, iż właśnie za jego panowania powstało wiele znakomitych dzieł sztuki i pięknych budynków, wzniesionych kosztem najbiedniejszych i ciężko pracujących mieszczan. Pomimo tych kontrastów, Nuln zyskało sławę miejsca, gdzie można zaspokoić każde pragnienie i zachciankę, przez co do miasta zaczęli ściągać dekadenci z całego Starego Świata. Wydaje się, że to w tamtych czasach położono podwaliny pod organizację Sybarytów.

Z początku kult był niewielki, jednak z czasem zaczął przyciągać arystokratów i kupców znudzonych luksusami. Alkoholowe libacje w wąskim gronie przerodziły się w coś bardziej mrocznego i zdeprawowanego. Najpierw były to orgie rozpusty, jednak później ich uczestnicy zaczęli oddawać się coraz bardziej zwyrodniałym, często zakazanym, groteskowym i obrzydliwym aktom. Najbardziej aktywni i zdeprawowani stali się zalążkiem swego rodzaju subkultury, ściągającej najbardziej rozpustnych i zdemoralizowanych mieszkańców miasta.

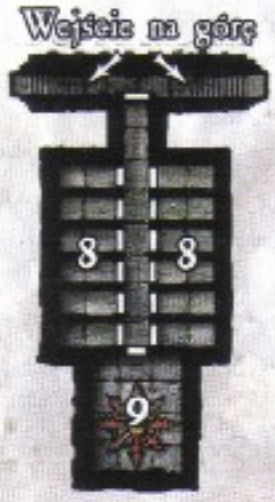
Przez następne pięć stuleci istnienie Sybarytów było w Nuln tajemnicą poliszynela, jednak każda próba wykorzenienia kultu napotykała przeszkody ze strony wielmożów, kapłanów, a nawet samego Imperatora. W roku 1100, po tajemniczym pożarze w świątyni Sigmara, pewien czujny łowca czarownic odkrył, a potem ogłosił wszem i wobec, że Arcylektor w tajemnicy przystąpił do kultu i brał udział w jego wyuzdanych ceremoniach. Skandal, jaki wybuchł w wyniku tych rewelacji, sprawił, że Imperator Borys Złotobierny przeniósł ponownie stolicę do Altdorfu, sam jednak zamieszkał w pałacu opodal Carroburga. Historia jasno pokazuje, że na skutek tego posunięcia doszło do wybuchu potwornej zarazy oraz wojny, które prawie doszczętnie zniszczyły Imperium. Wydarzenia te opisano w *Dziedzictwie Sigmara*, na str. 17.

Na szczęście dla Sybarytów, mieszkańcy Nuln mieli na głowie poważniejsze problemy niż kilku skompromitowanych dostojników, których wyuzdane zabawy zostały nagle wydobyte na światło dzienne. Wyznawcy Slaanesha wyciągnęli wnioski z tej lekcji i przez kolejne tysiąc lat dbali o to, aby ich zakonspirowana działalność nie wyszła ponownie na jaw. Pozostali w Nuln, nadal oddając się zakazanym igraszkom i deprawując członków wyższych sfer. Kuszono zarówno mężczyzn, jak i kobiety ze wszystkich klas społecznych. Według pewnych powtarzanych wyjątkowo ostrożnym szeptem plotek, sama Hrabina przystąpiła do kultu, choć nikt przy zdrowych zmysłach nie powtórzy głośno tych oszczerstw.

Przykładowa świątynia kultu



Parter



Katakumby

Legenda

1. Wejście
2. Świątynia
3. Sień
4. Reflektarz (jadalnia)
5. Kuchnia
6. Biblioteka
7. Cela kapłana
8. Cele braci
9. Świątynia Chaosu (dawny magazyn)

Skala w metrach

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20



Świątynie kultu

Wyznawanie wiary w Niszczycielskie Potęgi jest ważne, ale do istnienia kult potrzebuje siedziby, gdzie mógłby odprawiać bluźniercze rytuały. Choć niektóre zbory wybierają dzikie ostępy, gdzie ich zdeprawowane praktyki nie zwrócą niczyjej uwagi, większość kultystów czerpie niewysłowioną radość z oddawania się zakazanej religii tuż pod nosem uczciwych, bogobojnych obywateli Imperium, plugawiąc tym samym ich ziemie i podważając fundamenty sprawiedliwego społeczeństwa.
W dziczy łatwo ukryć się przed oczyma przypadkowych obserwatorów, jednak trudno zgubić i ustrzec się ludzi, którzy dobrze wiedzą, czego szukać. W mieście z kolei ludzie mogą setki razy mijać drzwi prowadzące do zakonspirowanej świątyni, nie podejrzewając nawet, jakie potworności mają miejsce po ich drugiej stronie. Nawet jeśli jakiś czujny łowca czarownic wytropi leże kultu, jego członkowie mogą pierzchnąć w labirynt miejskich zakamarków lub pod wodzą Wtajemniczonego bronić się do końca, zwodząc prześladowców pułapkami, zaklęciami i innymi przerażającymi wybiegami. Jeśli zbór zostanie zmuszony, aby oddawać cześć swemu patronowi poza miastem, jego członkowie nadal będą szukali schronienia w ruinach opuszczonych świątyń, zajazdach czy oberżach, gdzie można modlić się o przychylne spojrzenie bogów Chaosu.

Przykładowa świątynia kultu

Poniższa mapa pokazuje plan dawno porzuconej świątyni Sigmara, którą objął w posiadanie kult zakazanego bóstwa. Kaplicę porzucono, bowiem nawiedzał ją pewien wyjątkowo złośliwy i niebezpieczny duch. Minęły lata, odkąd po raz ostatni odmawiano tu modły do patrona Imperium, a przez ten czas żywioły odcisnęły swoje piętno na budowli. Deszcze, wichry, a nawet pożar – wszystkie poznaczyły mury starej świątyni.

Paraliżujący strach przed duchami i położenie z dala od ludzkich siedzib bardzo przypadły do gustu akolicie kultu Nurgla. Zdołał nawrócić kilku mieszkańców okolicznych wsi na wiarę Ojca Zgnilizny i zajął opuszczoną świątynię, wykorzystując do własnych celów znajdujące się pod nią katakumby. Grobowce zdawały się nietknięte upływem czasu, co akolita uznał za oznakę przychylności Nurgla. Od tamtej pory w pewną szczególną noc w roku przyzywa wiernych, aby przekazać im rozkazy Władcy Chorób i wspólnie z nimi podziękować mu za błogosławieństwa, jakimi obdarza swoje dzieci.

Organizacja

Sybaryci tworzą tak dużą i rozległą organizację, że ich poczynaniami kieruje kilku Wtajemniczonych. Tak naprawdę nikt nie wie, ilu ich jest, jednak powszechnie przypuszcza się, iż każdą z dzielnic miasta rządzi przynajmniej jeden. Na rozkazy Wtajemniczonych oczekują akolici, gotowi wciągnąć do kultu nowych członków lub przygotować miejsce dla kolejnej orgii.

Najbardziej wpływową członkinią kultu jest tajemnicza kobieta, zwana Jedwabistą. Nikt nie wie, jak ona wygląda, jednak jej imię wspomina się z trwogą, bowiem ma w zwyczaju zabijać Wtajemniczonych, kosztując przy tym rozkoszy podobnych do tych, w jakich nurzają się członkowie podległego każdemu z nich stowarzyszenia. Wedle krążących między kultystami opowieści, Jedwabista zabija, gdyż sama nie jest już w stanie odczuwać zwykłej rozkoszy i bólu, więc desperacko szuka nowych sposobów pobudzenia swych stępionych zmysłów. Niemniej jednak jej dziwne upodobania pomagają kontrolować liczebność kultu, a tym samym nadal zachowywać jego istnienie w tajemnicy.

Symbol

W czasie rytuałów Sybaryci wykorzystują stylizowany symbol Slaanesha, natomiast w obrzędach często używają żywych węży

i innych gadów. Ozdabiają szaty łańcuchami, kolcami i ćwiekami, a same ubrania często wykonane są ze skóry. Nierzadko kultyści noszą na twarzach maski.

Cele i zamysły

W przeciwieństwie do wcześniej opisanych kultów, Sybaryci nie przejawiają zainteresowania podważaniem stabilności politycznej Imperium. Co więcej, organizacja nie wykazuje chęci zbrojnego występowania przeciwko ustalonemu porządkowi społecznemu, pozostawiając takie działania wyznawcom Khorna. Według nich sens życia wyznawcy Slaanesha to poszukiwanie rozkoszy i rozmaitych doznań, ale nic poza tym.

Rekrutacja

Aby utrzymać swoją liczebność na stałym poziomie, Sybaryci intensywnie poszukują nowych członków kultu. Zwykle ich ofiarami są młodzi ludzie obojga płci, wywodzący się z bogatych domów, jednak pozycja społeczna ani majętność nie stanowią żadnej przeszkody w przystąpieniu do organizacji. Akolici uwodzą potencjalnych kandydatów, a potem zachęcają ich, aby sami szukali nowych doznań. Uważnie obserwowani nowicjusze przekraczają w końcu granice tego, co powszechnie dopuszczalne, a nawet jeśli przestraszą się swoich uczynków, opiekuńczy mentor uspokoi ich i zachęci do dalszych eksperymentów. Kiedy kandydat zazna dostatecznie dużo plugawych rozkoszy, akolita prowadzi go na specjalnie zwołane zebranie, gdzie, jeśli zechce, może wstąpić w szeregi Sybarytów. Kult finansuje i prowadzi liczne sierocińce oraz przytułki, dzięki którym jego członkowie mogą zaspokajać swoje najbardziej wyuzdane i perwersyjne zachcianki, nie obawiając się żadnej kary.

Obrzędy

Sybaryci odprawiają znacznie więcej ceremonii, niż można opisać na kartach tej książki. Najważniejszy obrzęd ma miejsce w pierwszą pełnię Morrslieba po przesileniu zimowym. Kultyści rozpoczynają obrzędy od złożenia wszetecznych ofiar, a potem pogrążają się w rozpuście, a ich ekscesy podsycają przywołane demony oraz bardziej zdeprawowani i doświadczeni członkowie organizacji. Już sama orgia może doprowadzić zdrowego na umyśle człowieka na granice moralności. Obrzęd kończy się poświęceniem młodej kobiety i mężczyzny na ołtarzu Slaanesha. Ich krew piją wszyscy uczestnicy.

Wykorzystanie kultu

Sybarytów najlepiej wykorzystać jako element przygody, nadający jej specyficzny klimat, dzięki któremu świat wokół Bohaterów nabierze niezdrowych rumieńców. Doskonale zakonspirowany kult nie boi się wykrycia, ma bowiem potężnych przyjaciół. Jeśli Bohaterowie w jakiś sposób zagrożą jego istnieniu, Sybaryci bez wątpienia postanowią wyeliminować zagrożenie i podejmą wszelkie dostępne kroki w tym kierunku, a należy pamiętać, że mają naprawdę olbrzymie wpływy. Kult można wykorzystać jako znakomite narzędzie do usunięcia kłopotliwych kontaktów i sprzymierzeńców lub jako grupę deprawatorów, którzy utopią miasto w grzechu.

Pomysł na przygodę: Taniec śmierci

Pewna ważna osoba o wysokiej pozycji społecznej wydaje w Nuln bankiet, na który zaprasza znamienitych przedstawicieli wyższych sfer, pochodzących między innymi z Middenheim i Altdorfu. Gospodarz, który jest jednym z Sybarytów, ma nadzieję, że zdoła zadzierzgnąć silniejsze więzy z przedstawicielami arystokracji i być może wprowadzić któregoś z gości do kultu. Co więcej, liczy na to, że zdoła także nawiązać kontakty z emisariuszami innych kultów Slaanesha w Imperium.

Jeżeli któryś z Bohaterów jest szlachetnie urodzony, zostanie wraz ze swą świtą zaproszony na bankiet. Jeśli żaden z członków drużyny nie może pochwalić się błękitną krwią, wystarczy założyć, że Bohaterowie Graczy zostali wynajęci jako dyskretna ochrona któregoś z gości. Kiedy tylko Bohaterowie się rozgoszczą, natychmiast zauważą, że na przyjęciu panuje dziwna atmosfera oczekiwania i podniecenia. Pomijając ten niecodzienny i ulotny fenomen, będą się dobrze bawić. Po północy wśród zaproszonych rozejdzie się wieść, że w alejce nieopodal posiadłości znaleziono zwłoki. Szybkie oględziny pozwolą stwierdzić, że zamordowanym jest gospodarz balu, a na jego ciele wycięto krwawy symbol Slaanesha.



Bohaterowie pozostają nieświadomi tego, że wśród gości ukrywa się jeden lub więcej wyznawców Khorna, którzy postanowili przeciwdziałać ewentualnemu rozszerzeniu wpływów kultów Slaanesha. Im bardziej Bohaterowie będą zagłębiać się w śledztwo, tym więcej odkryją dziwnych, niepokojących i obrzydliwych tajemnic. Dowiedzą się zapewne, że deprawacja, zepsucie i dekadencja sięgają poza pałace zblazowanych wielmożów, przenikając do każdej grupy społecznej Nuln. Co gorsza, każda odkryta tajemnica spowoduje, że Bohaterowie staną się solą w oku zarówno wyznawców Pana Rozkoszy, jak i Boga Krwi.

Pomniejsze kulty Slaanesha

Slaanesh ma pośród ludzi tak wielu wyznawców, że pod względem liczebności wiernych może stawać w szranki z każdą z prawowitych religii Starego Świata. Coraz więcej głupców daje posłuch jego poplecznikom, idąc na lep pustych pieszczot i dołącza do bandy perwersyjnych zboczeńców, którzy nie zważając na nic, zaspokajają swoją chuć. Przykładowy kult Slaanesha – Najsłodszy Pocałunek – został opisany w *Bestiariuszu Starego Świata*, na str. 93. W *Popiołach Middenheim* opisano natomiast kult Jadeitowego Berła (str. 22). Także dodatek *Pokusa Arcylicza* zawiera informacje o kultach oddających cześć Panu Rozkoszy.

Posępne Stowarzyszenie

O Slaaneshu często myśli się jako o patronie dewiacji i fizycznego zaspokojenia, co jest jednym z najczęstszych błędów, jakie może popełnić łowca czarownic. Prawda jest taka, iż Slaanesh patronuje wszelkim żądzom i próbom ich zaspokojenia, nie tylko tym, które płyną z zachcianek cielesnych. Wielu ludzi zwraca się do Księcia Rozkoszy, aby zaspokoił ich ciekawość albo zesłał inspirację potrzebną do stworzenia idealnego poematu lub osiągnięcia wyższej pozycji społecznej. Kusiciel często daje im to, czego pragną, jednak szybko przekonują się, że apetyt rośnie w miarę

jedzenia, a bez boskiej inspiracji kolejne dzieło nie dorównuje poprzedniemu, zaś możliwości awansu są znikome. Taka już jest ludzka natura, że domaga się wciąż więcej i więcej.

Jednym z kultów, którego członkowie nie szukają fizycznego zaspokojenia chuci, jest Posępne Stowarzyszenie, założone w Luccini przez filozofów i myślicieli, którzy pragnęli odkryć prawidła rządzące naturą istnienia. Nieważne, w jak uczone dysputy się zagłębiali, na jakie dowody się powoływali i jakimi systemami religijnymi się podpierali, zawsze pozostawały rzeczy niewyjaśnione, umykające ich zrozumieniu. Skutek owych filozoficznych poszukiwań był taki, że członkowie Stowarzyszenia zaczęli badać zakazane księgi, które powiodły ich w stronę Niszczycielskich Potęg. W swych badaniach dowodzili, że bogowie Chaosu muszą być personifikacją podstawowych ludzkich dążeń i emocji. Rozumowali, że skoro nienawiść i rozpacz nie są uczuciami, które mogłyby nadawać sens życiu, zatem musi to być rozkosz, w dowolnej formie.

W trakcie tych badań kilku myślicieli wezwało Księcia Rozkoszy, aby wspomógł ich w wysiłkach i pozwolił odkryć tajemnice życia. Z czasem dołączali kolejni uczeni, jednak każda teoria sprawiała, że stawali wobec nowych pytań, których natura przyprawiała o utratę zdrowych zmysłów. Ostatecznie z tego gąszczu niekończących się wątpliwości wyszli cało jedynie ci, których Slaanesh uchronił przed obłędem.

Od tamtych czasów minęło wiele lat, a ci, którzy zwrócili się do Pana Przyjemności o pomoc, zmienili się w prawdziwe istoty Chaosu, zmutowane pokraki, które żyją tylko po to, aby gromadzić wiedzę i uczyć się, nie zważając na cenę oraz ludzi znajdujących się w ich otoczeniu. Zbór był stosunkowo niewielki i dobrze zakonspirowany, jednak w końcu jego członkowie zostali wypędzeni z Luccini i podobno znaleźli schronienie gdzieś w Imperium. Choć grupa trzyma się z dala od ludzi i unika rozgłosu, to w niektórych prowincjach uwagę łowców czarownic zwróciły dziwne, rzadkie i częstokroć zakazane księgi, pojawiające się nagle na rynku antykwarycznym.

Tzeentch

Nadzieja. Nikt by chyba nie pomyślał, że może być niebezpieczna, skoro pozwala ludziom przetrwać najczarniejszą rozpacz i na przekór losowi żyć dalej. Jednak nadzieja jest pragnieniem zmiany, stworzenia od nowa porządku, który zastąpi obecny, niesprawiedliwy układ rzeczy. Nadzieja podważa dotychczasowe zasady, kusząc buntowniczą i niepokorną duszę, aby zstąpiła z prawej ścieżki i ruszyła drogą wprost ku zatraceniu. Tzeentch dając swym sługom wielką władzę. Wystarczy jedno błogosławieństwo Pana Przemian, a pospolity śmiertelnik może stać się czarodziejem, którego mocy obawiać się będą władcy. Jednak każdy z tych darów okupiony jest słoną ceną, bowiem wyznawcy Tzeentcha są przeraźliwie zmutowani, a ich ciała bez oporu poddają się wypaczeniu. Mimo to mało jest ludzi, którzy nie zaryzykują pojawienia się cielesnych stygmatów, skoro za tę cenę mogą zdobyć niewyobrażalną władzę.

Kontrolowana mutacja

Opis: W trakcie określania natury i rodzaju mutacji należy wykonać 2 rzuty. Bohater może wybrać przemianę, która bardziej mu odpowiada, jednak otrzymuje modyfikator -10 do testów związanych z powstrzymywaniem wystąpienia kolejnych mutacji.

Symbol

Z oczywistych względów wyznawcy Tzeentcha nie obnoszą się publicznie z symbolami swojej wiary. Zamiast tego wybierają szaty w jasnych barwach błękitu, różu, ciemnego brązu i purpury, często w ciekawie połączonych, subtelnych odcieniach. Biorąc pod uwagę cenę, jaką należy zapłacić za purpurowy barwnik, kultyści Tzeentcha już na pierwszy rzut oka mogą rozpoznać brata lub siostrę w wierze. Podczas ceremonii ubierają się w bogate, ciężkie szaty z kapturami, ozdobione symbolami Tzeentcha.

Kulty

Znawcy tematu uważają, że kulty służące Tzeentchowi są najsilniejsze spośród sekt oddających cześć Niszczycielskim Potęgom. Wyznawcy Slaanesha, choć liczni i wpływowi, zatracają się w orgiach i nie interesuje ich polityka. Kultyści Nurgla zadowalają się rozsiewaniem chorób i śmierci, a czciciele Khorna lubują się w bezmyślnym przelewaniu krwi. Tylko wyznawcy Tzeentcha mają przed sobą jasny cel, który usiłują ze wszystkich sił zrealizować – odmienić ludzką cywilizację w sposób, jaki obmyślili pod wpływem swego mrocznego patrona.

Kultyści Tzeentcha chcą pogrążyć ludzką cywilizację w odmętach nieładu i zmieść z powierzchni ziemi wszelkie inne religie oraz magiczne stowarzyszenia. Choć przyświecające im cele same w sobie są przerażające, wybór oraz arsenał stosowanych środków jest jeszcze gorszy. Wyznawcy Pana Przemian nie mają oporów przed wysługiwaniem się kultami innych bogów. Jeśli zbór hedonistów oddających cześć Slaaneshowi pomoże im w osiągnięciu danego celu, bez wahania go wykorzystają. Dzięki takiemu pragmatycznemu podejściu udało im się przeniknąć nawet do Kolegiów Magii. Niektórzy udają kapłanów Sigmara, inni sługi Ulryka czy nawet Shallyi. Choć komórki organizacji mogą być rozsiane po całym Imperium lub nawet Starym Świecie, to utrzymują ze sobą intensywne kontakty, dzieląc się informacjami i usługami szpiegów.

Równie niepokojące jest to, kto tak naprawdę oddaje cześć Tzeentchowi. Każdy ze zborów roi się od mutantów, a jego przywódcy wręcz chełpią się przemianami, które dotknęły ich ciała, uważając je za oznakę boskiej łaski. Pan Przemian ściąga bowiem do swych chramów najbardziej zdegenerowanych i zniekształconych mutantów. Pławią się w swej odmienności, wychwalając moc Architekta Przeznaczenia. Na szczęście te grupy kryją się przed ludzkim wzrokiem, zbierając się w odległych dolinach i pradawnych kniejach.

Kulty Tzeentcha zorganizowane są na bazie liczby dziewięć, szczególnie bliskiej temu bóstwu intryg i tajemnic. Choć wyznawcy innych bogów zdają się liczniejsi, a ich wpływy sięgają głęboko, w rzeczywistości wiele kultów zostało założonych przez sługi Pana Przemian lub są przez nich kontrolowane.

Akolita kultu Tzeentcha

Nie da się opisać typowego wyznawcy Tzeentcha. Kultystą Pana Przemian może być każdy: kapłan doglądający kapliczki Sigmara lub Magister doradzający Księciu-Elektorowi. Jedno, co można o nich powiedzieć na pewno, to że zawsze działają ostrożnie, cierpliwie tkając pajęczą sieć intryg i wzajemnie uzupełniających się planów, których ziszczenie ma doprowadzić do upadku Imperium.

–Akolita kultu Tzeentcha–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+5	+20	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie albo przekonywanie, język tajemny (demoniczny), nauka (demonologia), nauka (dowolna), plotkowanie albo zastraszanie, rzemiosło (dowolne) albo znajomość języka (dowolny), splatanie magii, spostrzegawczość, warzenie trucizn albo wiedza (dowolna), wycena, wykrywanie magii

Zdolności: błyskotliwość albo obieżyświat, charyzmatyczny, czarnoksięstwo, etykieta, intrygant, magia prosta (Chaos), odporność na magię, opanowanie, opanowanie przemiany, poliglota, przemawianie, uodporniony na Chaos, zmysł magii albo żyłka handlowa

Wyposażenie: ubranie najlepszej jakości, sztylet, religijny symbol Tzeentcha, szaty kultysty

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: kanciarz, mieszczanin, podżegacz, przemytnik, rzemieślnik, skryba, szlachcic, wojownik Chaosu, wtajemniczony kultu Tzeentcha, zniewolony czarodziej, żak

Zasada specjalna: Tę profesję mogą rozpocząć jedynie kultyści Tzeentcha, którzy posiadają przynajmniej jedną mutację.



Akolita kultu Tzeentcha



Wtajemniczony kultu Tzeentcha

Wtajemniczony kultu Tzeentcha

Wtajemniczeni kultu Tzeentcha należą do najstraszliwszych kultystów na świecie. Za ich sprawą zostają wdrożone skomplikowane i niemożliwe do pojęcia plany, których celem jest upadek Imperium i obrócenie jego miast w gruzy. Większość z tych bezecnych ludzi wiedzie podwójne życie: kultysty i człowieka prominentnego, cieszącego się przywilejami urodzenia oraz władzy.

–Wtajemniczony kultu Tzeentcha–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+10	+40	+20	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, język tajemny (dowolne dwa), nauka (dowolne trzy), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne cztery), wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: groźny, krasomówstwo, magia czarnoksięska (Tzeentch), magia powszechna (dowolne dwie), medytacja, morderczy pocisk, odwaga, zmysł magii albo żyłka handlowa

Wyposażenie: ubranie najlepszej jakości, kult (dowolny), sztylet, religijny symbol Tzeentcha, szaty kultysty, 30 *zk*

Profesje wstępne: akolita kultu Tzeentcha

Profesje wyjściowe: wojownik Chaosu, złowróż

Purpurowa Dłoń

Mówca: I w wyznaczonym czasie powstaniemy z naszych miejsc ukrycia.
Zbór: I w wyznaczonym czasie powstaniemy z naszych miejsc ukrycia.
M.: Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy, zostaniemy wyniesieni w Jego oczach.
Z.: Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy, zostaniemy wyniesieni w Jego oczach.
M.: Niech będzie pozdrowiony Tzeentch, Ten Który Zmienia Drogi.
Z.: Niech będzie pozdrowiony Tzeentch, Ten Który Zmienia Drogi.
M.: N jawrr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch!
Z.: N jawrr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch!

– liturgia Purpurowej Dłoni

Wśród działających i istniejących kultów bogów Chaosu nie ma drugiego tak potężnego jak Purpurowa Dłoń. Ta doskonale zorganizowana konspiracja utrzymuje agentów w każdej części Imperium, a jej członkowie należą do wewnętrznych kręgów zakonów rycerskich, Świątyni Sigmara i innych wyznań działających na terenie kraju. Purpurowa Dłoń infiltruje niemal każdą warstwę

społeczną: kupców, szlachtę, rzemieślników i pospólstwo. Ich plany są częścią innych, bardziej rozbudowanych intryg, a te z kolei mają zasiać ziarno moralnego zepsucia w każdym zakątku Imperium. Oddani całym sercem i duszą sprawie kultyści zajmują najwyższe stanowiska w administracji Imperium. Bez przesady można powiedzieć, że członkowie Purpurowej Dłoni są wszędzie.

Historia

Początki istnienia kultu owiane są tajemnicą tak wielką, że trudno oddzielić prawdę od kłamstw i plotek. Jedni twierdzą, iż jego zalążkiem były syndykaty zbrodni z Sartosy, które przez lata ewoluowały, aż stały się siatką szpiegowską, bez reszty oddaną Tzeentchowi. Inni uważają, że Purpurowa Dłoń powstała dość niedawno, jednak stopień, w jakim jej członkowie przeniknęli do wszystkich instytucji imperialnych oraz zajmowane przez nich wysokie stanowiska zdają się przeczyć tej opinii.



Najbardziej znanymi osiągnięciami tej grupy były zamach na Borysa Todbringera i próba porwania Imperatora Karla Franza, na którego miejsce miał być podstawiony zależny od kultu figurant. Niektórzy twierdzą, że celem Purpurowej Dłoni był nie tyle Karl Franz, ile jego jedyny syn i dziedzic rodu. Choć zarówno przedstawiciele kultu Sigmara, jak i pałacowi dostojnicy o tym milczą, powszechnie wiadomo, że kult był niebezpiecznie blisko zrealizowania swoich planów. Ostatnio wysiłki Purpurowej Dłoni koncentrowały się wokół odnalezienia Valtena, o którym mówiło się, że jest odrodzonym Sigmarem, ale machinacje organizacji zostały zniweczone przez szczęśliwie zakończone poszukiwania Luthora Hussa. Krótko mówiąc, Purpurowa Dłoń nie angażuje się w drobne intrygi i marginalne spiski. Nadrzędnym celem grupy jest przejęcie kontroli nad Imperium.

Wedle najnowszych informacji, członkowie kultu odkryli w porzuconym skaveńskim leżu pod Middenheim spory depozyt spaczenia. Mają nadzieję, że z jego pomocą zatrują źródła wody pitnej w mieście, tym samym przemieniając tysiące jego mieszkańców w mutantów. Więcej informacji na temat tej przerażającej intrygi znajduje się w dodatku *Popioły Middenheim*, na str. 57.

Organizacja

Purpurowa Dłoń działa w oparciu o rozrzucone po całym Starym Świecie zakonspirowane komórki, obejmując swym zasięgiem nawet Tilee i Estalię. Jak do tej pory organizacja nie zdołała zakorzenić się jedynie w Bretonii, choć nie wiadomo, jak długo utrzyma się taki stan rzeczy. Purpurowa Dłoń jest wielką organizacją, lecz poszczególne jej komórki nie współpracują ze sobą. Każda działa samodzielnie, prawie nie utrzymując kontaktu z innymi kultystami. Rozkazy Wtajemniczonego przekazywane są akolitom za pośrednictwem tajnych kurierów, jednak często zdarza się,
iż posłańcy giną bez wieści, nie dostarczywszy wiadomości. W efekcie poszczególne komórki czasem nieświadomie występują przeciwko sobie nawzajem.

Grupa kultystów Purpurowej Dłoni składa się zwykle z dziewięciu członków. W jednym mieście mogą działać nawet dwie lub trzy komórki, nie zdające sobie sprawy z istnienia i planów pozostałych. Kultyści odpowiadają przed akolitą, który przekazuje im rozkazy Wtajemniczonego. Aby przepływ informacji był względnie płynny, w każdym mieście musi być przynajmniej jeden akolita, który kontroluje i koordynuje poczynania wszystkich komórek. Podczas kontaktu z kultystami ukrywa swoją tożsamość na wypadek, gdyby jego podwładni wpadli w ręce stróżów prawa. W ten sposób jego życie nie będzie zagrożone w przypadku schwytania spiskowców przez łowców czarownic. Jeśli ktokolwiek ze zdekonspirowanej komórki przeżyje, wyrok śmierci na nim wykonują kultyści z innej grupy kierowanej przez akolitę.

Symbol

Znakiem Purpurowej Dłoni jest krwawy odcisk ręki. Znak tworzy się poprzez pomalowanie lub pokrycie krwią wewnętrznej strony dłoni i przyłożenie jej do płaskiej powierzchni, na której odbija się ślad. W trakcie obrzędów kultyści ubierają się w purpurowe szaty, będące oznaką ich zamożności i wpływów. Przewodniczący ceremonii nosi na szyi zawieszony na złotym łańcuchu, stylizowany i bogato zdobiony symbol Tzeentcha.

Cele i zamysły

Głównym celem Purpurowej Dłoni jest przejęcie władzy w Imperium. Dopiero wtedy spiskowcy będą mogli doprowadzić do upadku całej krainy, prowincja po prowincji.

Spiskowcy Purpurowej Dłoni do perfekcji opanowali sztukę manipulowania innymi ludźmi. Przekupstwo, szantaż i morderstwa służą im do osiągnięcia wysokiego statusu społecznego, materialnego, a nawet religijnego. Istnieje przekonanie, na dodatek poparte niezbitymi dowodami, iż członkowie kultu przeniknęli do organizacji świątynnych Ulryka i Sigmara, dzięki czemu obydwie te religie są do siebie nastawione nieufnie, a nawet wrogo. Kiedy członkowie Purpurowej Dłoni zdołają przeniknąć do jakiejś organizacji, koncentrują w swoich

Kulty i inwazje Chaosu

Jest niepodważalnym faktem, że kulty poszczególnych bogów Chaosu szczerze się nienawidzą. Dla wyznawców Khorna kultyści Slaanesha są takimi samymi wrogami jak łowcy czarownic. Poszczególne organizacje rywalizują ze sobą, próbując zniweczyć plany i intrygi snute przez przeciwnika. Wyjątkiem są jednak najazdy Chaosu, podczas których wszystkie kulty zgodnie działają na zgubę Imperium, próbując osłabić je na tyle, aby nie było w stanie odeprzeć nacierającej hordy. Wtedy można zobaczyć wyznawców Slaanesha walczących ramię w ramię z kultystami Nurgla, a nawet wojowników Khorna wspierających intrygantów i magów Tzeentcha.

rękach tyle władzy, ile tylko się da, usuwając jednocześnie ludzi niewygodnych i podejrzliwych. Nie sposób powiedzieć, jak daleko sięgają macki kultu, wystarczy jednak dodać, że wiele lat temu jego agenci kontrolowali najwyższe urzędy w Middenheim. Plotki głoszą, że obecnie sytuacja wygląda podobnie.

Rekrutacja

Purpurowa Dłoń jest bardzo ostrożna, jeśli chodzi o dobór członków. Sprawdza potencjalnych kandydatów pod każdym możliwym względem, zanim zostaną zaproszeni do wewnętrznego kręgu. Dodatkowo na wezwanie kultu czeka rzesza stowarzyszonych z nim ludzi, których lojalność organizacja zapewnia sobie dzięki szantażowi i zastraszaniu. Jeśli taki szpieg okaże się przydatny, komórka może wtajemniczyć go w swoje sekrety i uczynić jednym z kultystów, choć nie zawsze tak się dzieje. W wielu przypadkach taki mimowolny poplecznik zostaje zabity, kiedy tylko przestanie być przydatny.

Obrzędy

Raz w miesiącu kultyści zbierają się potajemnie, aby złożyć hołd potędze Tzeentcha. Akolita odmawia inkantację składającą się z kilku krótkich fraz, po czym nacina dłoń ceremonialnym sztyletem. Do stojącego pucharu wyciska cieknącą z rany krew, przekazując kultystom najnowsze rozkazy i roztaczając przed nimi wizję wspaniałości, które czekają ich po upadku Imperium. Na koniec zgromadzenia każdy z wyznawców Tzeentcha musi podejść do akolity i wypić łyk krwi z czary, podczas gdy reszta wiernych wyśpiewuje w mowie demonów wszystkie imiona Tzeentcha.

Wykorzystanie kultu

Purpurowa Dłoń sprawdza się najlepiej jako główny przeciwnik drużyny, przewijający się przez cały przebieg kampanii. Z przygody na przygodę Bohaterowie będą poznawać coraz więcej szczegółów przerażającego planu, zagrażającego fundamentom Imperium. Jeżeli nie chcesz koncentrować kampanii wokół intryg kultystów, możesz wykorzystać Purpurową Dłoń jako jednorazowego przeciwnika, gdy Bohaterowie przypadkiem zniweczą intrygę snutą przez jedną z komórek kultu. Gdybyś później zmienił zdanie co do kształtu kampanii, bez problemu możesz utrudnić życie Bohaterom, gdy z mroków przeszłości wychyną żądni zemsty kultyści.

Pomysł na przygodę: Wewnętrzny wróg

Macki Purpurowej Dłoni sięgają bardzo głęboko i trzymają w uścisku zarówno możnych, jak i maluczkich tego świata. Jednym ze sposobów na pokazanie Bohaterom potęgi spiskowców jest umieszczenie w drużynie zdrajcy na usługach kultu. Może to być przyjaciel, sprzymierzeniec, zwykły Bohater Niezależny, ale także któryś z BG. Zanim wykorzystasz tę ostatnią możliwość, upewnij się, że wybrany gracz poradzi sobie z zadaniem i jest chętny do udziału w takiej zabawie, bowiem w przeciwnym razie cały pomysł spali na panewce.

Kiedy kultysta zdobędzie zaufanie Bohaterów, drużyna znajdzie się pod dyskretną, aczkolwiek baczną obserwacją Purpurowej Dłoni. Szpieg będzie musiał składać regularne raporty swemu zwierzchnikowi, opisując działania, zwyczaje i zamysły Bohaterów. W zależności od głównego motywu kampanii, kult może wspomagać drużynę lub jej przeszkadzać. Jeśli Bohaterowie w końcu zorientują się, że pomiędzy nimi jest szpieg, szybko pojmą, w jaki sposób działa i jak bardzo niebezpieczna potrafi być Purpurowa Dłoń.

Pomniejsze kulty Tzeentcha

Jak już wcześniej wspomniano, wyznawcy Tzeentcha mają ogromny wpływ na polityczne i religijne instytucje Imperium. Nawet wyznawcy Slaanesha nie mogą dorównać im pod względem liczebności i gdyby kulty Pana Przemian były lepiej zorganizowane, rzeczywiście mogłyby doprowadzić do upadku Imperium. Przykładowy kult Tzeentcha – Srebrny Krąg – został opisany w *Bestiariuszu Starego Świata*, na str. 93.

Czerwona Korona

Czerwona Korona to przykład bardzo aktywnego i agresywnie działającego kultu, którego terenem operacyjnym jest całe Imperium. Podczas gdy inne zbory usiłują infiltrować istniejące już organizacje imperialne i rozkładać je od wewnątrz, Czerwona Korona skupia się na zbieraniu pod swoim sztandarem zwierzoludzi, mutantów i innych włóczęgów, którzy zamieszkują dzikie ostępy krainy. Kultyści wierzą, że jedynym sposobem zniszczenia Imperium jest brutalna siła. Częste ataki zamieszkujących w lasach potwornych stworów złamią morale mieszkańców Imperium, zmuszając ich ostatecznie do przystąpienia do kultu. Jedyną alternatywą jest śmierć.

Najczęstszą taktyką kultu są ataki na podróżnych wędrujących leśnymi traktami, przy czym im większa grupa, tym lepiej. Dzięki informacjom od szpiegów w miastach kultyści wiedzą, kto, kiedy i którędy będzie podróżował. W najmniej spodziewanym momencie z lasu wypadają na nieszczęśników hordy mutantów, rozrywając zaskoczonych wędrowców na strzępy. Taka partyzancka taktyka ma szansę powodzenia jedynie w przypadku posiadania rozległej siatki informatorów. Z tego właśnie powodu Czerwona Korona utrzymuje rzeszę utajonych agentów, rozsianych po wsiach i miastach Imperium, dzięki którym informacje o potencjalnych celach przepływają bez przeszkód pomiędzy komórkami. Podobnie jak w przypadku innych kultów Tzeentcha, zwykle są to ludzie wysoko postawieni, których poświęcenie dla sprawy zniszczenia Imperium nie ma granic. Jednym z najważniejszych i najbardziej czasochłonnych zajęć kultu jest rekrutacja nowych członków. Wysłannicy zboru podróżują po wsiach i miasteczkach, wyszukując mutantów i czyniąc z nich żołnierzy Czerwonej Korony.

Na czele organizacji stoi zawsze Władca Przemiany. Czerwonej Koronie przewodziło w jej historii wielu Wtajemniczonych, którzy zawsze przybierali ten tradycyjny przydomek. Główną siłą organizacji są nieprzeliczone rzesze mutantów, ale na jej usługach pozostają także czarodzieje, wojownicy Chaosu, a także wodzowie bestigorów, którzy odpowiadają za rekrutację pośród zwierzoludzi. Uważa się, że przywódca kultu rezyduje w Altdorfie, jednak nikt nie był w stanie do tej pory potwierdzić tej informacji. Jednakże fakt, że główne siły kultu ukrywają się w lasach Reikwaldu oraz Wielkiej Puszczy i Drakwaldzie, zdaje się to sugerować.

Pomysł na przygodę: Spaczeniowe wzgórza

Bohaterowie zostają wynajęci jako ochrona kupieckiej karawany, podróżującej przez szczególnie niebezpieczny odcinek puszczy. Droga zwana jest Skrótem Gimbela i stanowi najszybszy szlak

do zamożnego miasta. Niestety, ostatnio zdarzyło się tam kilka ataków zwierzoludzi, dlatego Bohaterom oferowana jest godziwa płaca za ochronę. Jak się można spodziewać, zwierzoludzie rzeczywiście zaatakują kupców.

Kiedy ucichnie bitewny zgiełk, Bohaterowie odnajdą przy jednym z trupów tajemniczą mapę, nakreśloną na ludzkiej skórze. Orientując się według charakterystycznych punktów terenu, BG odgadną, że przedstawia ona Jałowe Wzgórza. Pośrodku wyrysowano symbol Tzeentcha. Bohaterowie powinni w lot zrozumieć, że wpadli na trop jakiejś poważnej operacji. Jeżeli udadzą się w miejsce oznaczone na mapie, spotkają tam grupę górników, którzy opowiedzą o tym, jak odparli kilka ataków zwierzoludzi, a nocami widzieli dziwnych osobników, którzy w większych grupach i po ciemku podróżowali przez wzgórza.

Bohaterowie nie będą z początku wiedzieć, że grupa zwierzoludzi, którą rozbili, zmierzała w te okolice, aby wymordować górników i pozwolić kultystom zająć kopalnię. Władca Przemian uważa, że na dnie sztolni znajduje się pokaźny depozyt spaczenia, który mógłby pomóc w przemienieniu wielu ludzi w mutantów. Mogłoby to oznaczać poważne wzmocnienie organizacji, umożliwiając ofensywę przeciwko miastom Imperium.

Inne kulty

Nie wszystkie kulty służą bogom Chaosu, choć łowcy czarownic ścigają je z taką samą zaciekłością. Łączy je oddanie heretyckim lub wręcz bluźnierczym doktrynom, które stoją w sprzeczności z naukami świątyń Sigmara i innych bogów. Choć na pierwszy rzut oka mogą sprawiać wrażenie niegroźnych, to samym swym istnieniem sekty podważają obowiązujący dogmat religijny i mogą siać zamęt w głowach prostego ludu. Któż zresztą może powiedzieć, komu tak naprawdę służy ich istnienie? Poniżej znajduje się skrócony opis kilku przykładowych, pomniejszych sekt religijnych, jakie istniały lub nadal działają w Starym Świecie.

Apostołowie Prawdy

Od stuleci łowcy czarownic usiłują znaleźć w naukach tej sekty choćby najdrobniejsze ziarno herezji, jednak jak do tej pory wszystkie ich wysiłki spełzły na niczym. Apostołowie utrzymują, że Sigmar nie był bogiem, ale śmiertelnikiem natchnionym przez innych niebiańskich opiekunów ludzi, aby spełnić ich wolę na ziemi. W porównaniu do innych kultów i odłamów istniejących religii, Apostołowie Prawdy cieszą się znacznym poparciem, zwłaszcza wśród zamożnej i wpływowej szlachty z północno-wschodnich prowincji Imperium. Istnienie sekty stawia pod znakiem zapytania autorytet łowców czarownic, których zresztą Apostołowie zaciekle krytykują. Pomimo ogromnych wysiłków kultu Sigmara, nie udało się udowodnić, że Apostołowie Prawdy potajemnie służą Niszczycielskim Mocom, stąd fizyczna eliminacja kultu okazała się niemożliwa.

Ariasanizm

Ruch ten powstał w drugim stuleciu istnienia Imperium, zaraz po uformowaniu się oficjalnego kultu Sigmara. Wedle jego dogmatu, Młotodzierżca nie był ani człowiekiem, ani bogiem, lecz pomiotem Chaosu i ucieleśnieniem spaczonej woli Niszczycielskich Potęg. Kres istnieniu sekty położono w roku 199 KI, choć krążą plotki, iż przetrwała do czasów dzisiejszych.

Nordenianie

Sekta założona jako przeciwwaga dla Apostołów Prawdy. Jej doktryna opierała się na dosłownym interpretowaniu Księgi Sigmara, którą uważano za wierny opis życia wielkiego władcy. Spór teologiczny szybko przerodził się w prawdziwą wojnę religijną, a nieokiełznani nordenianie dopuścili się wielu mordów na innowiercach. W krótkim czasie zwrócili się także przeciwko swym patronom, ośmielając się nawet krytykować Wielkiego Teogonistę. Taki obrót spraw nie mógł być tolerowany przez kult Sigmara, dlatego położono brutalny kres istnieniu sekty. Niestety nie wszystkich jej członków zdołano uciszyć. Niektórym udało się ukryć, inni pierzchli. Obecnie nadal działają, choć nie służą już Sigmarowi, ale Krwawemu Bogu, Khornowi.

Wolfenburgianie

Sekta powstała w XIV wieku, w trakcie niepokojów i zawieruchy, które były następstwem koronowania Wielkiego Księcia Stirlandu. Zniesmaczeni politycznymi intrygami Lektorów, wolfenburgianie zaczęli głosić, że naprawdę istnieje tylko dwóch bogów. Dobry bóg stworzył ludzką duszę, a zły jej cielesne okowy i świat materialny. To, co inni nazywali Mrocznymi Bogami, było tak naprawdę manifestacją tej samej, złej woli. Sigmar z kolei miał być manifestacją dobrego boga, obleczoną w ciało śmiertelnika. Zgodnie z naukami sekty miał on powrócić, gdy wybije najczarniejsza godzina Imperium, aby wybawić swój lud. Wolfenburgianie szybko zyskali sobie wrogów, zwłaszcza pośród wyznawców Ulryka i Taala. Koniec sekty zbiegł się z tajemniczym pożarem świątyni oraz masowym mordem wiernych, których ciała znaleziono na zewnątrz z poderżniętymi gardłami. O kulcie nie było nic słychać przez ponad tysiąc lat, ale pojawienie się Valtena i jego późniejsze tajemnicze zniknięcie sprawiły, że heretyckie pisma wolfenburgian znalazły nowych czytelników.



Rozdział V: Relikwie Chaosu

„Moi drodzy, powiedzmy sobie szczerze – toczymy przegraną wojnę. Dzieje się tak nie dlatego, że brak nam czujności, ale z powodu słabości naszej rasy. Każdego dnia kupcy sprowadzają wozy pełne wszelakich dóbr, pochodzących z najodleglejszych krain całego świata. Dane jest nam cieszyć się frykasami z Kataju i Nipponu, a nawet z odległych dżungli Lustrii. Kto jednak może zaręczyć, że w owych pięknych koszach, pod stosami smakołyków, nie kryje się nasienie Chaosu? Z jakiej przyczyny na miejsce każdego zwierzoczłeka, którego ubijemy, pojawia się dwóch kolejnych? Dlaczegóż na miejscu każdego kultu, który wykorzenimy, pojawia się następny, jeszcze bardziej niebezpieczny? Każdego dnia, tuż pod naszym nosem, jak na wilgotnej ścianie zalanej kamienicy, wykwita przebrzydła pleśń herezji. Jeśli Imperator nie rozkaże zamknąć granic naszej ojczyzny, będziemy zgubieni. Nawet jeśli uczyniłby to dzisiaj, obawiam się, że może być już za późno."

– Otto Kries, łowca czarownic

Arsenał każdego szanującego się wyznawcy Chaosu byłby niekompletny bez przedmiotów pomagających w krzewieniu wiary w Mrocznych Bogów. Niektórzy wykorzystują księgi zakazanej wiedzy, z których pozyskują formuły potężnych rytuałów. Inni eksperymentują z dziwnymi substancjami, od odurzających poczynając, a na najcenniejszej – spaczeniu – kończąc. Pośród kultystów wielkim uznaniem cieszą się miniaturowe ołtarze i relikwie poległych wybrańców Chaosu, które użyczają jego wyznawcom mocy swoich dawnych panów. Skoro jest na nie tak duży popyt, wydaje się dość dziwne, że prawie nie sposób ich zdobyć. Aby dostać to, czego potrzebują, wyznawcy Chaosu muszą uciekać się do pomocy przemytników i piratów lub korzystać z usług płatnych zabójców i złodziei. Posiadanie nawet jednego z tych artefaktów stanowi bowiem oznakę przychylności któregoś z mrocznych patronów.

Poniższy rozdział opisuje kilka przykładowych przedmiotów, jakie mogą znaleźć się w posiadaniu wyznawców Chaosu. Pod żadnym pozorem nie jest to lista kompletna, dlatego powinieneś popuścić wodze fantazji i wymyślać własne artefakty, które dodadzą kolorytu Twojej kampanii. Wśród pomysłów wartych rozważenia może być na przykład gobelin umożliwiający podróżowanie pomiędzy wymiarami lub z pozoru normalna książka, która okazuje się tomem bluźnierczej wiedzy, gdy jest czytana wspak. Możliwości jest bez liku.

– Chaos i sztuka –

Wedle powszechnie uznawanej w Imperium teorii, istnieją dwa podstawowe rodzaje sztuki. Pierwszy to dzieła, które wiernie (na swój sposób, rzecz jasna) odzwierciedlają otaczający człowieka świat. Są pieśnią pochwalną dla bogów, wyrażającą wdzięczność za stworzenie tych wszystkich cudów. Drugi to kolaż scen historycznych i obrazów miejsc prawdziwych, okraszony wytworami fantazji artysty, który uważany jest za przejaw wpływu Chaosu. Wielu twórców starało się oddać na płótnie sceny z czasów Sigmara lub ducha jego czynów, tkając przepiękne gobeliny, które zyskały ogromne uznanie oglądających, mimo że ewidentnie są rezultatem natchnienia malarza. Dzieła niespotykane i dziwne, pozbawione związków ze światem rzeczywistym,

„Głupota. Po co płacić szczerym złotem za takie śmieci? Mam gromadę płaczących bachorów do wykarmienia. Nie będę kupował jakichś malowideł. Tfu!"

– Saul z Wurzen, chłop

„W Nuln obrazy nie są jedynie dekoracją domu, ale wyrazem oddania człowieka dla sztuki i dobrego smaku. Nawet najubożsi kolekcjonują przedmioty, których piękno sprawia, że duch wzlatuje ponad zmartwienia i znoje dnia codziennego. Moim zdaniem jedynie sztuka może pomóc w zrozumieniu istoty człowieczeństwa."

– Luigi Marcoss, kupiec z Tilei



a przede wszystkim niezrozumiałe dla przeciętnego odbiorcy, są traktowane nieufnie, jako bluźnierczy efekt wpływu Chaosu.

Słynne spaczone dzieła sztuki

Dzieła sztuki nasączone mocą Chaosu są na szczęście bardzo rzadko spotykane, a dzieje się tak dzięki nieustającej czujności łowców czarownic i przedstawicieli oficjalnych religii Imperium. Jednak poza jego granicami można je napotkać znacznie częściej, jako że inne narody Starego Świata nie są równie zapamiętałe w tępieniu kultów Bogów Chaosu. Z tego powodu wytrwali poszukiwacze znajdą w końcu dzieła sztuki cenne także dla kultystów i adeptów magii czarnoksięskiej.

„Posępna Wieczerza" pędzla Girardiego del Vorsa

Liczący sobie ponad pięćset lat obraz jest powszechnie uważany za ostatnie dzieło estalijskiego malarza Girardiego del Vorsa. Artysta ów stał się sławny dzięki portretom oraz scenom rodzajowym, doskonale oddającym ducha estalijskiej prowincji oraz kulturę jej mieszkańców. Nie mniej ceniony jest jego kunszt w ukazywaniu szczegółów krajobrazu. Choć del Vorsowi nie można odmówić talentu, to jego styl malarski, nieco infantylny i niezbyt wyszukany, nie znalazł szerokiego uznania poza granicami Estalii.

Posępna Wieczerza to dzieło szczególne, niepodobne do poprzednich prac artysty. To właśnie ono rozsławiło nazwisko del Vorsa bardziej, niż uczyniły to jego wcześniejsze obrazy. Wśród kolekcjonerów sztuki krąży wiele opowieści o okolicznościach, w jakich powstał obraz, oraz o ostatnich dniach życia malarza. Choć poszczególne wersje historii różnią się szczegółami, to jeden element pozostaje niezmienny. W pewnym momencie del Vors dowiedział się, że zdradza go żona.

Pamiętniki jego syna przedstawiają del Vorsa jako wyjątkowo oddanego i wiernego męża, co znajduje potwierdzenie w ilości portretów, na których uwiecznił swoją ukochaną. Niestety, znikomy sukces jego płócien i nieregularne dochody sprawiły, że kobieta zaczęła szukać pocieszenia w ramionach i sakiewkach innych mężczyzn. Choć jej romanse były tajemnicą poliszynela, del Vors nie dawał posłuchu plotkom, uparcie wierząc, że świętość jego małżeństwa pozostaje niezbrukana.

Jakiś czas potem del Vors został wezwany do domu pewnego szlachcica, który zamówił u niego portret całej rodziny. Takie zamówienie mogło wydźwignąć rodzinę malarza z biedy i zapewnić jej zamożność, na którą zasługiwała. Malarz chciał jak najszybciej podzielić się radosną wieścią ze swymi bliskimi, dlatego wrócił do domu dzień wcześniej, niż zapowiadał. Ku swej zgrozie zastał żonę w łożu z dwoma mężczyznami. Podobno opanował go dziki szał, a cała trójka zginęła od ciosów noża. Ogarnięty furią del Vors zmieszał farby z krwią i płynami ustrojowymi zamordowanych, a następnie zaczął malować swoje najsłynniejsze dzieło. Każde pociągnięcie i uderzenie pędzla wyrażało żal, wstyd i grozę życia walącego się w gruzy. Syn del Vorsa twierdził, iż dziwnym sposobem przez osiem dni, w ciągu których jego ojciec tworzył malowidło, krew nie

zakrzepła, dzięki czemu artysta cały czas mógł pracować. Warto zaznaczyć, że owo wyznanie jest co najmniej niewiarygodne, bowiem ów młody człowiek wiele lat spędził w przytułku dla obłąkanych, gdzie w końcu umarł, połknąwszy własny język. Kiedy del Vors skończył malować obraz i spojrzał na swoje dzieło, cała wściekłość, żal i nienawiść opuściły go jak ręką odjął. Wszelkie emocje odeszły, pozostawiając pustą skorupę, która niegdyś była pełnym emocji człowiekiem. Osiem dni później del Vors powiesił się na belce stropowej na poddaszu.

> „Sztuka w całości jest przejawem wpływów Chaosu. Kiedy o niej mówię, nie mam na myśli rodzinnych portretów, które ozdabiają domy uczciwych ludzi, ani też krajobrazów sławiących piękno naszej ojczyzny. Nie, mówię o sztuce będącej dziedzictwem nieskrępowanej fantazji, podjudzanej gorączkowymi wyobrażeniami oraz popędami kobiet i mężczyzn, którzy w ten sposób próbują oddać sens nawiedzających ich koszmarów. To są prawdziwe dzieła Chaosu, odbicie zła w najprawdziwszej postaci. Opiewane przez nich dziwy pochodzą z Domeny Chaosu, a zachwycanie się tymi dziełami równa się skazaniu duszy na potępienie, bowiem za ich sprawą człowiek przyjmuje do serca nasienie Niszczycielskich Potęg."
>
> – Gallo, łowca czarownic z Bechafen

Przy pobieżnych oględzinach obraz wydaje się zupełnie niewinny, choć utrzymana w tonacji czerwieni i brązów kolorystyka sprawia niepokojące wrażenie. Płótno ma wymiary dwa na półtora metra i ukazuje rodzinę del Vorsa w trakcie kolacji. Dokładniejsze przyjrzenie się obrazowi pozwala odkryć, że twarz każdego z biesiadników wykrzywia grymas nienawiści, a potrawy przyrządzone są z części ludzkich ciał. W tle, za jedynym widocznym w ścianie oknem, można zauważyć pole bitwy, na którym demony rozszarpują na strzępy ciała poległych. Aby dostrzec te szczegóły, potrzebne jest szkło powiększające i uważne oględziny płótna. Jako że obraz sprawia niezwykle realistyczne i niepokojące wrażenie, mało kto miał odwagę i wystarczającą siłę ducha, aby dokładnie zapoznać się z jego treścią.

Po samobójczej śmierci del Vorsa władze skonfiskowały płótno jako dowód rzeczowy w śledztwie dotyczącym rodzinnej tragedii, jednak w tajemniczych okolicznościach zniknęło ono z piwnicy ratusza. Od tamtej pory obraz pojawiał się w kolekcjach różnych koneserów sztuki, jednak u żadnego z nich nie zagościł na długo. Według legendy, każdy z jego właścicieli mordował swoją rodzinę, a potem sam odbierał sobie życie. Nie wiadomo, gdzie obecnie znajduje się obraz.

Prawda o „Posępnej Wieczerzy"

Przypadkowe i pobieżne spojrzenie na *Posępną Wieczerzę* nie wywołuje żadnych efektów, ale uważne studiowanie obrazu może doprowadzić człowieka do szaleństwa. Jeśli ktoś poświęci oględzinom więcej niż minutę, wszystkie potworne szczegóły, wcześniej dziwnie ukryte, nagle staną się niesamowicie wyraźne, a konesera sztuki uderzą z całą mocą wściekłość i szał, jakie opanowały del Vorsa. Oglądający malowidło musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza, że popada w obłęd, identyczny z efektami zdolności **szał bojowy**. Wściekłość trwa przez 1k10 godzin, a jej ofiara nie może się opanować, chyba że zamorduje wszystkich członków rodziny, jacy znajdują się w pobliżu. Jeżeli oglądający obraz jest wyznawcą Khorna, lecz wykona udany test SW, natychmiast otrzymuje mutację Chaosu (wybierz losowo).

„Błogosławieni" pędzla Halsa

To starodawne malowidło, przedstawiające scenę w ogrodzie, słynie ze złowieszczego wpływu na ludzi. Powiada się, że daje właścicielowi życie wieczne i z tego powodu poszukiwało go wielu koneserów sztuki, którzy posunęli się do straszliwych zbrodni, aby tylko zdobyć ów obraz. Jak to bywa z przedmiotami skażonymi mocą Chaosu, ich prawdziwa potęga objawia się w jednak w inny sposób niż oczekiwany.

O samym Halsie wiadomo niewiele. Stworzył kilkanaście obrazów przedstawiających mitologiczne sceny rozgrywające się na tle dziwnych i niepokojących krajobrazów. Niektóre z nich przetrwały do obecnych czasów, głównie dzięki temu, iż ich tematyka mieściła się na pograniczu zwykłej fantazji i malarstwa religijnego. Inne malowidła zostały spalone, niektóre jeszcze za życia twórcy. Hals również trafił na stos, jednak wcześniej namalował *Błogosławionych* – obraz, który dziwnym zbiegiem okoliczności uniknął płomieni.

W ciągu ostatnich trzech stuleci obraz pojawiał się w zbiorach kilku kolekcjonerów sztuki, jednak za każdym razem właściciele malowidła tragicznie ginęli lub znikali w niejasnych okolicznościach. Ten zagadkowy fakt w żadnym wypadku nie umniejszył popularności obrazu, a wręcz przeciwnie – otaczająca dzieło atmosfera tajemnicy zwiększyła tylko zainteresowanie jego losami. Co więcej, obraz był



omawiany na wykładach i w trakcie dyskusji akademickich na Uniwersytecie w Nuln, gdzie poruszano temat mitologicznych wątków w sławnych dziełach sztuki.

Kilka lat temu obraz pojawił się w kolekcji bogatego kupca z Nuln. Otto Grubach zamieszkiwał przy ulicy Wąskiej i nie ukrywał faktu, iż w jego zbiorach znajduje się cenne dzieło sztuki. Kiedy plotka dotarła do uszu księcia Romanowa, bogatego arystokraty o skłonnościach do zakazanych substancji i egzotycznych luksusów, ten wynajął mistrza złodziejskiego, aby ukradł obraz. Nie wiadomo dokładnie, co wydarzyło się w domu Grubacha, a każda z relacji przedstawiała inną wersję wydarzeń. Pewne jest jedynie to, że zarówno Grubach, Romanow, jak i zuchwały złodziej zniknęli bez śladu. Tej samej nocy spłonęła rezydencja księcia; rzekomo podobny los spotkał malowidło.

Plotka głosi, iż każdy, kto oglądał *Błogosławionych*, wkrótce umierał, trzeba więc opierać się na dawniejszych relacjach. Różnią się one znacznie: w niektórych pomijane są pewne postacie, w innych dodawano takie, które nie występują nigdzie indziej.

Ogólnie rzecz ujmując, obraz przedstawia leśną polanę z płytką sadzawką pośrodku. Wokół niej zgromadzonych jest kilka postaci, w mniejszym lub większym stopniu rozmegliżowanych, którym usługują dziwnie nieproporcjonalne demony. Pozy ludzi są pełne spokoju i błogości, jednakże w ich oczach czai się przerażenie. Niezależnie od tego, czy tak jest naprawdę, to w porównaniu do innych obrazów ten nie wydaje się szczególnie straszny.

Prawda o „Błogosławionych"

Każdy, kto będzie studiował malowidło dłużej niż rundę, musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzyma 1 Punkt Obłędu. Nie to jest jednak największym zagrożeniem ze strony obrazu. Jeśli na płótno spadnie choć jedna kropla krwi, z polany przedrą się do świata rzeczywistego dwa stwory Slanesha (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**), próbując pochwycić nieostrożnego amatora sztuki. Jeśli im się to uda, zaciągną go na polanę, gdzie przez wieki będzie spoczywał nieruchomo, zawsze świadom tego, co się wokół niego dzieje, skazany na bycie częścią malowidła przez całą wieczność.

— Księgi wiedzy tajemnej —

Księgi wiedzy tajemnej to opasłe tomiszcza, których treść koncentruje się na pewnym aspekcie sztuki magicznej. Większość z nich zawiera analizę konkretnego problemu lub jednego czaru, a także rozważania na temat natury magii i osobiste uwagi autora dotyczące powyższych tematów. Niekiedy taka księga służy za dziennik, pozwalając autorowi na bieżąco zapisywać uwagi i spostrzeżenia w kwestii natury magii i jej zastosowań. Najważniejszą częścią każdej księgi są jednak spisane na jej kartach formuły rytuałów. Rytuały to bardzo skomplikowane czary, do rzucenia których potrzebne są trudno dostępne składniki. Odprawianie takich ceremonii jest niezwykle ryzykowne, wymaga nadludzkiego opanowania i skupienia. Jeżeli czarodziej popełni najdrobniejszy błąd, grożą mu potworne konsekwencje, spośród których śmierć jest najłagodniejszą karą.

Na szczęście księgi wiedzy tajemnej są niezwykle rzadkie. Większość ludzi nie ma okazji oglądać nawet jednego autentycznego woluminu. Mimo to mało który czarodziej jest w stanie oprzeć się pokusie szukania takich dzieł, bowiem na ich kartach zapisano klucz do potęgi. Ci szczęśliwcy (lub przeklęci), którzy posiądą taką księgę na własność, zrobią wszystko, aby zatrzymać ją dla siebie.

Większość ksiąg wiedzy tajemnej, jakie można znaleźć w Starym Świecie, opisuje teorie związane z Wiatrami Magii, a więc pogłębiające wiedzę Magistrów. Ich ogromna kolekcja znajduje się w altdorfskiej bibliotece, gdzie długo można krążyć wśród tworzących labirynt półek, na których piętrzą się skarby wiedzy. Na straży tych drogocennych ksiąg stoją wierni i pełni poświęcenia wartownicy. Powszechnie uważa się, że niektóre z najbardziej przydatnych ksiąg wyszły spod pióra samego Teclisa.

> „Co? To ma niby być magiczna księga? Na Sigmara, przecież ja nią podpieram okiennicę!"
>
> – Anna z Grottenburga
>
> „Zawsze powtarzałem, że książki są złe. Napychają głowę dziwnymi pomysłami, tak... Sprawiają, że marzysz o dziwnych miejscach i jeszcze bardziej niezwykłych ludziach. Nigdy nie pozwalałem, aby je wnoszono do mojego domu. Ostatnim razem, kiedy mój syn przyniósł jakieś papiery, stłukłem go na kwaśne jabłko, tak że mało ducha nie wyzionął. Mówił, że chciał ich użyć na podpałkę. Wyobraźcie sobie, co by się stało, gdyby te wszystkie koszmary uwolniły się z papieru! Ale pojął, o co mi chodziło. Rozmawiałeś z Mikaelem? Mówią, że jest mutantem. Też mi się tak zdaje, zwłaszcza przez te bulwy na całym..."
>
> – Johans Gaduła

Niestety księgi takie zawierają także informacje dotyczące kwestii znacznie bardziej nieprzyjemnych i złowrogich. Tym, którzy wiedzą, czego szukać, księgi wiedzy tajemnej oferują zakazane sekrety nekromancji albo, co gorsza, demonologii. Łowcy czarownic, a także słudzy Vereny i Morra, bez ustanku poszukują zakazanych tomów, usiłując je zniszczyć, a jeśli nie jest to możliwe, zamknąć tam, gdzie nikomu nie wyrządzą żadnej szkody.

Słynne zakazane księgi

Pewne spisane przez ludzi dzieła są niebezpieczne ze względu na zawartą w nich wiedzę. Niektóre dają wgląd w tajniki czarnej magii, inne objaśniają tajemnice darów Chaosu, a te najstraszliwsze instruują wprost, jak uprawiać magię nekromancką lub zapanować nad demonami. Wiele spośród tych ksiąg zostało zniszczonych, jednak niektóre uniknęły tego losu, gdyż były zbyt cenne, aby strawiły je płomienie. Z powodu heretyckiej, acz czasem przydatnej wiedzy, sporo takich książek zamknięto w podziemiach pod świątynią Sigmara w Altdorfie lub w utajnionych skrytkach w innych miastach Imperium. Niestety, co jakiś czas któraś z takich ksiąg wpada w niepowołane ręce.

„Niebiańska Księga Przepowiedni"

Wielu czytelników tej księgi uważa, że to właśnie ona zmieniła życie zakonnika, który wiele lat później objawił się światu jako Archaon, Pan Końca Czasów. Niezależnie od tego, czy jest to prawda, czy tylko

legenda, na kartach tej księgi zapisane zostały wizje jasnowidza znanego jako Necrodomus Szalony. Nawet ci, którzy niezwykle uważnie studiowali księgę, nie są w stanie powiedzieć, o czym tak naprawdę traktuje. Prezentowane przez autora idee wyłożone są bez jakiegokolwiek porządku; zdarza się, że porzuca on jedną myśl w połowie zdania tylko po to, aby w następnym akapicie rozpocząć już inną. Jeżeli w tej książce jest zawarty jakikolwiek sens, jedynie człek szalony może go odnaleźć i pojąć.

Necrodomus próbuje wyjaśnić tajemnice świata, śledząc wydarzenia, które doprowadziły do eksplozji Niebiańskich Bram i sprowadziły na świat nieszczęście w postaci Chaosu. Zdarza mu się przemycać w tekście myśli wręcz heretyckie, zwłaszcza kiedy porównuje bogów do demonów Chaosu, dowodząc, że ich natura to w gruncie rzeczy odbicie ludzkich przeżyć. Necrodomus nakreśla także wzorzec działania wybrańców Chaosu i ich hord, przewidując, że w pewnym momencie wyłoni się spośród nich wojownik na tyle potężny, że zdoła zjednoczyć pod swoją wodzą siły piekielne i poprowadzi je przeciwko cywilizowanemu światu.

Choć zamieszczone na kartach tej książki treści są wielce niepokojące, uczeni w większości uznają je za bełkot szaleńca, odmawiając im jakiejkolwiek wartości. Pomimo to z kart księgi można uzyskać obraz tego, co dzieje się w umyśle człowieka, który zaprzedał się Chaosowi. Księga spoczywa podobno w skarbcu pod świątynią Sigmara, choć ostatnio zaczęły krążyć plotki, iż została skradziona. Ktokolwiek ośmieli się głośniej zasugerować taki stan rzeczy, jest szybko uciszany przez łowców czarownic.

Prawda o „Niebiańskiej Księdze Przepowiedni"

Pobieżne przejrzenie książki nie grozi żadnymi konsekwencjami. Jeżeli ktoś spróbuje zrozumieć, co Necrodomus miał na myśli, spisując swoją księgę, i przebrnie przez akapity opętańczego bełkotu, odsiewając bezwartościowe plewy od ziaren Chaosu, pozna straszliwą prawdę, która może przyprawić o utratę zmysłów. Każdego dnia czytelnik musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłędu. Większość ludzi porzuciłaby taką lekturę, jednak wywołane przez słowa Necrodomusa dziwne i niepokojące obrazy mają moc, która sprawia, że człowiek wbrew sobie chce wrócić do książki. Każdego dnia, gdy postać nie studiuje księgi, musi wykonać udany Wymagający (-10) test SW, albo powróci do lektury. Siedem kolejnych udanych testów SW pozwoli wyrwać się spod zgubnego wpływu pism Necrodomusa. Badacz kończy lekturę wraz z otrzymaniem szóstego Punktu Obłędu, co oznacza, że przeczytał całą książkę, a co gorsza, zrozumiał zawarte w niej przesłanie. Od tej pory nie jest już tym samym człowiekiem co kiedyś, a do listy jego profesji wyjściowych można dodać profesję wojownika Chaosu.

Poszukiwania relikwii Chaosu

Ci, którzy wiedzą, gdzie i czego szukać, przedmioty powiązane z kultem Mrocznych Bogów znajdą wszędzie. Wykonane ze spaczenia symbole wiary mogą spoczywać pod ziemią, a zakazane księgi pokrywać się kurzem i pajęczynami na półce księgarza. Wystarczy tylko wiedzieć, gdzie szukać, i ostrożnie zadawać odpowiednie pytania. Dyskrecja jest jak najbardziej wskazana, bowiem na ciekawskich czekają łowcy czarownic i rozpalone szczypce oprawcy.

Każdy przedmiot skażony Chaosem to unikat. Mistrz Gry powinien wedle własnego uznania określić, czy w danej miejscowości można coś takiego zakupić. Pewnym wyjściem jest też założenie, że choć samej księgi, obrazu czy substancji nie uda się nabyć, to jednak można znaleźć kogoś, kto będzie dysponował informacją o miejscu, gdzie aktualnie znajduje się dany przedmiot.

Aby pomyślnie zlokalizować skażone Chaosem dzieło sztuki czy inny przedmiot, należy wykonać 1k10/2 udanych testów **plotkowania**, których poziom trudności określony jest przez wielkość osady (patrz **Tabela 5-1: Dostępność przedmiotów spaczonych Chaosem**). Każdy test oznacza jeden dzień spędzony na poszukiwaniach. Jeżeli w teście postać uzyska 2 lub więcej poziomów porażki, zwraca na siebie uwagę, zadając niebezpieczne pytania i powinna szybko uciekać, zanim do jej drzwi załomoczą łowcy czarownic.

Tabela 5-1: Dostępność przedmiotów spaczonych Chaosem

Populacja	Konkretny przedmiot*	Dowolny przedmiot*
Poniżej 100	Decyzja Mistrza Gry	Decyzja Mistrza Gry
Poniżej 1 tys.	Bardzo Trudny (-30)	Wymagający (-10)
Poniżej 10 tys.	Trudny (-20)	Trudny (20)
Powyżej 10 tys.	Bardzo Trudny (-30)	Bardzo Trudny (-30)

* Stopień trudności testu stosowany wtedy, gdy istnieje szansa na zdobycie danego przedmiotu. W dużych społecznościach trudniej je napotkać, gdyż są pilniej strzeżone.

„Katalog Ciał"

To dziwne dzieło zostało spisane jakieś dwieście lat temu przez demonologa Adela Alsdena z Wolfenburga. Okładka wykonana jest z dziwnej, czerwonej skóry, której grzbiet pokrywa czarna sierść, ciepła i pulsująca w dotyku. Stronice wykonano z ludzkiej skóry, a słowa zapisano inkaustem ze sproszkowanego spaczenia, rozrobionego w ludzkiej krwi. W efekcie czytający ma wrażenie, jakby słowa na krawędzi jego pola widzenia tańczyły i zmieniały się bez ustanku.

Z relacji łowców czarownic, którzy dopadli i spalili na stosie Czarnego Magistra, wynika, że był on opętany myślą o demonach i im podobnych istotach. Dziełem jego życia stał się katalog, w którym zawarł opisy wszystkich ich form i postaci. Każdemu opisowi towarzyszy rycina, ukazująca szczegółowo wygląd demonicznej istoty. Powszechnie uważa się, że Adel sam nakreślił te ilustracje, przywołując poszczególne bestie z Domeny Chaosu. Prawda jest jednak znacznie straszniejsza – w każdym z rysunków tkwi uwięziony demon. Tusz, którego demonolog użył do kreślenia ilustracji, zawierał krew niziołków, znanych ze swej odporności na Chaos, dzięki czemu demony nie mogą wyrwać się z papierowego więzienia. W *Katalogu Ciał* tkwi ich co najmniej dwieście.

„Nie można powiedzieć, żeby Magnus nie zadbał o przyszłość Imperium. Ba! Pierwszy przyznam, że na polu bitwy Magister to potężny sprzymierzeniec. Do krocset, bez ich pomocy pewnie nigdy byśmy nie odparli Archaona i jego bestii, ale zrozumcie mnie dobrze, czarodzieje nie są normalnymi ludźmi. Nie mają nic wspólnego z uczciwymi, bogobojnymi chłopami, takimi jak ty czy ja. Jedyne, co ich obchodzi, to czary i księgi magii, czyż nie? Mówię ci, lepiej, żebyśmy zajmowali się naszymi sprawami, a oni swoimi."

– Franz, szewc i były żołnierz

„Prawdziwym zagrożeniem dla Imperium nie są Magistrowie lub Kolegia Magii, ale ignorancja prostego ludu. Chłopi i mieszczanie nie są w stanie pojąć, jaką potęgą władamy. Za każdym razem, kiedy pomylą przejaw talentu z guślarstwem lub mutacją i spalą nieszczęśnika na stosie, ponosimy ogromne straty. Można powiedzieć, że osłabiają swoją ojczyznę. Przyznać muszę, że ostrze ignorancji jest obosieczne. Zbyt wielu czarodziejów zgłębiało zakazane teksty, działając pod wpływem jakiegoś wypaczonego impulsu, który popychał ich do badania największych tajemnic. Bez odpowiedniej wiedzy i przygotowania takie eksperymenty zawsze kończą się tragicznie."

– Corbius, czarodziej Kolegium Płomienia

Alsden był potężnym czarnoksiężnikiem i prawdopodobnie bez trudu rozprawiłby się ze swoimi prześladowcami, gdyby nie nieszczęśliwy wypadek, który nadwątlił jego siły. Ufając w moc swoich czarów, spróbował przywołać wielkiego demona, jednak gdy skończył wypowiadać inkantację i spojrzał do wnętrza oktagramu, zobaczył w nim pustkę. Tak przynajmniej mu się zdawało. Kiedy demonolog przebiegał wzrokiem poszczególne wiersze zaklęcia, upewniając się, że nie popełnił żadnej pomyłki, krew jego niedoszłej ofiary, niziołkowej dziewczyny, przerwała hermetyczny krąg ze spaczenia i sproszkowanego srebra. Uwolniony demon rzucił się na czarnoksiężnika. Demonolog spodziewał się przywołać potężną istotę i faktycznie taką właśnie udało mu się ściągnąć do rzeczywistego świata. Siła niewielkiego demona nie polegała jednak na prężnych muskułach lub magicznej mocy, ale na zdolności do paraliżowania. Niczym podmuch letniego wietrzyku demon szybko przylgnął do karku czarodzieja i zaczął pożerać jego życiową energię, pasąc się do syta. Ciało Adela runęło na podłogę, wijąc się w konwulsyjnym, głębokim śnie. Zanim demon zdążył odebrać mu życie, do komnaty wtargnęli łowcy czarownic, którzy od dawna tropili demonologa. Obawiając się wykrycia, lepki od krwi stwór opadł na podłogę i przylgnął do okładki księgi, czekając na dogodny moment, kiedy znów będzie mógł zabijać.

Łowcy czarownic związali Alsdena i spalili go na stosie. Później wrócili do jego komnaty, aby dorzucić do stosu przedmioty należące do czarodzieja, jednak gdy wrzucali je do ognia, księga dziwnym trafem ześlizgnęła się w mrok i ukryła w powozie, który stał na ulicy pod oknem komnaty. Od tamtej pory *Katalog Ciał* pojawia się i znika, co kilka lat wypływając w kolekcji jakiegoś demonologa. Za każdym razem, kiedy informacja o tym fakcie dotrze do uszu łowców czarownic, podejmują oni wszelkie działania, aby zdobyć księgę, gdyż w całym Starym Świecie nie ma takiej, która niosłaby większe zagrożenie samym swym istnieniem.



Prawda o „Katalogu Ciał"

Katalog Ciał to bezcenne kompendium wiedzy o demonach i ich naturze. Każda stronica poświęcona jest innemu okropieństwu przywołanemu z mrocznych otchłani – domeny Niszczycielskich Bóstw. Postać będąca w posiadaniu tej książki może wykonywać testy umiejętności **nauka (demonologia)**. Jeżeli natomiast dysponuje już tą umiejętnością, korzystanie z *Katalogu Ciał* zapewnia jej modyfikator +20 do testu. Co więcej, w treści książki ukryto prawdziwe imiona 66 demonów (ich znaczenie wyjaśniono w **Rozdziale XIX: Władcy Chaosu**).

Zapisana na kartach książki wiedza ma jednak swoją cenę. Nawet wzięcie tomu do ręki może obudzić demony zaklęte w jego stronicach. Samo ich przejrzenie oznacza prawie pewną katastrofę. W ciągu każdej, nawet niepełnej godziny lektury istnieje 10% szansa na obudzenie demona zaklętego w okładce. Jeśli tak się stanie, demon niepostrzeżenie odłączy się od obwoluty i spróbuje przyssać się do ciała ofiary. Poniżej znajduje się opis tej przedziwnej istoty.

–Demon z księgi–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	28	38	44	12	32	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak
Zdolności: broń naturalna, straszny
Zasady specjalne:

- *Przysysanie.* Jeżeli demon z księgi wykona udany atak i zada ofierze jakiekolwiek obrażenia, automatycznie przywiera do jej ciała.
- *Paraliż.* Ofiara, do której przyssał się demon, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza całkowity paraliż na 3 rundy. Potem należy wykonać kolejny test Odporności, którego niepowodzenie jest równoznaczne z następnymi 3 rundami paraliżu.
- *Pasożyt.* W ciągu każdej rundy, kiedy demon pozostaje przyssany do ofiary, odbiera jej 1k10 punktów Odporności, o tyle samo zwiększając wartość swojej cechy. Jeżeli Odporność ofiary spadnie do 0, nieszczęśnik umiera. Jeśli Odporność demona przekroczy wartość 100, eksploduje on fontanną nieczystości i zgnilizny. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów muszą wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymają mutację Chaosu (wybierz losowo).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Niewielka

„Księga Niewysłowionego Potępienia"

Ta księga to cenny nabytek dla każdego, kto pożąda mocy Chaosu. Na jej stronach opisano, w jaki sposób składać ofiary z ludzi i jak czerpać z nich moc, przedstawiono przeróżne rytuały, podsunięto kilka cennych rad dotyczących używania spaczenia, a także zaprezentowano sługi Chaosu i sztuczki, dzięki którym nowo założony kult może uniknąć zagłady z rąk łowców czarownic. Nie wiadomo, kto napisał tę księgę, ani czy autor był równocześnie jej ilustratorem. Każdą ze stronic ozdabiają bowiem wyraziste i zarazem obsceniczne iluminacje.

Ostatnim właścicielem księgi był Hans Krieg. Za młodu pobierał nauki w Kolegium Magii, jednak został stamtąd wydalony. Choć brakowało mu talentu do rzucania zaklęć, uwielbiał czytać i szybko zaczął zbierać księgi o tajemnicach świata i magii. Pracując jako urzędnik na dworze lokalnego władyki, wyszukiwał i kolekcjonował rzadkie dzieła. Jego zainteresowania nie umknęły uwadze władz, wyczulonych na punkcie nielegalnego używania magii. Mimo że Krieg starał się możliwie najlepiej ukryć swój księgozbiór, wiedział, że jest tylko kwestią czasu, zanim dopadną go łowcy czarownic. Nie obawiał się, że skończy na stosie, ale drżał na myśl o losie swej biblioteki.

Pętla łowców już niemal zacisnęła się na jego szyi, lecz Krieg wymknął się chyłkiem z budynku, w którym pracował, i gubiąc śledzących go szpiegów, zaszył się w swej czytelni. Kiedy oglądał swoją ulubioną księgę – skradziony z Kolegium magiczny rękopis samego Teclisa – zauważył inny tom, na który wcześniej nie zwrócił uwagi. Na czarnej, podniszczonej okładce widniał wytłoczony wizerunek rogatej czaszki. Hans nie pamiętał, aby go kupił, a wiedział, że gdyby trafił na tak złowrogą księgę w antykwariacie, z pewnością nie wziąłby jej do ręki. Nie zastanawiając się, w jaki sposób się u niego znalazła, otworzył ją i zaczął czytać.

Rytuał z „Księgi Niewysłowionego Potępienia"

Udręczenie jęczącej duszy

Typ: magia tajemna
Język tajemny: demoniczny
Magia: 2
PD: 200
Składniki: czarka własnej krwi, nóż ofiarny pokryty ludzkimi odchodami, człowiek do złożenia w ofierze. Musi być nagi, a jego ciało należy pokryć bluźnierczymi runami wychwalającymi Tzeentcha.
Warunki: Przez 8 godzin przed rytuałem czarodziejowi nie wolno używać magii, zaś przez tydzień przed rytuałem nie może spożywać alkoholu pod żadną postacią ani innych używek.
Konsekwencje: Nieudane odprawienie rytuału odsłania przed czarodziejem wizję Domeny Chaosu, a spowodowane tym zachwianie psychiki objawia się przyznaniem 1k10 Punktów Obłędu.
Wymagany poziom mocy: 13
Czas odprawiania: 1 godzina
Opis: Pomyślne odprawienie rytuału wyrywa duszę ofiary, powodując tym samym śmierć fizycznego ciała. Przerażonego swym losem ducha można zmusić, aby przybrał formę kuli z ektoplazmy i pozostał w tym kształcie przez tyle tygodni, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. W dowolnym momencie czarodziej może ją wykorzystać przy rzucaniu jakiegokolwiek czaru, dodając jedną kostkę do rzutu w celu ustalenia poziomu mocy i odrzucając wybrany wynik na jednej z kostek.



Rytuał z księgi „Liber Malefic"

Uwolnienie duszy śniącego

Typ: magia tajemna
Język tajemny: magiczny
Magia: 1
PD: 100
Składniki: Nagie ciało czarodzieja odprawiającego rytuał musi być całkowicie pokryte tajemnymi znakami, nakreślonymi tuszem wykonanym z jego krwi i składników o wartości przynajmniej 20 *zk*.
Warunki: Rytuał trzeba odprawić tuż przed zaśnięciem, w kręgu nakreślonym przy pomocy krwi wyznawcy Chaosu. Wykorzystanie posoki demona dodaje 2 do uzyskanego poziomu mocy.
Konsekwencje: Jeśli rzucenie czaru się nie powiedzie, część koszmarnej rzeczywistości Domeny Chaosu wedrze się do umysłu czarodzieja, przyprawiając go o szaleństwo. Ofiara otrzymuje 1k10 Punktów Obłędu.
Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: 1 godzina
Opis: Po udanym odprawieniu rytuału dusza czarodzieja opuszcza ciało i wyrusza w podróż astralną, przenikając przez barierę pomiędzy Pustkowiami a Domeną Chaosu. W trakcie tej wyprawy może dotrzeć do jednego z legendarnych miejsc opisanych w **Rozdziale XVI: Poza Pustkowiami Chaosu**. Każdy taki wypad oznacza dodatkowe 3 Punkty Obłędu. Podczas podróży dusza lata z prędkością sokoła, nie można jej w żaden sposób zranić, choć nadal podlega wpływom obłędu. Wiedza zdobyta w trakcie wyprawy zapewnia modyfikator +10 do testów **nauki (demonologia)**.

Kilkanaście dni później łowcy wreszcie wytropili Kriega i włamali się do jego domu, ale tego, na co się tam natknęli, nie sposób opisać słowami. Nie było śladu po właścicielu, a na podłodze wił się przerośnięty i opuchnięty wór mięsa, bezładnie trzepoczący mackami wyrastającymi z obrzmiałego cielska. Spośród fald kałduna spozierało dziewięć przerażonych oczu, gdy monstrum usiłowało skryć się w kącie pokoju. Rozpaczliwe drgawki nie pomogły mu w ucieczce, jedynie spowodowały wydzielanie smrodliwych gazów, wydobywających się z licznych otworów w ciele. Łowcy czarownic zgładzili pokrakę, zarekwirowali książki i spalili dom, oczyszczając ziemię z brudu i przekleństwa.

Prawda o „Księdze Niewysłowionego Potępienia"

Początkującemu wyznawcy Mrocznych Bóstw *Księga Niewysłowionego Potępienia* ma wiele do zaoferowania. Na jej kartach zapisano rozliczne przerażające tajemnice: od mrocznych rytuałów po użyteczne porady, jak zorganizować kult od podstaw. Dodatkowo nowicjusz pozna sposoby przywiązywania do siebie chowańca Chaosu, przywoływania demonów oraz rzucania czarów. Przeczytanie księgi wymaga 30 dni uważnej lektury. Po przestudiowaniu całości Bohater może dopisać do listy profesji wyjściowych profesje akolity kultu, wojownika Chaosu i złowróża.

Studiowanie tajemnic tej księgi jest niezwykle ryzykowne. Po każdych 3 dniach lektury postać musi wykonać Prosty (+10) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie mutacji Chaosu (wybierz losowo).

„Liber Malefic" pióra Mariusa Hollsehera

Ta mrożąca krew w żyłach księga została napisana przez Mariusa Hollsehera, skromnego klasztornego skrybę, który później został jednym z najbardziej fanatycznych i nieprzejednanych łowców czarownic w Starym Świecie. Jego żelazna wola stała się przykładem dla wielu innych, a sigmaryci do tej pory traktują go jako wzór cnót i właściwego postępowania. Kiedy Hollscher miał ledwie dwadzieścia lat, powaliła go tajemnicza choroba, przykuwając do łóżka prawie na miesiąc. Medycy chcieli mu otworzyć czaszkę, próbując w ten sposób skrócić jego męczarnie, ale w ostatniej chwili Marius obudził się z maligny i zaczął potwornie krzyczeć. Choroba znikła jak ręką odjął, a młodzieniec zaczął opowiadać o dziwnych miejscach, które widział we śnie. Z początku kapłani Sigmara obawiali się, że młodego człowieka trzeba będzie oczyścić w płomieniach, bowiem opowiadał potworne bezeceństwa. Szybko jednak stało się jasne, że to, co widział, napawało go obrzydzeniem, a na jego duszy i ciele nie można było znaleźć nawet śladu Skazy. W ciągu roku Marius przeobraził się ze skryby w łowcę czarownic o lodowatym sercu, a wizje Domeny Chaosu, jakich doświadczył, tylko dodały mu sił do walki ze złem.

Wracając do zdrowia, Marius przelał na papier swoje wizje, spisując *Liber Malefic* – przewodnik po legendarnych zakątkach Pustkowi oraz Domeny Chaosu. Krytycy twierdzą, że książka pełna jest dwuznacznych symboli, alegorii i przeinaczeń, choć we wstępie Hollseher pisze, iż zawarł w niej to, co zobaczył, leżąc w śpiączce. *Liber Malefic* to księga zbyt przerażająca, aby mógł ją czytać każdy łowca, dlatego kapłani Sigmara opracowali jej okrojoną wersję, która służy młodym inkwizytorom za elementarz, dzięki któremu poznają grozę, jaką niesie ze sobą Chaos.

Prawdziwa *Liber Malefic* to ciężkie tomiszcze, mające sześćdziesiąt centymetrów grubości i ważące kilka kilogramów. Okładki wykonano z gładkiego, czarnego drewna, a tytuł wytłoczono złotymi literami, teraz ledwie widocznymi. Wnętrze książki stanowi kontrast wobec ascetycznej okładki: bogate ilustracje i ozdobne, odręczne pismo autora zadziwiają regularnością oraz nadzwyczajną urodą.

Prawda o Liber Malefic

Istnieją dwie wersje tej księgi. Pierwsza to skrócone i ocenzurowane fragmenty, którymi bardzo często posługują się łowcy czarownic, kapłani Sigmara i wszyscy, którzy walczą z Chaosem. Ta wersja w prostych słowach opisuje pewne rejony Domeny Chaosu, jej boskich władców, a także ich dążenia oraz cele. Przestrzega również przed zagrożeniami, na jakie można natrafić na Pustkowiach Chaosu. Książki mają niewielkie rozmiary i są pozbawione ozdób, ilustracji oraz koszmarnych opisów, na jakie można się czasem natknąć w oryginalnym tekście. Osoba, która dokładnie przestudiuje ocenzurowaną wersję księgi, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłędu. Po skończeniu lektury postać uzyskuje modyfikator +10 do testów **nauki (magia)**. Jeżeli nie posiada tej umiejętności, przeczytanie księgi nie zapewnia żadnej korzyści.

Pełny tekst *Liber Malefic* jest znacznie bardziej niebezpieczny, daje jednak ogromną wiedzę. Tekst, choć zawiły i trudny, w połączeniu z niepokojącymi ilustracjami wciąga czytelnika bez reszty. Każdego dnia studiowania księgi postać musi wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzyma 1 Punkt Obłędu. Jeżeli

porzuci lekturę, musi codziennie wykonywać Trudny (-20) test SW. Nieudany test oznacza powrót do księgi. Siedem kolejnych udanych testów sprawi, że pokusa osłabnie i postać nie będzie musiała wracać do książki. Po ukończeniu lektury uzyskuje modyfikator +30 do testów **nauki (magia)**, a także chorobę umysłu związaną z którymś z legendarnych miejsc opisanych w **Rozdziale XVI: Poza Pustkowiami Chaosu**. W *Liber Malefic* został opisany tylko jeden rytuał.

„Księga Spaczenia" pióra Hrodberta z Hochlandu

Sto lat temu Hrodbert z Hochlandu podjął się wielkiego dzieła zebrania i usystematyzowania wszelkiej wiedzy o Chaosie. Był czarodziejem wielkiej mocy i sławy, dlatego wierzył, być może naiwnie, że zdoła zgłębić naturę Niszczycielskich Bóstw, samemu nie poddając się ich wpływowi i pozostając czystym w duszy oraz sercu. Pomimo protestów swych kolegów po fachu i braku chętnych do pomocy, rozpoczął badania.

W pierwszej kolejności czarodziej zajął się najczęściej spotykanymi w Imperium przejawami Chaosu. Badał sposób zorganizowania kultów, przyczyny występowania mutacji, przy okazji tworząc długą, zdawać by się mogło nieskończoną, listę cielesnych wynaturzeń. Zdając sobie sprawę, że te informacje są niewystarczające, zwrócił swoją uwagę na zwierzoludzi i podobne im bestie. Sporo złota wydał na opłacenie najemników, którzy chwytali odmieńców, aby później w laboratorium Hrodbert mógł badać ich ciała, niejednokrotnie dokonując wiwisekcji. W trakcie poszukiwań i licznych wypraw zaczął zbierać miejscowe legendy i baśnie, podejrzewając, iż niektóre z opisywanych w nich przedziwnych stworzeń mogą w rzeczywistości być spokrewnione ze zwierzoludźmi zamieszkującymi puszcze Imperium.

Kiedy w końcu Hrodbert zebrał wyniki swych badań w jednym tomie, powstało imponujące dzieło. Przyjaciele i współpracownicy maga byli pod wrażeniem, gdyż stworzył on księgę doskonałą, zamykającą w swych kartach całą wiedzę o Chaosie. Hrodbert z uśmiechem przyjmował wyrazy uznania, choć nie w pełni podzielał entuzjazm konfratrów. Tak naprawdę wcale nie uważał swego dzieła za ukończone. W trakcie badań ziarna spaczenia padły na podatny grunt i wiedza, którą niegdyś się brzydził, zaczęła go fascynować. Z wolna, krok po kroku, zaczął staczać się w odmęty zepsucia. Krążyły plotki, że zawarł pakt z Wielkim Niszczycielem, który obiecał zaspokoić jego łaknienie wiedzy. Jednak demon oszukał człowieka i uczynił z niego niewolnika jego własnych pragnień. Inni powiadają, że kilka tygodni po ukończeniu książki czarodziej wraz ze służącym Erichem wyruszyli na północ, aby badać obyczaje i historię ludów zamieszkujących tamtejsze pustkowia. Podobno dotarli aż do granicy Domeny Chaosu, jednak ich późniejsze losy nie są znane.

Hrodbert nigdy nie powrócił z wyprawy na Północ. Jedyny ślad, jaki pozostał po nim i po jego słudze, to ów rękopis. Prawda jest taka, że Księga Spaczenia pełna jest błędów, przeinaczeń i pomyłek, co może wywołać wrażenie, że Hrodbert zmarnował swoje życie. Oryginał trafił na półkę biblioteki jednego z przyjaciół maga, gdzie stał zapomniany, z roku na rok pokrywając się coraz grubszą warstwą kurzu. A przynajmniej tak się zdawało. Prawda, jak to często bywa, okazała się zupełnie inna. *Księga Spaczenia* to skarbnica informacji dla każdego, kto chciałby głębiej poznać tajemnice Chaosu. Krótko po tym, jak została spisana, oryginał skradziono, skopiowano i rozprowadzono egzemplarze wśród różnych kultystów Chaosu i łotrów, którzy nie znali wstydu ni przyzwoitości. Ten dziwny przewodnik cieszy się wątpliwą reputacją, jako że wielu spośród swoich czytelników doprowadził do utraty zmysłów.

Dostępne w Imperium egzemplarze *Księgi Spaczenia* to prymitywne kopie oryginalnego tomu wiedzy tajemnej, które bardziej przypominają zbitkę kartek papieru obłożonych cienką skórką i zszytych dratwą niż porządną książkę. Oryginał został podzielony na kilka części i ukryty w różnych miejscach Starego Świata, aby nie dopuścić do jego zniszczenia. Ostatnio zaczęły krążyć plotki, że niejaki Kristoff z Praag podjął działania mające na celu odtworzenie *Księgi Spaczenia* w pierwotnej formie.

Prawda o „Księdze Spaczenia"

Księga Spaczenia to kompendium wiedzy o Chaosie we wszystkich jego formach. Jeżeli korzysta się z niej podczas badań, zapewnia modyfikator +10 do testów następujących umiejętności: **język tajemny (demoniczny)**, **nauka (demonologia)**, **nauka (magia)**, **wykrywanie magii** oraz **znajomość języka (mroczna mowa)**. Dodatkowo, jeśli czytelnik nie posiada zdolności **czarnoksięstwo**, może z niej korzystać, dopóki ma tę książkę w swoim posiadaniu.

Korzystanie z *Księgi Spaczenia* obarczone jest wielkim ryzykiem. Za każdym razem, gdy postać użyje zawartej w niej wiedzy, musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu.

— Artefakty i relikwie —

Jednym z powodów, dla których wytropienie oznak spaczenia to niezwykle trudne zadanie, jest fakt, że Chaos przybiera wiele różnorodnych form. Pojedynczy, zasuszony palec mumii może skrywać w sobie większą moc niż bluźniercza księga wiedzy tajemnej lub gram czystego spaczenia. Kultyści i słudzy Mrocznych Bóstw mają więc do dyspozycji olbrzymi arsenał niezwykłych przedmiotów, które pomagają im w opanowaniu Starego Świata.

Słynne artefakty i relikwie

W rękach wyznawców Chaosu jego symbole stają się potężną bronią. Jeśli wziąć pod uwagę zaklętą w nich moc, trudno się dziwić, że kiedy wpadną w ręce kultystów, ci nie chcą się z nimi rozstać. Poniżej opisano kilka przykładowych relikwii, na jakie można się natknąć, przemierzając bezdroża Starego Świata.

Oko Morkara

Morkar Zjednoczyciel zgromadził pod swoim berłem nieprzeliczone hordy sług Chaosu i rozpoczął najazd nazwany później Wielką Wojną z Chaosem. Będąc wcieleniem zła i siły, Morkar zmusił do uległości innych wybrańców czterech Bogów Chaosu i powiódł ich na Kislev, gdzie starł się z armią Magnusa Pobożnego i jego sprzymierzeńców. Choć prawie udało mu się



złamać ducha imperialnych żołnierzy, to jednak został pokonany, a smagana wichrami tundra okazała się miejscem jego klęski, a nie ostatecznego triumfu. Przeogromna armia została odparta spod Wrót Kisleva i zawróciła, szukając schronienia w piekielnych koszmarach swej wypaczonej ojczyzny.

Kulminacyjnym momentem ostatniej bitwy stał się pojedynek, w którym naprzeciwko siebie stanęli Morkar i Magnus. Po zażartej wymianie cięć cios imperatorskiego miecza wybił oko z czaszki Wybrańca Chaosu. Podczas gdy dwaj wodzowie toczyli zaciekły bój, podstępne demony wykradły oko Morkara i uciekły z pola bitwy. Kiedy armia Chaosu rozpierzchła się na cztery strony świata, demony zaniosły oko do Ostlandu, gdzie powierzyły je wyznawcom Tzeentcha.

Od tamtej pory Oko Morkara wielokrotnie zmieniało właścicieli, pojawiając się w Middenheim, Altdorfie, a także w Talabheim. Pięć lat temu grupa awanturników zdołała ochronić księżną Elizę przed nasłanymi na nią skrytobójcami kultu. W trakcie walk o mały włos nie zniszczono Oka. Później w jakiś dziwny sposób zniknęło i od tamtej pory wszelki słuch o nim zaginął.

Prawda o Oku Morkara

Przeklęte Oko wydaje się odporne na upływ czasu. Jeżeli pozostawi się je samemu sobie, można zaobserwować, że gałka oczna drga, zupełnie jakby rozglądała się na boki. Przy rzucaniu czaru można jej użyć jako dodatkowego składnika, zapewniającego modyfikator do uzyskanego poziomu mocy równy wysokości cechy Magia czarodzieja. Jeśli na postać używającą Oka Morkara spadnie Przekleństwo Tzeentcha, należy wykonać dwa rzuty w odpowiedniej tabeli i wybrać bardziej nieprzyjemny dla czarodzieja rezultat.

Hełm z Krwawego Żelaza

Prawie sześćset lat temu banda wojowników Chaosu oddających cześć Khornowi zaczęła najeżdżać wschodnie granice Ostlandu, w końcu docierając na ponure tereny Sylvanii. Przemierzając tamtejsze mroczne lasy, posuwała się wzdłuż Gór Krańca Świata, znacząc swój szlak spalonymi wsiami i wymordowanymi ludźmi. Opanowani żądzą krwi, szukali kolejnych miast i osad, ale kiedy upłynął miesiąc, a żadne ofiary nie spoczęły na ostrzach ich toporów, zaczęli walczyć między sobą. Zastępca dowódcy, szalony Vulkner Czarny, wezwał niebiosa, błagając Khorna, aby ten zesłał ofiary, gdyż jego trzewiami targała niezaspokojona żądza krwi. Khorne odpowiedział na ten zew we właściwy Bogom Chaosu złośliwy i pokrętny sposób. Myśli Vulknera zdominowało jedno słowo: Kagrin. Było to imię wodza bandy. Vulkner zerwał się na równe nogi i na oczach swych kamratów jednym ciosem dwuręcznego topora ściął głowę wodza. Cechą szczególną Kagrina była mutacja, która złączyła jego hełm i zbroję z ciałem. Ku uciesze swych kamratów, Vulkner wydłubał ciało i kości z wnętrza hełmu, a potem założył go na głowę. Przejąwszy dowództwo nad bandą, powiódł wojowników Khorna na zachód, aż dotarli pod mury jednego z największych miast Imperium, Talabheim.

Jak przystało na wyznawcę Pana Czaszek, Vulkner zginął w bitwie, a choć jego ciało zniknęło, Hełm wpadł w ręce innego wybrańca Khorna. Od tamtej pory przechodzi z rąk do rąk i traktowany jest jak najświętsza relikwia. Wiele razy jego właściciel ginął, lecz Hełm pojawiał się ponownie kilka lat później, w jakimś zupełnie innym miejscu. Osoba, która założy go na głowę, zostaje opanowana przez szaleńczą wściekłość i nieopanowaną żądzę krwi, na jej ciało spadają potworne mutacje, a umysł wypaczają choroby psychiczne. Jak sama nazwa wskazuje, Hełm wykonany jest z zabarwionego na rdzawy kolor żelaza, jednak w przeciwieństwie do innych, niezwykle zdobnych artefaktów Chaosu, jest to prosty, niemal surowy w wyglądzie hełm garnczkowy. Jego jedyną ozdobą są dwa rogi, których właściciel hełmu może używać w walce.

Prawda o Hełmie z Krwawego Żelaza

Hełm można zedrzeć z głowy zabitego wybrańca Chaosu albo odkryć na starym polu bitwy, gdzie będzie spoczywał na stosie trupów. Jeżeli w danej chwili nie należy do nikogo, będzie przyzywał do siebie wojowników, aż wreszcie ktoś go zdobędzie. Każda rozumna istota o WW równej 50 lub większej, gdy znajdzie się w odległości kilometra od Hełmu, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że za wszelką cenę będzie próbowała dotrzeć do Hełmu i go zdobyć.

Każdy, kto założy Hełm z Krwawego Żelaza, musi wykonać kolejny Trudny (-20) test SW. Jego niepowodzenie oznacza, że Hełm na stałe przyrasta do skóry, zapewniając 3 Punkty Zbroi na głowie, a także mutacje „Rogi" oraz „Żelazna skóra" (na wszystkich lokacjach z wyłączeniem głowy). Co więcej, postać ulega opętaniu w aspekcie Khorna (*Księga Zasad*, str. 215).

Hełm z Krwawego Żelaza można zdjąć tylko po udanym rzuceniu na jego właściciela czaru *zguba demonów* (*Księga Zasad*, str. 164) lub odrąbując mu głowę. Pod koniec każdego tygodnia noszenia

Hełmu postać musi wykonać Wymagający (-10) test SW, którego niepowodzenie oznacza, że staje się wyznawcą Khorna. Inni słudzy Pana Krwi będą go traktować z szacunkiem, a nawet ruszą do bitwy pod jego przywództwem.

Jadeitowy Bożek

Jadeitowy Bożek z Nuln to wyjątkowa statuetka. Przedstawia bezpłciową postać, która jedną dłonią zasłania tors, a drugą krocze. Rzeźba wykonana jest z kawałka wypolerowanego jadeitu, a artyzm, z jakim dopracowano najdrobniejsze szczegóły, sprawia, że jest to prawdziwe dzieło sztuki. Bożek jest jednak czymś więcej niż tylko doskonale wyrzeźbioną figurką.

Powszechnie uważa się, że Bożek pochodzi z Kataju. Po raz pierwszy jego istnienie odnotowano w Imperium, gdy pewien bogaty kupiec z Averheim, Tuergis Gruby, znalazł posążek na straganie miejscowego kupca, pomiędzy bibelotami i rzekomo magicznymi amuletami. Nie mogąc oprzeć się urokowi rzeźby, kupił ją i zabrał do domu. Umieszczony na honorowym miejscu, Bożek natychmiast zwracał uwagę gości. Na osobności kupiec lubił muskać opuszkami palców lśniącą powierzchnię figurki. Rozkosz, jaką mu to sprawiało, była nie do porównania z czymkolwiek innym, podobnie jak myśli i pragnienia, które go nawiedzały pod wpływem rzeźby, choć te stawały się coraz dziwniejsze i złe. Czas mijał, a znany ze swego upodobania do młodych, ładnych chłopców Tuergis zaczął zmieniać swe upodobania dotyczące rozkoszy alkowy. Dekadencja kupca zaczynała powoli zamieniać się w perwersję. Na szczęście Tuergis nie był głupcem i w porę się opamiętał. Szybko sprzedał statuetkę, zanim ta przejęła nad nim pełną kontrolę. Jadeitowy Bożek długo zmieniał właścicieli, aż w końcu włączył go do swej kolekcji książę Romanow z Nuln (patrz opis obrazu *Błogosławieni* na str. 101). Podobnie jak Tuergis, Romanow szybko odkrył przedziwny wpływ statuetki, jednak nie wystraszył się jej złowróżbnego działania i poddał się dziwnym żądzom wywoływanym przez Bożka. Wiedziony podszeptem, umieścił go w misie wypełnionej krwią, rozkoszując się dziwnymi i ponętnymi aromatami, jakie zaczęła wydzielać świeża krew w kontakcie z magicznym posążkiem. Wdychając przedziwne zapachy, doznawał wizji niewyobrażalnych cielesnych rozkoszy. Zanim jednak zdołał w pełni odkryć wszystkie tajemnice Jadeitowego Bożka, padł ofiarą własnej chciwości i sczezł marnie. W noc śmierci Romanowa jego dwór spłonął i choć uważa się, że Jadeitowy Bożek zgorzał w ogniu, to zapewne statuetka przetrwała, choć nie wiadomo, gdzie się obecnie znajduje.

Prawda o Jadeitowym Bożku

Jadeitowy Bożek to dzieło sztuki poświęcone Slaaneshowi. Samo jego dotknięcie wywołuje dziwne wrażenie i budzi utajone do tej pory żądze. Może być wykorzystywany jako dodatkowy składnik rytuału, zapewniając modyfikator +1 do uzyskanego poziomu mocy (+3, jeśli statuetkę umieści się w misie pełnej krwi). Figurka sprawia, że w promieniu 12 metrów magia staje się wyjątkowo nieprzewidywalna, a czary traktowane są tak, jakby do ich rzucenia wykorzystano zdolność **czarnoksięstwo**. Jednakże każde użycie statuetki w dowolnym celu pociąga konieczność wykonania Prostego (+10) testu Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1k10/5 Punktów Obłędu z powodu perwersyjnych chuci, jakie wywołuje Jadeitowy Bożek.

— Zakazane substancje —

Wyznawcy Chaosu używają przeróżnych substancji, aby poszerzyć swoje zdolności pojmowania i w pełni zrozumieć, czym jest moc Bogów Chaosu. Niektóre z tych specyfików spożywane są w trakcie ceremonii ku czci Niszczycielskich Bóstw, inne wykorzystuje się jako składniki wzmacniające siłę zaklęć albo po prostu zażywa się je dla zabawy lub w poszukiwaniu przyjemności. Choć mogą zapewnić ogromne korzyści, każda z tych substancji jest niebezpieczna dla zdrowia i może wpędzić człowieka do grobu.

Znane używki

Przy odrobinie wysiłku w Starym Świecie można znaleźć substancję odurzającą, która zaspokoi dowolną zachciankę. Istnieją narkotyki wywołujące straszny ból, niewysłowioną rozkosz lub wprawiające w ekstazę. Dla każdego coś miłego.

„Co dzień możemy rozpalać stosy, na których płonąć będą mutanci, ale dopóki będziemy tolerować dekadencję szerzącą się na ulicach naszych miast, dopóty nie powstrzymamy zepsucia drążącego społeczeństwo. Wyjrzyjcie tylko za okna powozów i zobaczcie, jak Chaos kusi ludzi. Podczas gdy my szukamy mutantów, nie dostrzegamy nowego pokolenia, lęgnącego się za sprawą niszczących umysły i dusze substancji, które można kupić na ulicach."

– wielebna Magda, kapłanka Shallyi

„Jakaż to substancja ze świętych czyni morderców, pobożnych zamienia w niegodziwców, a praworządnych obywateli w plugawych mutantów? Ach, to ukochany czarci pył, który sprowadza sny i zmienia przeznaczenie, który zniszczył Mordheim, który posłał do grobu niezliczonych badaczy i alchemików... Zsyłane przezeń wizje, cuda i dziwy... Wszystkie warte są ryzyka szaleństwa, mutacji, a nawet śmierci. Pomyśl tylko, jaką moc można zdobyć, wykorzystując zaledwie odrobinę spaczenia!"

– Soren Deitlof, alchemik z Nuln

Zwodnik

Znana w Bretonii legenda opowiada o pewnym ogrodniku z Parravonu, który uprawiał dziwne, mięsożerne kwiaty. Wydzielały one słodko pachnący nektar, który przyciągał ptaki ku ich zgubie. Choć wielu uważa tę opowieść za bajkę, niestworzony wymysł szaleńca lub malowniczą przypowieść nakłaniającą, aby nie wtykać nosa w cudze sprawy, nawet jeśli to rzeczywiście jest baśń, to w niej również tkwi ziarno prawdy.

Zwodnik to substancja pozyskiwana z kwiatu ptasznika – rzadkiej odmiany drapieżnej rośliny, która w naturalnym środowisku występuje tylko w Lustrii. Jej charakterystyczną cechą są oszałamiające kolory kwiatów. Rośliny są duże i mają kształt dzwonu, ich płatki wyglądają



jak zrobione z wosku i mają perwersyjny, falliczny kształt. Próżno szukać w nich pręcików pyłkowych i innych, typowych dla normalnych roślin elementów. Z kielicha wycieka bladoróżowa substancja o słodkim zapachu i apetycznym smaku.

W 1492 roku KI kilku członków ekspedycji badawczej przywiozło ze sobą nasiona ptaszników. Choć większość kwiatów nie była w stanie przeżyć w chłodniejszym klimacie Imperium, nieliczne zdołały się zaadaptować, zwłaszcza te zasadzone w ogrodach zamożnych ludzi, których stać było na właściwe nawożenie i utrzymanie warunków szklarniowych. Z początku nie zwracano na rośliny baczniejszej uwagi, jednak po jakimś czasie zaczęły krążyć plotki o dziwnych istotach przemykających nocą po ogrodach. W żaden sposób nie łączono tego z dziwnie zmniejszającą się liczebnością ptaków, aż do chwili, kiedy zaczęli ginąć ludzie. Trudno powiedzieć, w jaki sposób udało się ustalić, iż ofiary były pożerane przez dziwne kwiaty, ale ostatecznie rośliny, a na wszelki wypadek także uprawiających je ogrodników, spalono na stosie.

Zakazano uprawy ptaszników, lecz niektórzy ogrodnicy nadal je hodują, głównie ze względu na nektar. Powiada się, że jedna jego kropla sprowadza na człowieka dziwne sny, sprawia rozkosz i zapewnia ukojenie. Trudno powiedzieć, jak jest naprawdę, bowiem ci, którzy się w nim rozsmakują, wkrótce przepadają bez wieści.

Prawda o Zwodniku

Nektar kwiatu ptasznika to bardzo silny stymulant. Po jego wypiciu postać może wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test (nie jest potrzebny, jeśli postać chce poddać się działaniu mikstury) oznacza, że po krótkiej chwili zaczyna odczuwać efekty działania substancji – poczucie błogości i wyostrzenie zmysłów. Na kolejne 1k10 godzin otrzymuje modyfikator +10 do testów **spostrzegawczości** i Inteligencji.

Postać pozostająca pod wpływem Zwodnika może miewać prorocze sny. Mistrz Gry może je wykorzystać jako zapowiedź potencjalnych wypadków lub podpowiedź co do bieżących wydarzeń, w które zaangażowana jest postać. Mimo iż sny są przyjemne, wywołują niepokojące wizje, pełne dziwnych obrazów i zdarzeń. Po przebudzeniu z narkotycznego snu postać musi wykonać Wymagający (-10) test SW, którego niepowodzenie oznacza otrzymanie 2 Punktów Obłędu.

Nie to jest jednak najpoważniejszym skutkiem ubocznym zażywania nektaru. W narkotycznym transie dusza wędruje na skraj Domeny Chaosu, gdzie może (20% szans) zwrócić na siebie uwagę demonów, które z pewnością spróbują opętać śmiertelnika. Dokładny efekt i konsekwencje takiego zdarzenia pozostają w gestii Mistrza Gry.

Kordiał Tzeentcha

Kordiał Tzeentcha to eliksir warzony z pozostałości pióra lub pazura Pana Przemian. Jedynie czarnoksiężnicy i demony Chaosu potrafią sporządzić taką miksturę. Wygląd i konsystencja Kordiału ciągle się zmienia, zgodnie z charakterystycznym dla Tzeentcha brakiem stabilizacji – mikstura przybiera różne barwy, wydziela odmienne zapachy, zmienia smak i gęstość. Posiadanie tej substancji jest surowo zakazane, a za złamanie tego prawa grozi kara śmierci. Mimo to czarodzieje ze wszystkich sił próbują zdobyć ów specyfik, aby wykorzystać go do różnych eksperymentów.

Prawda o Kordiale Tzeentcha

Po połknięciu Kordiału postać musi wykonać rzut 1k10 dla każdej cechy i sprawdzić wyniki w poniższej tabeli. Działanie specyfiku utrzymuje się przez 1k10 godzin i może dać wielce ciekawe rezultaty, ale taka już jest natura Tego, Który Zmienia Drogi.

Efekty zażycia Kordiału Tzeentcha

Rzut	Zmiana cechy
1–2	–20
3–4	–10
5–6	+10
7–8	+20
9–10	+30

Balsam Kojący

Wszelkiego rodzaju choroby są smutną codziennością w Starym Świecie. Znalezienie na nie lekarstwa, choćby działającego przez krótki czas, to marzenie wielu cierpiących ludzi. Niestety nikt, kto zna receptury kojących maści czy medykamentów, nie zamierza oddać ich za darmo i próbuje wzbogacić się na nieszczęściu innych. Jeśli dodać do tego oszustów żerujących na ludzkim cierpieniu, wyłania się obraz ponury i przerażający. Słudzy Nurgla na własnych ciałach eksperymentują z większością chorób, a także sposobami ich leczenia. Niekiedy posuwają się do

takiego bluźnierstwa, że naprawdę leczą chorych, lecz to jedynie kolejna z podstępnych machinacji Chaosu. Podsuwają chorym Balsam Kojący, który lecząc, jednocześnie powiększa trzódkę Ojczulka Nurgla o kolejne dzieci.

Balsam to lepka i tłusta maść o nadzwyczaj delikatnym, słodkim zapachu. Choć nikt oprócz wyznawców Nurgla o tym nie wie, jest on wytwarzany z pewnego gatunku ziół i kwiatów oraz tłuszczu zmarłych na zgniliznę Nurgla (*Księga Zasad*, str. 142). Aby rozwiać wszelkie możliwe podejrzenia co do natury maści, usuwane są z niej wszelkie grudki i elementy, które mogłyby zdradzić pochodzenie łoju.

Balsam sporządzają i sprzedają przede wszystkim wędrujący po Starym Świecie akolici i kapłani Nurgla. Jeden słoiczek zawiera 5 dawek maści. Mimo iż do jej wytworzenia potrzeba sporo czasu i kilku drogich składników, sprzedawana jest po bardzo niskich cenach, zwykle po 3 *p* za sztukę. Dzięki temu pośród biedoty szerzy się błogosławieństwo Nurgla.

Prawda o Balsamie Kojącym

Balsam Kojący rzeczywiście przynosi ulgę od cierpienia wywołanego przez częste w Starym Świecie choroby. Posmarowane miejsce od razu przestaje boleć, choć dzieje się tak nie dlatego, że maść leczy chorobę, a raczej z powodu odrętwienia skóry. Przez 1k10 godzin postać nie odczuwa negatywnych konsekwencji zmniejszenia wartości cech, wynikającego z choroby. Ukojenie jest tymczasowe, bowiem leczy tylko objawy, a nie przyczynę choroby. Kiedy działanie Balsamu mija, ból i cierpienie powracają z taką samą siłą jak poprzednio. Chory musi wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, w przeciwnym wypadku uzależni się od używania maści. Balsam Kojący przestaje działać po zużyciu tylu słoiczków, ile wynosi Wytrzymałość chorego. Należy wtedy wykonać Bardzo Trudny (-30) test Odporności. Nieudany test oznacza wystąpienie po tygodniu mutacji Chaosu (wybierz losowo).

Spaczeń

Spaczeń znany jest pod wieloma nazwami, między innymi jako czarci pył, kamień mędrców, a także czarnoskał. Bez cienia wątpliwości spaczeń to najcenniejsza substancja w Starym Świecie. Za okruch lub woreczek pyłu można kupić zamek. Pożądają go wszyscy – władcy, czarodzieje i czarnoksiężnicy. Jego moc potrafi przemienić ołów w złoto, przywrócić zmarłemu życie, a nawet odwrócić bieg czasu. Dla alchemika posiadającego spaczeń nie ma rzeczy niemożliwych.

Jednak ma on również swoją ciemną stronę. Sprowadza na ludzi szaleństwo, a nawet muśnięcie jego powierzchni gołą skórą potrafi wyzwolić energie, które wywołają mutację Chaosu. Dłuższe wystawienie na jego złowróżbne działanie zabija prawie każdą żywą istotę. Jednak wiele osób jest gotowych zapłacić nawet tak wysoką cenę za magiczne właściwości kamienia. Zwodzeni ambicją i pokusą wielkiej mocy, poświęcają wszystko, aby odnaleźć choć odrobinę spaczenia, nie cofając się przed niczym, nawet przed najohydniejszą zbrodnią, aby tylko go zdobyć.

O pochodzeniu spaczenia krąży wiele legend. Niektórzy uczeni twierdzą, iż jest to pył przywiany przez wichry z Pustkowi Chaosu. Inni sugerują, że drobiny spaczenia to pozostałość po zniszczonej Niebiańskiej Bramie. Prosty lud święcie zaś wierzy, iż są to prochy, w jakie obróciło się ciało jakiegoś dawno zmarłego boga.



Zupełnie odmienną hipotezę głoszą elfy, choć oczywiście według nich to jedyne możliwe i słuszne wytłumaczenie. Według elfich arcymagów spaczeń nie występuje naturalnie, lecz jest przejawem, a raczej manifestacją magii, a dokładniej samego Eteru. Tym mianem określa się nieokiełznaną magiczną energię, która przenika wszystkie istoty żywe i przedmioty. Eter przedostaje się do naszego świata w postaci Wiatrów Magii, z których czerpią moc czarodzieje. Większość magów zdaje sobie sprawę z jeszcze jednego faktu, jednak za nic w świecie się do tej wiedzy nie przyznają – Eter w czystej, surowej postaci to właśnie moc Chaosu. Stałą, materialną jej formą, swego rodzaju skrystalizowaną energią magiczną, jest właśnie spaczeń.

Nieoszlifowany i nieobrobiony spaczeń to jaśniejąca zielonkawym blaskiem, ciepła w dotyku skała o dziwnym zapachu. Znajdowano ją w postaci pyłu, odłamków, niewielkich samorodków i dużych grud. Największy znaleziony kawałek spaczenia miał prawie metr

Spaczeń i skaveny

Skaveny odkryły wiele sekretów spaczenia. Wymyśliły niezliczone sposoby wykorzystywania jego mocy: od zwiększania siły zaklęć, poprzez hodowlę i krzyżowanie nowych gatunków, aż po tworzenie nowych broni i machin, zasilanych mocą spaczenia. Więcej informacji o skaveńskich pomysłach można znaleźć w dodatku *Dzieci Rogatego Szczura*.

Pomysł na przygodę: Nic ma złota w Szarych Górach, ale...

Plotka o złocie w Szarych Górach roznosi się lotem błyskawicy, skutkiem czego każdy poszukiwacz kruszcu w Reiklandzie obiera je za cel podróży. Los uśmiecha się tylko do nielicznych szczęśliwców i gorączka złota kończy się tak samo szybko, jak się zaczęła. Większość poszukiwaczy wraca w dobrze sobie znane rejony, lecz jedna grupa nie opuszcza Szarych Gór. W trakcie badań jaskiniowej żyły poszukiwacze natknęli się na zagrzebany między skałami dziwny kamień. Kiedy go wydobyli i spróbowali załadować na wózek, zaczęły się dziać straszne rzeczy. W ciągu kilku chwil połowa z nich uległa potwornym mutacjom i rzuciła się na towarzyszy. Ci górnicy, którzy nie ulegli przemianie, zostali zabici i zjedzeni. Od tamtej pory ohydne bestie, które kiedyś były poszukiwaczami złota, nękają okoliczne wsie, mordując bogobojnych ludzi. Bohaterowie zostają wynajęci przez miejscowego władykę, aby wybić potwory i zbadać przyczynę tych tragicznych wypadków.

średnicy i ważył około 70 kilogramów. Jego prawdziwego ciężaru nie sposób było ustalić, bowiem nieustannie zmieniał masę, czego można zresztą się było spodziewać po tak wielkiej bryle niestabilnej substancji. Znalezisko zniknęło w ciągu jednego dnia, wypalając tunel prowadzący w głąb ziemi. Nikt z poszukujących go górników nie wrócił żywy.

Prawda o spaczeniu

Jeżeli postać będzie miała (nie)szczęście i odkryje złoże spaczenia, może zechcieć je wykorzystać. Jak już wcześniej wspomniano, spaczeń zapewnia wielką, choć niebezpieczną moc. Ci, którzy zlekceważą jego siłę, narażają się na ogromne niebezpieczeństwo. Efekty działania spaczenia zależą od jego wielkości i formy, a także od stopnia wystawienia postaci na wpływ czarciego pyłu.

- **Spaczeniowy pył** uzyskuje się poprzez zmielenie kawałka kamienia. Zażywany jest doustnie, głównie przez skaveńskich Szarych Proroków, którzy dzięki niemu potrafią w większym stopniu opanować magiczne energie. Istoty nieprzyzwyczajone do zażywania spaczenia narażają się na groźbę mutacji Chaosu.

  Skaven, który połknie sproszkowany spaczeń, zachowuje się tak samo, jakby zażył spaczeniową grudkę (patrz niżej). Każda inna istota musi wykonać test Odporności, którego stopień trudności zależy od tego, jak duża była to porcja i w jaki sposób postać weszła z nią w kontakt.

  - **Bardzo Łatwy (+30)**: rozsypanie odrobiny proszku na ubranie.
  - **Łatwy (+20)**: dotknięcie gołą skórą niewielkiego odłamka spaczenia.
  - **Prosty (+10)**: dotknięcie gołą skórą średniej wielkości kawałka spaczenia.
  - **Przeciętny (+0)**: połknięcie lub wciągnięcie nosem niewielkiej ilości spaczeniowego pyłu albo dotknięcie gołą skórą dużej bryły.
  - **Wymagający (-10)**: połknięcie lub wciągnięcie nosem średniej ilości pyłu albo dotknięcie gołą skórą ogromnego kawałka spaczenia.
  - **Trudny (-20)**: połknięcie lub wciągnięcie przez nos dużej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.
  - **Bardzo Trudny (-30)**: połknięcie lub wciągnięcie przez nos ogromnej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.

  Bohater, któremu nie powiedzie się ten test, musi natychmiast wykonać rzut 1k1000 i sprawdzić wynik w **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu**. Poza tym spaczeniowy pył nie posiada żadnych przydatnych właściwości.

- **Spaczeniowe grudki** to niewielkie kawałki spaczenia, uformowane zwykle w płaski krążek, dysk, klin lub sześcian. Szarzy Prorocy połykają je w trakcie rzucania czarów, zwiększając tym samym swoją moc. Każda inna istota, która choćby dotknie grudki, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu. Zasadniczo nikt oprócz skavenów nie zażywa grudek spaczenia, aczkolwiek jeśli ktoś tego spróbuje, musi wykonać udany Trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymuje losową mutację Chaosu.

  Zakładając, że postać w jakiś sposób oparła się mocy spaczeniowej grudki, będzie mogła ją wykorzystać jako dodatkowy składnik wzmagający moc zaklęcia. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego poziomu mocy, ale zwiększa także niebezpieczeństwo wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (dublety będą się liczyły jako triplety, a triplety jako wynik poczwórny).

- **Bryłki spaczenia**, czyli nieprzetworzony spaczeń, są bardzo niebezpieczne. Każde dotknięcie gołą skórą oznacza natychmiastową utratę 3 punktów Żywotności, w tym 1 trwale. Ponadto taka nierozważna postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu.

  Bryłki spaczenia wykorzystują najczęściej inżynierowie z klanu Skryre i poganiacze z klanu Moulder, używając go zarówno do tworzenia przerażających broni, jak i równie strasznych nowych gatunków potworów. Czary rzucane w promieniu 6 metrów od bryły nieprzetworzonego spaczenia otrzymują modyfikator +6 do uzyskanego poziomu mocy, ale przy ich splataniu mag musi rzucić dodatkową kostką Chaosu (patrz str. 257). Co gorsza, wszystkie czary rzucane w pobliżu nieprzetworzonego spaczenia mogą wywołać efekt uboczny, tak jak przy rzucaniu zaklęć czarnoksięskich (patrz str. 258).



Część II: Cienie Chaosu



Rozdział VI: Między światłem a mrokiem

„Szlachta naszego wspaniałego Imperium może sobie uzurpować prawo do rządzenia tymi ziemiami, ale ich władza nie przekracza granicy cienia rzucanego przez lasy. Puszcze należą do zwierzoludzi."

– Ulren, tropiciel

Dużo uwagi zostało poświęcone działalności mutantów i kultystów oraz tych, którzy ich ścigają. Jednakże Imperium to znacznie więcej niż kilka nękanych problemami społeczności miejskich. Pomiędzy znanymi ośrodkami cywilizacyjnymi rozciągają się połacie dzikich terenów, które skrywają mroczne sekrety, nie przeznaczone dla ludzkich oczu ani uszu. Zamieszkują je krwiożercze stwory o niewyobrażalnym dla człowieka wyglądzie. Badając te nieznane miejsca, można dowiedzieć się czegoś o Chaosie w jego najczystszej formie.

– Życie w dziczy –

W Imperium współistnieją dwa światy. Pierwszy to miasta, pełne brudnych ulic patrolowanych przez żołnierzy, zamieszkane przez zwykłych ludzi, kupców, szlachciców, rzemieślników i żebraków. Miasta postrzegane są jako centra pracy wytwórczej – wielka nadzieja i koło napędowe przyszłości. Pachołkowie i kmiotkowie ze wsi masowo napływają do miast, nęceni bogactwem i wymarzoną pracą (oczywiście lżejszą niż harówka na roli), pozostawiając za sobą wiejskie życie. Jednakże miasta to nie tylko przepych i dobrobyt. Są również wylęgarnią śmiertelnych chorób oraz schronieniem dla przestępców, a władzę można tam zdobyć i stracić w ciągu jednego dnia.

Drugi świat jest wolny od drobnej przestępczości i codziennych uciążliwości miejskiego życia, takich jak wszechobecny smród i zgiełk. Świat ten tworzą tereny wiejskie. To kraina pełna ciężkiego i nieustannego znoju, który jednakże gwarantuje nie lada satysfakcję. Żyte ze sobą społeczności zapewniają bezpieczeństwo i wygodę, dając poczucie przynależności do większej grupy, w przeciwieństwie do wyobcowania i izolacji panujących w dużych miastach. Mimo że te oddalone od cywilizacji osady wolne są od typowo miejskiego zgiełku i wrzawy, muszą stawiać czoła tym samym niebezpieczeństwom, jakie zagrażają miastom. Nie dość, że od czasu do czasu społeczności te nękane są najazdami band mutantów i klątwami złośliwych wiedźm oraz wciągane w piekielne machinacje kultów Chaosu, to muszą jeszcze borykać się z *„nieznanym, które czai się w cieniach"*.

Zdecydowana większość dzikich obszarów w Imperium pozostaje niezbadana. Dużego wysiłku wymagałoby oznaczenie na mapach wszystkich strumieni, licznych wzgórz i wiosek. Co ważniejsze, a zarazem co gorsze, mapy są niedokładne i różnią się między sobą. Na terenach wiejskich rozmieszczone są przeróżne zamki, forty, zajazdy dla podróżnych oraz większe i mniejsze osady. Poza tymi skupiskami cywilizacji rozpościerają się lasy i pola, poprzecinane tropami zwierzyny łownej i starymi ścieżkami. To tu, na nikomu nieznanych terenach, gnieżdżą się przerażające potwory.

Po pustkowiach wałęsają się stada zwierzoludzi – plugawych stworzeń, stanowiących skrzyżowanie człowieka ze zwierzęciem – oraz spokrewnionych z nimi stworów. W cieniu ponurych lasów i górskich jaskiń kryją się plemiona goblinów i orków. W odosobnionych zakątkach borów, gdzie nie stanęła nigdy ludzka stopa, czają się o wiele mroczniejsze stworzenia, które wyłaniają się tylko po to, by żerować i dawać upust niepowstrzymanej chęci zabijania. Od czasu do czasu owi wrogowie ludzkości polują na nierozważnych podróżnych lub napadają na małe osady i fortece, chcąc się posilić lub po prostu w dzikiej furii wyrżnąć mieszkańców. Zagrożenia zdają się nie mieć końca. Można też odnieść wrażenie, że na miejsce każdego zabitego zwierzoczłeka tuzin kolejnych gotowych jest wychynąć zza następnego wzgórza albo z pobliskiego zagajnika. Z każdym atakiem ludzkość jest spychana coraz bardziej w stronę miast, których solidne mury oraz dobrze uzbrojone garnizony zapewniają pozorne bezpieczeństwo przed sługusami Chaosu.

Drobne miasteczka, z których nie pozostało nic oprócz wypalonych zgliszcz, oraz splądrowane i zrujnowane fortece to przygnębiający, acz ostatnio często spotykany widok, który szpeci krajobraz Imperium. Niektórzy uliczni prorocy głoszą, że jest tylko kwestią czasu, gdy bestie Chaosu zadadzą ostateczny cios i zmiażdżą ludzkość raz na zawsze.

Osady

Ludziom pozbawionym schronienia za miejskimi murami stale coś zagraża. W związku z tym mieszkańcy Starego Świata, a w szczególności władcy Imperium, podjęli kroki, aby chronić tereny wiejskie przed niespodziewanymi najazdami. Zaczęto wznosić garnizony oraz forty, których załogi regularnie patrolują okolicę. Usytuowane przy drogach ufortyfikowane zajazdy oferują schronienie tym, których zastała na szlaku noc, oczywiście o ile stać ich na uiszczenie wygórowanej opłaty. Natomiast większe osady organizują zbrojne straże i pokładają nadzieję w liczebności oddziałów ochotniczych.

Zajazdy

Podróżowanie po Imperium jest trudne i pełne niebezpieczeństw. Wędrówka drogami jest zawsze niepewna – w najlepszym razie ryzykowna, a w najgorszym w ogóle niemożliwa. Aby zmniejszyć ryzyko związane z podróżowaniem przez niebezpieczne obszary, właściciele największych kompanii przewozowych wybudowali ufortyfikowane zajazdy wzdłuż licznych szlaków biegnących przez Imperium. Najbardziej znaną firmą tego rodzaju jest przedsiębiorstwo Cztery Pory Roku, z główną siedzibą w Altdorfie, obsługujące wszystkie szlaki prowadzące ze stolicy. Oprócz niego istnieją także inne liczące się kompanie, takie jak Kartak z Altdorfu, Czerwona Strzała z Averheim, Biegnący Wilk i Zamkowa Skała z Middenheim, Armatnia Kula oraz Imperialna Kompania Ekspresowa z Nuln, a także Kompania Tunelowa z Talabheim. Na dodatek istnieją setki pomniejszych linii powozowych, które kursują na szlakach pomiędzy poszczególnymi miasteczkami i wioskami Imperium.

Kompanie przewozowe zapewniają swym klientom ochronę w postaci uzbrojonych i doświadczonych strażników. Dzięki temu podróż jest znacznie bezpieczniejsza niż samotna wędrówka przez głuszę, a oprócz tego dużo wygodniejsza i zdecydowanie szybsza. Co więcej, przejazd powozem upoważnia do 20% zniżki na pokój z wyżywieniem w większości zajazdów prowadzonych przez daną kompanię. Chociaż nikt nie jest w stanie zagwarantować całkowicie bezpiecznego przejazdu, wykupienie drogiego miejsca w powozie znacznie zwiększa szanse na przeżycie podróży.

„Młot Imperatora"

Na północ od Drakwaldu, na południowo-zachodnich stokach Gór Środkowych wybudowano „Młot Imperatora". Ten niezależny, ufortyfikowany zajazd usytuowany jest u źródła rzeki Delb, płynącej na południe przez zrujnowane Grimminhagen oraz Untergard. W czasie Burzy Chaosu „Młot Imperatora" dawał uciekinierom schronienie przed nadciągającymi siłami Archaona. Po zaledwie kilku dniach od wybuchu wojny na przestronnym dziedzińcu zajazdu powstał przytułek dla uchodźców. Kurt Lenkster, właściciel zajazdu, czuł się odpowiedzialny za los napływających ludzi i wzniósł dodatkowe fortyfikacje. Oprócz tego zmobilizował wśród lokalnej społeczności ochotniczą straż, która miała chronić gości i sam zajazd.



Powszechne poglądy na temat Chaosu

„Nikomu na nas nie zależy, nikogo nie obchodzą nasze codzienne zmagania. Ci durnie w Altdorfie nic mają pojęcia, jak trudno tu przetrwać, z tymi całymi zwierzoludźmi i innym plugastwem pałętającym się po naszych lasach. Powiadam wam, te potwory z każdym dniem stają się coraz bardziej śmiałe. Toż nie dawniej jak w zeszłym tygodniu porwały mojego najmłodszego! Dobrze, że mi jeszcze sporo malców zostało. A jak w końcu łowcy czarownic raczyli przyjechać, to oskarżyli nas o spiskowanie z Chaosem! Tośmy wzięli mieszczuchów na widły, kumotrze, i w gnojówce utopili..."

– Hugo, drwal

„Od najmłodszych lat przemierzam ziemie Imperium i mogę wam szczerze rzec, że jest coraz gorzej. Stada są rozjuszone jak nigdy przedtem, a w lasach nie brakuje wojowników Chaosu. Nasze siły są zbyt rozproszone, żeby móc stawiać im czoła. Im więcej naszych dzielnych chłopców polegnie od kling i kłów tego przeklętego pomiotu Chaosu, tym mniej nas będzie do patrolowania szlaków. Złe czasy przed nami... Oj, złe czasy idą..."

– Kurt Schaub, strażnik dróg

„Pewnego razu widziałam niedźwiedzia z kurzym kuprem! W Wielkim Lesie można uświadczyć wiele przeróżnych dziwactw."

– Mai Rigo, tkaczka

„Pospólstwo zawsze mnie zaskakuje swoimi wyssanymi z palca opowieściami. Mają naprawdę bujną wyobraźnię. W zeszłym tygodniu, kiedy przejeżdżałam przez taką małą, zrujnowaną wioskę, nie pamiętam nawet jej nazwy, do mojego powozu podeszła jakaś szlochająca kobieta. Zanim moi strażnicy zdążyli ją odciągnąć, nieustannie paplała coś o swoim niemowlęciu porwanym przez zwierzoludzi. Gdyby nie ta zabawna historyjka, byłabym całkowicie wyprowadzona z równowagi tym aroganckim zachowaniem. Zwierzoludzie! Tak daleko na południu? To wszak nonsens."

– Emmanuelle von Liebowitz, Księżna-Elektorka Nuln

„Niebezpieczeństwo zagraża Imperium od zewnątrz, ale w równym stopniu kryje się w jego wnętrzu."

– Ortlolf Godgralf, łowca czarownic

„Nie wierzę, to stek bzdur. Przecież lasy są tak samo bezpieczne, jak moja posiadłość w Altdorfie, dzięki niech będą Sigmarowi! Zwierzoludzie? Raczej przerośnięte dzikie kozy!"

– Trubert, szlachcic z Altdorfu

W niewielkiej części za sprawą szczęścia, a głównie dzięki zasługom łowców czarownic i towarzyszącym im kapłanom Sigmara, którzy zniszczyli stojący w pobliżu głaz zborny, „Młot Imperatora" przetrwał wojnę. Mimo że armie Chaosu zostały przepędzone, Middenland nie stał się bezpieczną okolicą. Zajazd urósł w opinii uciekinierów do rangi twierdzy i wkrótce stał się jedynym schronieniem dla nieszczęśników, którzy po inwazji pozostali bez dachu nad głową. Jednakże wielu zastanawia się, jak długo przetrwają Kurt Lenkster i jego zajazd, skoro w pobliskiej Mosiężnej Twierdzy wciąż przebywają wojska Archaona.

Forty i zamki

Najskuteczniejszym systemem umocnień obronnych, jakie posiada Imperium, jest sieć fortec i zamków wzniesionych podczas licznych powstań w jego długich oraz burzliwych dziejach. Wraz z wybuchem wojny domowej Wieku Trzech Imperatorów, większość prowincji zaczęła inwestować złoto w budowę ufortyfikowanych garnizonów, których zadaniem miała być obserwacja ruchów wrogich wojsk i w razie konieczności stawianie im czoła. Od dawna nie spełniają już swoich pierwotnych zadań, lecz okazały się niezastąpione podczas Burzy Chaosu.

Fort Denkh

Liczący ponad tysiąc lat Fort Denkh stoi na granicy między Middenlandem a Hochlandem. Wybudowano go w czasie burzliwego okresu, zwanego Wiekiem Trzech Imperatorów, w celu ochrony ziem Middenlandu przed hochlandzkimi oddziałami wyłaniającymi się z puszczy Drakwald. Od tamtych czasów stara forteca wielokrotnie przechodziła z rąk do rąk, co i rusz zdobywana, a potem ponownie odbijana przez rywalizujących ze sobą Elektorów. Obecnie garnizon, wsparty małym kontyngentem Gwardii Teutogenów, utrzymywany jest przez Hochland. Głównym powodem, dla którego Fort Denkh pozostaje obsadzony żołnierzami, jest fakt istnienia w tym rejonie systemu wież ostrzegawczych, który umożliwia broniącym się w forcie przekazanie sygnału o nadciągającym wrogu. Możliwość wczesnego ostrzeżenia o atakach nieprzyjaciół okazała się niezwykle istotna i w trakcie Burzy Chaosu przeważyła szalę zwycięstwa na korzyść Imperium.

Middenstag

Na obrzeżach Drakwaldu stoi ponure zamczysko, będące siedzibą zakonu Rycerzy Pantery (patrz **Rozdział IX: Obrońcy Imperium**). Stacjonujące tu oddziały ochraniają główny szlak łączący Hochland z Delberz, a także patrolują Wyjące Wzgórza – miejsce uznawane za szczególnie niebezpieczne. Middenstag okazał się skutecznym punktem obronnym w wojnie z Archaonem, a ponadto zdołał odeprzeć najazd zielonoskórych, jak i włóczące się stada zwierzoludzi, które siały spustoszenie na pograniczu Drakwaldu. Gdy żar powojennych pogorzelisk przygasł, Middenstag pozostał istotnym ośrodkiem zaopatrzeniowym i bazą wypadową dla żołnierzy nękających wycofujące się legiony Archaona.

Zrujnowane osady

W miarę jak zwierzoludzie zyskują coraz większą kontrolę nad Drakwaldem i stopniowo wdzierają się w głąb sąsiednich krain, coraz więcej społeczności pada ofiarą stad żądnych krwi bestii. Burza Chaosu nie była pierwszą wojną, która spowodowała, iż śmierć i poczucie rozpaczy stały się codziennością dla mieszkańców Imperium. W trakcie długiej i krwawej historii krainy wiele zrujnowanych osad i zamków doświadczyło niszczycielskiej potęgi Chaosu i krwiożerczej natury jego hord.

Najstarsze ruiny to pozostałości po siedzibach elfich społeczności. Pełne wdzięku sklepienia i smukłe kolumny, a czasem wysoka iglica geomancyjnego kamienia mocy to jedyne pozostałości po dawnym splendorze tych osad. Obecnie miejsca te zostały splądrowane po same fundamenty i ogołocone z cennego budulca, bądź też służą za obozowiska dla band rzezimieszków lub innych, jeszcze gorszych istot. Tropiciele, którzy przemierzają ziemie

Imperium, twierdzą, że w sercu Drakwaldu leży prastare, a co dziwniejsze, wciąż zamieszkane przez elfy miasto. Jednakże jak do tej pory nikomu nie udało się go odnaleźć.

Ponad tysiąc lat przed założeniem Imperium w Starym Świecie istniały inne, wielkie cywilizacje. Potężne armie Nehekhary przedostały się na północ przez Wielki Ocean i podbiły terytorium Tilei, Estalii, a nawet położone dalej w głębi lądu żyzne ziemie, które później miały stać się częścią Imperium. Tak jak to zazwyczaj bywa w dziejach ludzkości, tej wspaniałej krainie nie dane było długo istnieć. Za sprawą ambicji i chciwości, fundamenty władzy uległy osłabieniu, skazując kraj na powolny upadek. Wraz z wybuchem śmiertelnej zarazy południowe krainy stały się wielkim cmentarzyskiem. Niewiele dzieł z tamtej epoki przetrwało do czasów obecnych, głównie za sprawą barbarzyńskich plemion, które niszczyły zarówno osady wrogów, jak też ich osiągnięcia kulturowe.

Siedemset lat później w Tilei, Estalii oraz innych, bardziej odległych miejscach Starego Świata, powstały nowe państwa. Większość osiągnięć cywilizacyjnych i architektonicznych z tamtych lat zostało przypisanych współczesnym społecznościom. Jedyną pozostałością po erze klasycznej są liczne na ziemiach Południa ruiny miast, pełne budynków otoczonych charakterystycznymi kolumnadami.

Ruiny najczęściej znaczą obszar niedawnych działań wojennych. Horda Archaona zrównała z ziemią niejedno miasto i wioskę w Ostlandzie, Ostermarku, Middenlandzie, Hochlandzie, a nawet Talabeklandzie. Do tego należy dodać spustoszenia na południu, spowodowane przez szalony przemarsz zielonoskórych, którzy atakowali wszystko i wszystkich (najczęściej jednak walcząc między sobą). Wioski pustoszały, a ludzie uciekali do bezpiecznego Middenheim lub na południe, by rozpocząć nowe życie i na nowo się ustatkować. Nieliczni, którzy zdecydowali się pozostać, muszą niemal codziennie stawiać czoła atakom niedobitków hordy Chaosu. Niestety wymierają w zastraszającym tempie, gdyż śmiertelne żniwo zbierają choroby, głód oraz rozpacz, a na zdewastowanych obszarach zaczynają dominować czciciele Niszczycielskich Potęg.

Grimminhagen

Grimminhagen było jednym z wielu grodów, które stały na drodze przemarszu wojsk Archaona i musiały zmierzyć się z jego gniewem. Mieszkańcy ufortyfikowanej osady byli jednak przyzwyczajeni do odpierania ataków zwierzoludzi. W ciągu kilku ostatnich stuleci fort był wielokrotnie zrównywany z ziemią i na nowo odbudowywany. Za każdym razem ruiny poprzednich budowli służyły za podwaliny nowych, mocniejszych fortyfikacji. Otoczone wysokim murem, naszpikowanym wieżami strażniczymi, Grimminhagen stało się potężnym zamkiem, zdolnym opierać się nawet licznym hordom Chaosu. Słynęło z halabardników, którzy służyli też jako garnizon pobliskiego zamku Sternhauerów – siedziby władcy miasta, grafa Elstera Sternhauera. Mimo że miasto było uważane za silny punkt obronny Middenlandu, zostało prawie całkowicie zniszczone po ostatnim ataku wodza zwierzoludzi, Khazraka Jednookiego. Wciąż trwają prace nad odbudową fortu.

Grimminhagen okazało się zupełnie nieprzygotowane na zmasowany atak sprzymierzonych sił zwierzoludzi i wyznawców Chaosu. Co gorsze, gdy armia Archaona zdobyła miasto, kultyści zaczęli wznosić przerażające świątynie ku czci Bogów Chaosu. W wyniku odprawianych tam rytuałów cała okolica została przesiąknięta plugawą esencją Czarnej Magii. Poczynione przez kultystów szkody rozprzestrzeniają się niczym zaraza, która powoli zżera okoliczne ziemie.

Zagubione wioski

Straszliwa reputacja Drakwaldu znana jest w całym Imperium. To istna wylęgarnia zwierzoludzi, goblinów, orków oraz innych budzących przerażenie potworów. Według elfów, przyczyną tego niepokojącego zjawiska jest znaczna ilość bogatych pokładów spaczenia. Wydaje się, jakby cały las był przesycony jego złowrogą aurą. Drakwald to jeden z najbardziej niebezpiecznych regionów w całym Imperium. Tylko liczebne i silnie uzbrojone wyprawy mają jakiekolwiek szanse, by przedostać się na drugą stronę lasu.

Jednakże Drakwald nie zawsze był taki. Przed nastaniem Sigmara w pradawnych borach polowali Teutogenowie, dzielnie walcząc z zamieszkującymi je potworami i powoli oczyszczając lasy z wszelkiego plugastwa. Kolejne pokolenia szlachetnych wojowników stawiały czoła czyhającym tu okrutnym stworom. W obliczu nieustannego zagrożenia Artur, legendarny wódz Teutogenów, założył na wielkiej górze Midgard – miasto, które w przyszłości miało stać się stolicą Północy, zwaną Middenheim. Część plemienia zdecydowała się pozostać w Drakwaldzie i wraz z Turyngianami założyli osady, tym samym tworząc własną prowincję w lesie.

Czujność każdego kolejnego pokolenia osadników słabła, aż wreszcie drzemiące w głębi boru potwory raz jeszcze przypomniały o swoim istnieniu. Z czasem kolejne połacie Drakwaldu powracały we władanie pierwotnych mieszkańców lasu. Niektóre miasta i osady nie uległy zniszczeniu od razu, lecz zostały odcięte, odizolowane i uznane za stracone... Aż po dzień dzisiejszy. W trakcie Burzy Chaosu okazało się, że wiele z tych osad istnieje nadal, choć po osadnikach pozostały jedynie ohydne plemiona zniekształconych mutacjami istot, całkowicie niepodobnych do ludzi.

Szara Kotlina

Około 130 km na południowy wschód od Middenheim leży mała dolina, w której żyje licząca zaledwie parędziesiąt osób społeczność. Pierwotne, wzniesione ponad tysiąc lat temu budowle z granitu, pokryte dachówkami z płytki łupkowej, stoją do dziś, otaczając bezgłowy posąg Ulryka na centralnym placu. Chociaż budynki nadal są w nienaruszonym stanie, w całości oplatają je wijące się pnącza. Droga prowadząca do wioski jest zarośnięta dzikim zielskiem i na pierwszy rzut oka osada wydaje się opuszczona.

Nieliczni leśnicy oraz łowcy, którzy przemierzają te tereny, donoszą o wiejącym od tamtejszych budynków nienaturalnym, lodowatym podmuchu. W każdej chałupie stoją nakryte stoły, jak gdyby domownicy zniknęli w trakcie spożywania posiłku. Jednak podczas dokładniejszego przeszukiwania można kątem oka dostrzec przelotny ruch, jakby cienie rzucane przez nieistniejące przedmioty i osoby.

W rzeczywistości Szara Kotlina jest wciąż zamieszkana, ale po stuleciach kazirodztwa, wsobnego parzenia się i mutacji jej mieszkańców nie można już dłużej określać mianem ludzi. Większość z nich dołączyła do stad zwierzoludzi polujących na północnych krańcach boru, a ci, którzy zostali, zmienili się w nienaturalnie

zniekształconych mutantów – rozsiewające zarazę wory tłustego ciała. To wyznawcy Nurgla, który z nieznanego powodu zesłał na tę społeczność swoje plugawe błogosławieństwo. Gdy jacyś podróżni zbliżają się do osady, mieszkańcy uciekają do ręcznie wykopanych piwnic i czekają, aż obcy odejdą. Przez te wszystkie lata nauczyli się posługiwać magią, dzięki której potrafią wytworzyć niezwykłe i niepokojące zjawiska. Umiejętności te wykorzystują z wielkim powodzeniem. Ci, którzy odkryli obecność istot zamieszkujących Szarą Kotlinę, znikają, prawdopodobnie stając się cennym uzupełnieniem potraw na ohydnych ucztach jej mieszkańców.

Obeliski

Oprócz ruin starożytnych cywilizacji i ufortyfikowanych bastionów, które bronią Imperium przed ciągłymi atakami hord Chaosu, można tu znaleźć wiele formacji skalnych i kamiennych konstrukcji. Niegdyś służyły ważnym celom, lecz obecnie ich przeznaczenie stanowi zagadkę dla mieszkańców Starego Świata.

Elfie kamienie geomancyjne

W *Królestwie Magii* na str. 41 opisano magiczne obeliski, wzniesione przez elfy z powodów, które dla zwykłych śmiertelników pozostają całkowicie niepojęte. Podobno kamienie były wykorzystywane jako magiczny środek transportu. W rzeczywistości elfy, a później również krasnoludy, wznosiły magiczne obeliski na żyłach geomancyjnych, aby okiełznać swobodnie krążące Wiatry Magii i skierować je w stronę Ulthuanu. Dwie starożytne rasy, łącząc krasnoludzkie rzemiosło runiczne z elfią mistrzowską biegłością w posługiwaniu się Wysoką Magią, udoskonaliły sposób działania magicznych głazów. Obeliski geomancyjne stały się ogniskami niesamowitej magicznej energii, które podtrzymywały i wzmacniały zasysający magię z całego Starego Świata Wir Ulthuanu.

Magiczne obeliski w grze

Magiczne obeliski i pokrewne im konstrukcje są zbiornikami magii, nietrudno więc zrozumieć, dlaczego tak bardzo interesują się nimi adepci magii. Wyszkoleni w rygorze Kolegiów Magii czarodzieje łatwiej mogą czerpać moc z poszczególnych kolorów Wiatrów Magii, gdy znajdą się w pobliżu żył geomancyjnych oraz magicznych obelisków. Zbiorniki magii są jeszcze atrakcyjniejszą zdobyczą dla adeptów sztuki czarnoksięskiej. Wyczulają one zmysły czarnoksiężników, podnosząc ich umiejętności kontrolowania *Dhar* i ułatwiając równoczesną manipulację wieloma Wiatrami Magii. W czasie Burzy Chaosu czarnoksiężnicy Archaona oraz kultyści za wszelką cenę usiłowali zająć przepełnione mocą Eteru obszary, aby szerzyć zniszczenie i zyskać potęgę, której nie oprą się Kolegia Magii. Wszyscy czarodzieje splatający zaklęcie w promieniu aury magicznego obelisku otrzymują modyfikator +1k10/2 do każdej kostki użytej do określenia poziomu uzyskanej mocy.

Kamienne kręgi

Dawne barbarzyńskie plemiona wierzyły, że elfie obeliski zostały postawione przez bogów i duchy. Chcąc oddać hołd tym bóstwom, ustawiali więc własne kamienne formacje. Oprócz tego kręgi upamiętniały też wielkie bitwy albo znaczyły miejsce pochówku poległych wodzów. Niewielu ludzi w tamtych czasach rozumiało potęgę głazów Ogham (jak je wówczas nazywano) i wiele kręgów ustawiono, mówiąc oględnie, gdzie popadnie. Jednak niektórzy guślarze i szamani odkryli, że ich magiczna moc wzrasta w pobliżu złóż spaczenia, przecięć żył geomancyjnych oraz elfich i krasnoludzkich obelisków. Przekonywali więc wodzów, aby właśnie w takich miejscach budować nowe kręgi. Choć prymitywne, konstrukcje te okazały się nieprawdopodobnie skutecznymi zbiornikami magicznej energii. Z czasem kamienne kręgi stały się też elementem wierzeń i obrzędów religijnych.

Kręgi głazów Ogham, takie jak te, które można znaleźć na spowitej mgłą wyspie Albion, są źródłem niewiarygodnie wielkiej mocy. Każdy czarodziej, który znajduje się wewnątrz kamiennego kręgu, może dodać +5 do każdej kostki użytej do określenia poziomu uzyskanej mocy.

Głazy zborne

Głaz zborny, zwany też Sercem Chaosu, to ważne i święte miejsce dla każdego stada zwierzoludzi. Wiele grup leśnych bestii zakłada obozowiska w pobliżu głazów, składając u ich stóp w ofierze oręż, zbroje, sztandary pokonanych wrogów oraz ciała przeciwników. Monolity te często odnajdywane są nawet w tak niedostępnych i ukrytych miejscach, jak wnętrza jaskiń albo górskie szczyty.

Niektóre głazy zborne to naturalnie uformowane skały, ale większość stanowią topornie ociosane bloki granitu bądź bazaltu, wzniesione przez zwierzoludzi na podobieństwo obelisków znajdowanych na terenach Imperium i sąsiednich krain Starego Świata.

Grobowce

Najrzadziej spotykanym rodzajem magicznego sanktuarium są grobowce wybudowane dla potężnych wojowników i wybrańców Chaosu. Otaczają je trofea pozostawione przez tych, którzy składają hołd pogrzebanym tu nieludzkim bestiom. Dookoła można znaleźć stosy czaszek, starą broń, zbroje i sztandary. W większości grobowców głównym elementem jest centralny filar, podobny do monolitów, które znaczą granicę między Pustkowiami Chaosu a Kislevem (patrz **Rozdział X: Pustkowia Chaosu**). Pod kolumną zaś znajduje się właściwa krypta. Niektóre grobowce są zapieczętowane, ale większość posiada tajne wejście, zwłaszcza te, w których przechowywane są potężne relikwie Chaosu. Co gorsza, tego rodzaju miejsca są pilnie strzeżone przez mutantów, zwierzoludzi, a najczęściej przez minotaury. Próba wtargnięcia do wnętrza wiąże się z ogromnym niebezpieczeństwem. Łowcy czarownic, gdy tylko odkryją lokalizację tych przeklętych miejsc, natychmiast podejmują wszelkie kroki, by je zburzyć i oczyścić w ogniu.



Rozdział VII: Bestie Chaosu

– Podobno zwierzoludzie to bękarty tych, którzy chędożą owce!

– Bredzisz, kumie. Tak się rodzą Stirlandczycy...

Nazwa „zwierzoludzie" w pełni oddaje dwoistą naturę tych stworzeń, które łączą w sobie cechy człowieka i któregoś z dzikich zwierząt. Z grubsza przypominają ludzi: chodzą wyprostowani i na dwóch nogach, choć zdarzają się i tacy, którzy poruszają się jak zwierzęta, na czterech kończynach. Większość zwierzoludzi ma dwie kończyny dolne, dwa ramiona, korpus i głowę, choć mutacje Chaosu mogą poważnie odmienić wygląd poszczególnych osobników. Łatwość, z jaką ich ciała ulegają przemianie, sugeruje, że mogą wywodzić się od człowieka. Mimo to ich sposób myślenia jest zupełnie obcy i w niczym nie zbliżony do ludzkiego. Choć bez wątpienia są inteligentni i sprytni, to próżno szukać w nich litości, współczucia czy innych uczuć wyższych. Zwierzoludzie to bezlitośni zabójcy, dzicy i nieobliczalni niczym leśne bestie. Cechują się ogromną siłą i przebiegłością zwierząt oraz inteligencją równą ludzkiej, co w efekcie czyni z nich niepowstrzymanych morderców.

– Pochodzenie zwierzoludzi –

Trudno powiedzieć cokolwiek pewnego o pochodzeniu zwierzoludzi. Na ten temat snuje się wiele domysłów i naukowych teorii.

„Wszyscy dobrze wiemy, że zwierzoludzie rodzą się wtedy, kiedy człek parzy się ze zwierzęciem. To dlatego tylu jest ich w Averlandzie, nieprawdaż?"

– Gunnar Brohm, bajarz

„To czarodzieje stworzyli zwierzoludzi, próbując powołać do życia bestie, które podbiją dla nich świat. Oczywiście teraz się tego wypierają, ale ja znam prawdę. Widziałem, jak wymykali się do lasu, aby eksperymentować na zwierzętach i ludziach pospołu. Mówię wam, wyczyniali tam prawdziwe bezeceństwa."

– Sigrid, świecarz

„Cóż, zwierzoludzie biorą się z gówna. Trzeba robić tylko do głębokiego dołu, a później to zasypać. Kiedy taki zwierzoczłek się wylęga, nie wie, gdzie jest góra, a gdzie dół, zaczyna kopać w złą stronę i w końcu zdycha."

– Sepp, wioskowy głupek

„Gdybyście wy, ludzie, po prostu nas zapytali, wyjaśnilibyśmy wam, skąd pochodzą te bestie."

– Caelidrys, elfi czarodziej

„Może się zdawać, że zwierzoludzie to osobna rasa, lecz wielu spośród nich to w rzeczywistości potomkowie zdrajców, którzy kiedyś żyli pomiędzy nami. Matki w dobrej wierze wynoszą zmutowane dzieci do lasu, zamiast je zabić. Wyrzekają się świętego obowiązku wobec Sigmara i Imperatora, oddając noworodka zwierzoludziom. Przez takie praktyki ich liczba rośnie i coraz bardziej nam zagrażają."

– Randolf Nur, strażnik dróg

„Kiedy świat był jeszcze młody, grupa koczowników zawędrowała na daleką północ i osiedliła się na skutych lodem równinach. Hodowali tam psy, które pomagały im w polowaniach na dziki, strzegły stad długorogich krów i kóz, hodowanych dla mleka, mięsa i wełny. Kiedy zapadły się Bramy Niebios, Chaos wdarł się do naszego świata i jako pierwszych pochłonął właśnie owych pasterzy. Nieokiełznane



energie spaczyły ich ciała, łącząc je ze zwierzyną i mutując tak bardzo, że powstały stworzenia, które określamy dzisiaj mianem zwierzoludzi."

– legenda krasnoludzka

„Istnieje wiele teorii próbujących wyjaśnić, jak powstali zwierzoludzie. Chaos uosabia nasze najmroczniejsze skłonności i popędy, dlatego słuszne wydaje się następujące stwierdzenie: tak jak demon jest odbiciem żądz przywołującego go demonologa, tak zwierzoczłek stanowi mroczne ucieleśnienie naszych pierwotnych obaw i wyobrażeń. Równie prawdopodobne jest to, że zwierzoludzie powstali na skutek działania spaczenia, który połączył w jedno ciała człowieka i zwierzęcia. Niektórzy twierdzą, że jest to zupełnie odmienny gatunek, który Niszczycielscy Bogowie stworzyli dla własnych potrzeb. Jedno trzeba powiedzieć jasno – zwierzoludzie zagrażali ludzkości i starszym rasom od początku swego istnienia."

– Johanna Baer, Magister Kapituły Bursztynu

Jak ustrzec się przed zwierzoludźmi?

Dla sporej części mieszkańców Starego Świata zagrożenie ze strony zwierzoludzi to część codziennego życia. Atak może nastąpić w każdej chwili, bez ostrzeżenia i najmniejszego powodu. Kolejne pokolenia wieśniaków nauczyły się jednak radzić sobie z tym ustawicznym zagrożeniem, wynajdując sposoby na obłaskawienie *„leśnych"*. Niektóre z tych sposobów działają, inne nie. Niestety, w tym drugim przypadku zwykle przy życiu nie pozostaje nikt, kto mógłby stwierdzić, że ta czy inna metoda okazała się nieskuteczna.

Placki ofiarne

W niektórych zapadłych wsiach kultywowana jest dziwna tradycja, zgodnie z którą każdy trzynasty placek musi zostać odłożony dla zwierzoludzi. Kiedy uzbiera się trzynaście odłożonych placków, gospodyni wkłada je do ciasno plecionego koszyka, w dwóch trzecich wypełnia krwią kozy lub krowy (niegrzeczne dzieci straszy się, że to ich krew znajdzie się w koszyku) i zanosi na skraj osady. Kiedy już tam dotrze, musi trzynaście razy krzyknąć: *„Trochę krwi! Trochę placków! Precz, zwierzoludzie!"* i pozostawić koszyk w cieniu drzew. Po trzynastu dniach może wrócić i zabrać koszyk z powrotem. Powszechnie wierzy się, że zwierzoludzie podkradają się nocą do opłotków wsi i jedzą placki, które zaspokajają ich apetyt na ludzkie mięso. Dzięki temu zwierzoludzie zostawią sioło w spokoju.

Spić ich!

Każdy gorzelnik wart swojej księżycówki potwierdzi, że nawet najlepszego wojownika można pokonać, jeśli uprzednio się go spije. Z tego powodu co miesiąc warzy dodatkową beczkę ciemnego piwa, a następnie kilku krzepkich parobków taszczy ją do lasu w nadziei, że zwierzoludzie spiją się i nie będą mieli ochoty napadać na wieś. Po kilku tygodniach pomocnicy piwowara wracają po pustą baryłkę i zastępują ją pełną. Z początku gorzelnik zazwyczaj dziwi się, że zwierzoludzie okazują się takimi opojami, ale po

jakimś czasie przywyka do tego, że przynoszona z lasu beczka jest już osuszona do dna. Niektórzy podejrzewają, że trunek znika w brzuchach parobków, zwłaszcza że nikt oprócz nich nie wie, gdzie zostawiają beczkę. Podejrzane jest także to, że z początkiem miesiąca chodzą bez przerwy podchmieleni, natomiast pod jego koniec są coraz bardziej trzeźwi.

Losowanie

Bywają wsie, gdzie sytuacja jest tak tragiczna, że ich mieszkańcy muszą uciekać się do najbardziej drastycznych środków, które mają zapobiec atakowi zwierzoludzi. Jednym z nich jest upiorna loteria, w której muszą brać udział wszyscy mieszkańcy wsi. Raz do roku ludzie ciągną losy i modlą się, aby nie wyciągnąć tego feralnego. Rodzina, na którą padło, musi wybrać jedną osobę ze swego grona, aby złożyć z niej ofiarę zwierzoludziom. Nieszczęśnik prowadzony jest do lasu, gdzie przywiązuje się go do *„kościanego drzewa"*, nazywanego tak z powodu wielkiej ilości ludzkich szczątków, jakie piętrzą się u jego podstawy. Unieruchomionej ofierze starszyzna wsi nacina skórę w ośmiu miejscach, aby woń świeżej krwi przyciągnęła zwierzoludzi. Nieszczęśnik czeka na okrutną śmierć z łap leśnych stworów, natomiast reszta mieszkańców wsi konstruuje ze słomy, błota i szmat kukły zwierzoludzi. O zmierzchu tego samego dnia rzucają je w ogień, wierząc, że dzięki przelanej krwi ustrzegą się potworów przez kolejny rok.

Prawda o zwierzoludziach

Zwierzoludzie nie są rasą naturalną. Ich początki sięgają czasów tuż po zapadnięciu się Bram Niebios, z których wylała się fala spaczenia, pochłaniając przodków ludzi i czyniąc z nich pierwszych mutantów. Ci prymitywni koczownicy zostali potwornie wypaczeni i zatracili wiele ludzkich cech na rzecz zwierzęcych, stając się przodkami zwierzoludzi.

Od tamtych czasów upłynęły tysiąclecia, jednak nowa rasa przetrwała, czając się na granicy ludzkiego świata. Ich siły rosły, kiedy kolejne pokolenia zwierzoludzi hartowały się w bitwie. Z każdym rokiem zwiększała się ich liczebność, zmuszając stwory do szukania nowych terenów. Zwierzoludzi można spotkać wszędzie, od ciemnych lasów Imperium po rubieże Kisleva. Strach przed nimi jest tak wielki, że nawet mieszkańcy Tilei i Estalii obawiają się, że pewnego dnia hordy rozszalałych zwierzoludzi powstaną na Północy i spłyną niepowstrzymaną falą, aby podbić krainy słabych ludzi.

— Ziemie zwierzoludzi —

Zwierzoludzie żyją w wędrownych stadach, którym przewodzi najsilniejszy i najroślejszy osobnik. Można ich spotkać dosłownie wszędzie: w lasach, na pustkowiach i w każdej dziczy, która wymyka się ludzkiej władzy. Największe skupiska zwierzoludzi istnieją w Drakwaldzie i Lesie Cieni, choć na terenach Bretonii, a nawet w odległej Tilei, także spotyka się ich coraz więcej. Są utrapieniem nie tylko Starego Świata. W odległych krainach Kataju i Nipponu, a nawet mroźnego Naggaroth, widuje się ich równie często, jak w Imperium. Gdziekolwiek dotarł człowiek, tam są i zwierzoludzie.

Drakwald

Ogromna liczba stad zwierzoludzi w Drakwaldzie wynika z dość powszechnej obecności odłamków spaczenia na tym terenie. Pomimo intensywnych wysiłków Imperium, aby położyć kres istnieniu leśnych bestii lub chociażby zmniejszyć ich populację, nadal stanowią zagrożenie dla okolicznych wsi. Coraz śmielej poczynają sobie z patrolami, napadając na ludzkie sioła, a nawet na ufortyfikowane strażnice.

Las Cieni

Las Cieni pokrywa większą część Ostlandu i Nordlandu. Jest najmroczniejszym i najbardziej niebezpiecznym lasem w całym Imperium. Zamieszkujące go bandy zwierzoludzi i goblinów przywędrowały tu dawno temu, podczas Wielkiej Wojny z Chaosem. Ostlandczycy regularnie wyprawiają się przeciwko zwierzoludziom, wywabiając ich z leśnych kryjówek i górskich jaskiń, ale mimo tych wysiłków żaden patrol, nawet złożony z najodważniejszych żołnierzy, nie zapuści się w las po zmroku.

Kraj Trolli

Na północ od Kisleva leży Kraj Trolli, najdalej na południe wysunięty przyczółek Chaosu. Jak dotąd zawiodły wszelkie próby okiełznania tej krainy. Carowie Kisleva regularnie wysyłają zbrojne oddziały, aby zgładziły przynajmniej część zamieszkujących te ziemie bestii, jednak ich wysiłki nie przynoszą wielkich rezultatów. Liczba stworów Chaosu, które zamieszkują Krainę Trolli, zdaje się nieskończona. To dziki kraj, usiany rdzewiejącymi machinami wojennymi i kośćmi dawno poległych wojowników. Liczne istoty stworzone przez Chaos

Ścigani

Chłopiec mocniej zacisnął dłoń na nadgarstku siostry, zmuszając ją do szybszego biegu. Gałęzie chłostały go po twarzy, czepiały się ubrania i kaleczyły skórę. Łkanie dziewczynki mieszało się z jego sapaniem, ale nie zwalniali tempa. Ziemia zdawała się falować, kiedy biegli przez las, potykając się, upadając, wstając i dalej uciekając. Łzy ciekły po ich policzkach, ale nie poddawali się, bowiem byli ścigani.

Zgubili się w lesie, do tego nie w byle jakim zagajniku, lecz w Drakwaldzie, gdzie człowiek nie mógł czuć się bezpiecznie nawet w otoczeniu oddziału żołnierzy. A dwójka dzieci, błądząca w mroku, który zaległ pod drzewami, była w naprawdę rozpaczliwej sytuacji. Padł na nie cień śmierci, strasząc obietnicą bólu i cierpienia. Hans doskonale wiedział, co czai się za jego plecami, i nie zamierzał oddać tym potworom swojej siostry.

Drzewa przed nimi rzedły. W powietrzu unosił się zapach spalenizny. Dziewczynka znowu potknęła się i upadła. A niech to szlag! Zatrzymał się i pomógł jej wstać, ryzykując jednocześnie rzut oka do tyłu. Byli tam! I jeszcze tam! I z przeciwnej strony! Byli wszędzie. W cieniu drzew majaczyły potworne, budzące obrzydzenie sylwetki, oznaczające odwiecznych nieprzyjaciół człowieka – zwierzoludzi. Bestie wychynęły z mroku, nieliczne promienie słońca oświetliły ich zwierzęce łby wyrastające z owłosionych karków. Z wilczą gracją i pewnością siebie zaczęły okrążać dwójkę uciekinierów. Choć ich oczy bez wątpienia były ludzkie, Hans próżno szukał w nich oznak litości. Jeden ze zwierzoludzi zaśmiał się chrapliwie, dobywając przypominającego tasak miecza.

Chłopak zacisnął dłoń na rękojeści noża, osłaniając siostrę własnym ciałem. Przyczaił się, gotowy do ataku, kiedy jego serce zamarło na odgłos przerażonego krzyku dziewczynki. Zwierzoludzie otoczyli ich ciasnym kręgiem. Wiedział, że jest już martwy... podobnie jak jego siostra.

Napady zwierzoludzi

Zwierzoludzie są idealnymi przeciwnikami do każdego rodzaju kampanii. Podróż po Imperium oznacza zwykle konieczność przejazdu przez puszcze, w których napaści ze strony zwierzoludzi są codziennością. Jeżeli chcesz dodać kolorytu dosyć nudnej podróży, bez trudu możesz zaaranżować takie spotkanie.

Co gorsze, ulubionym przysmakiem zwierzoludzi jest ludzkie mięso. Z tego powodu zbrojne stada z przerażającą regularnością napadają na mniejsze wsie i samotne gospodarstwa. Bohaterowie mogą trafić na ślady takiego najazdu lub nabrać podejrzeń, że stado planuje napaść na pobliską osadę. Tylko od nich zależy, czy przekonają mieszkańców do ucieczki lub obrony domów. Akcja może nabrać szybszego tempa po tym, jak przywódcy lokalnego kultu osiągną porozumienie z wodzem zwierzoludzi, aby wspólnie sprowadzić na osadę śmierć i zniszczenie.

Zwierzoludzie i kulty Chaosu

Zwierzoludzie są nieocenionymi sojusznikami kultystów. To ogromna rzesza wojowników, którzy mogą rozpraszać obrońców i skupiać uwagę łowców czarownic. Rzecz jasna, nie wszystkim kultom udaje się zaprzyjaźnić ze zwierzoludźmi i często zdarza się, że niedoszli sprzymierzeńcy pierwsi padają ofiarą wodza stada, którego rozłościła ich zbytnia duma lub nazbyt agresywne próby zwerbowania.

– chimery, mantikory, ogry, trolle oraz zwierzoludzie – włóczą się bez celu po pustkowiach, walcząc z głodu lub dla samej żądzy mordu. Jednak kiedy Domena Chaosu się rozszerza, wybrańcy Mrocznych Bogów udają się do Krainy Trolli i tam przeprowadzają zaciąg do swoich armii. Wyznawcy Niszczycielskiej Czwórki gromadzą się wokół poświęconych bóstwom monolitów, a zwierzoludzie opuszczają leśne kryjówki, prowadzeni wizjami szamanów. Wybrańcy Chaosu odprawiają plugawe rytuały, a czarnoksiężnicy próbują zapanować nad rozlicznymi bestiami i posyłają je do Starego Świata, aby tam siały śmierć, rozpacz i zniszczenie. Gdy gromadzi się horda Chaosu, Kraina Trolli jest zaiste przerażającym miejscem.

Zwierzoludzie w Starym Świecie

Chaos ze swej natury jest nieprzewidywalny, dlatego nie można nakreślić wzorca, zgodnie z którym tworzy i rozwija swoje sługi. Podczas gdy zwierzoludzie spotykani w Imperium z grubsza przypominają hybrydy ludzi oraz kozłów, byków lub baranów, poza granicami tej krainy sprawy mają się zupełnie inaczej. Można powiedzieć, że jest to zależne od stanu świadomości tubylców, gdyż stwory Chaosu to przede wszystkim ucieleśnione koszmary i przerażające wizje ludzi.

„Nawet prostaczkowie wiedzą, że dżunglach Krain Południowych mieszkają istoty o tak fantastycznych kształtach, że niemal nie sposób uwierzyć w ich istnienie. Bez wątpienia są to twory Chaosu, gdyż praworządni bogowie nie mogliby stworzyć tak bluźnierczej hybrydy człowieka i zwierzęcia. Jednymi z najbardziej fascynujących stworzeń są zielone małpy, które zamieszkują najciemniejsze mateczniki dżungli, woląc kryć się w leśnej głuszy, niż wychodzić na otwarty teren. Tubylcy utrzymują, że owe stworzenia są nadzwyczaj wysoko rozwinięte, używają broni i rozmawiają we własnym języku. Jest to wierutna bzdura, przecież gadająca małpa to coś nie do pomyślenia. Informacje od goblinów i jaszczuroludzi to niezbyt wiarygodne doniesienia. Pewnie niedługo usłyszymy, że my, ludzie, jesteśmy z nimi spokrewnieni."

– Johannes Krent z Marienburga, uczony i odkrywca

„Podróżując do dalekiego Kataju, dotarłem do przedziwnej krainy Indu. Cóż za dziwy dane mi było oglądać! Wspaniałe świątynie, wielkie, szare bestie o długich kłach i trąbach, majestatycznie kroczące na czterech łapach, ptaki o cudownych kolorach piór. Nie sposób nie wspomnieć też o wspaniałej kuchni i potrawach, których próżno szukać w naszej ojczyźnie. Wracając do tematu... Podczas wędrówki ja i moja kompania mieliśmy nieszczęście wpaść w pułapkę zastawioną przez grupę wyjątkowo dziwnych istot. Wydaje mi się, że napastnicy byli spokrewnieni lub stanowili odpowiednik zwierzoludzi z Imperium. Choć ich ciała przejawiały cechy ludzkie i zwierzęce, to różniły się od tego, do czego byliśmy przyzwyczajeni. Zamiast ludzkich mieli kocie łby, tyle że większe od zwierzęcych, osadzone na bezwłosych, nagich ciałach. Co najdziwniejsze, kiedy my dzielnie stawaliśmy, broniąc życia, nasi przewodnicy nic robili nic, tylko położyli się na ziemi, czekając na śmierć z rąk tych potwornych bestii. Dzięki mojej umiejętności fechtunku i broni palnej towarzyszy, udało nam się odeprzeć tę napaść, a zgraja uciekła w las. Gdy opadł kurz bitewny, złajałem naszych przewodników za tchórzostwo, jak powinien to uczynić każdy dowódca. Tydzień później dowiedziałem się, że dla tubylców owe bestie są czymś w rodzaju świętych duchów. Jeśli się je zrani, odtąd zawsze trzeba mieć się na baczności, bowiem ich mściwość nie zna granic. Szczęściem, kiedy tylko wróciliśmy do miasta, zrezygnowałem z usług miejscowych przewodników. Inna rzecz, że cierpiałem wtedy na bóle brzucha... zapewne spowodowane tamtejszymi potrawami. Czy wspominałem o ich kuchni?"

– Leopold Riogillo, władca kupieckiego rodu z Magritty

„Asurowie z Ulthuanu to zdradziecka i podstępna rasa. Nie ma chyba takiej podłości, do jakiej by się nie zniżyli, byleby zaleźć nam za skórę. Jak wytłumaczyć ich przymierze z mieszkającymi w górach jaszczuroludźmi, którzy z ich podjudzenia napadają na nasze wsie i zabijają każdego, kto stanie im na drodze? To nie są zwyczajne skinki. Nie, to straszne potwory o czarnych łuskach i dziwnych, prawie zwierzęcych kształtach. Nigdy wcześniej ich nie widziałem, ale dzikość i zapał, z jakim najeżdżają nasze ziemie, to dowód, że sprzymierzyli się z naszymi plugawymi kuzynami."

– Aeledar, Czarny Gwardzista z Naggaroth

„Wy, słabi południowcy, nie macie pojęcia o odwadze. Zanim zostałem uznany za mężczyznę, musiałem wytropić ymira i własnoręcznie go zabić. Ta bestia miała ponad dziesięć metrów wzrostu i pokryta była białym, obszczanym futrem. Jeden cios jej pazurzastej łapy mógłby posiekać setkę waszych żołnierzy na kawałki. A jednak ja, Krwawy Horgred, rozerwałem ją na strzępy gołymi rękoma. Urwałem poczwarze łeb i wracając do rodzinnej wsi, popijałem cieknącą z niego posokę. Co? Nazywasz mnie kłamcą?"

– Krwawy Horgred, berserker z Norski

Zwierzoludzie z Norski

W Norsce często opowiada się o wielkich, pokrytych białym futrem potworach, znanych jako ymiry (patrz str. 172), które zamieszkują lodowe pustkowia. Te legendy znajdują potwierdzenie w relacjach krasnoludów, które toczyły zażarte walki z wielkimi potworami. W społeczeństwie Norsmenów te stwory pełnią bardzo ważną rolę, zwłaszcza w rytuałach inicjacyjnych. W niektórych plemionach młodzik, który chce zostać uznany za mężczyznę, musi własnoręcznie pokonać ymira, w przeciwnym razie inni wojownicy nie będą go traktować jak równego sobie. Młodzieńcy wyruszają więc na lodowe rubieże, nie zważając na śnieżyce i zawieje, aby tropić i polować na bestie. Jeśli taki dzielny chłopak powróci do wsi z głową ymira, dowiedzie swej odwagi i zostanie uznany za godnego, by zasiąść przy stole mężczyzn. W przeciwnym wypadku nikt prócz matki po nim nie zapłacze.

— Gatunki zwierzoludzi —

Różnorodność mutacji, jakie dotykają ludzkich odmieńców, jest tak wielka, że zaciera linię wyraźnego podziału na mutantów i zwierzoludzi. Problem w tym, że mutant może mieć głowę zwierzęcia, a zwierzoczłek ludzkie cechy przeplatające się ze zwierzęcymi. Powszechnie uważa się, że zwierzoczłek musi mieć głowę kozła, barana lub byka, aby móc „szczycić" się tym mianem.

Bestiariusz Starego Świata zawiera wiele cennych wskazówek odnośnie postrzegania świata przez zwierzoludzi oraz ich samych przez inne rasy. Podano tam także współczynniki różnych gatunków mieszańców. Warto jednak zaznaczyć, że poszczególne osobniki mogą znacznie różnić się od siebie, nawet w obrębie jednego podgatunku.

Poniższe zasady umożliwiają stworzenie zwierzoczłeka będącego Bohaterem Gracza. Jeżeli Twojej drużyny nie bawi palenie wiosek, wycinanie ich mieszkańców w pień i pożeranie dzieci, raczej nie powinniście próbować swoich sił w zwierzoludzkiej kampanii. Ciekawym pomysłem jest stworzenie dowodzonej przez wojownika Chaosu grupy mutantów, do której dołączy małe stado zwierzoludzi. W tego typu przygodach tkwi pewien niebezpieczny urok, oferując wiele zabawy, niedostępnej do tej pory dla „typowych" postaci.

Profesje opisane w tym rozdziale mogą być wykonywane jedynie przez zwierzoludzi. Oprócz nich dostępne są także statusy plemienne knuja i siłacza, opisane w *Księdze Zasad*. Należy pamiętać, że opisany w *Bestiariuszu Starego Świata* status szamana jest niedostępny dla zwierzoludzi. Co więcej, każdy ze zwierzoludzi może zostać wojownikiem Chaosu. Tę profesję opisano w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności**.

Cechy wspólne

Każdy zwierzoczłek rozpoczyna grę, posiadając dwie mutacje: „Zwierzęce odnóża" i „Zwierzęcy wygląd" (patrz **Rozdział III: Katalog przemian**). Oprócz tego zwierzoludzie zyskują także:

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (zwierzomowa)
Zdolności: wędrowiec, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:

- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się** w lesie.

Kolejne mutacje

Mutacje dotykają zwierzoludzi w taki sam sposób, jak ludzi. Rozpoczynają grę z dwiema mutacjami, więc istnieje spore ryzyko, że będą dalej mutować. Zwierzoludzie mogą mieć tyle mutacji, ile wynosi ich Wytrzymałość plus 1k10 + 1.

Gory

Najczęściej spotykaną odmianą zwierzoludzi są gory. Te silne, duże i liczne bestie tworzą zwykle trzon całego stada. Choć ich wygląd znacznie się różni od innych przedstawicieli gatunku, to każdy osobnik łączy w sobie cechy ludzkie i zwierzęce. To, co odróżnia gory od innych, pośledniejszych zwierzoludzi, to rogi. W strukturze społecznej stada to one wyznaczają miejsce danego osobnika w hierarchii, a wodzowie szczycą się największym i najpotężniejszym porożem, dodatkowo dekorowanym trofeami i barwionym, aby przepełniało serca wrogów przerażeniem.

Gory są traktowane jako odrębny gatunek, jednak jako stwory Chaosu, znacznie różnią się między sobą wyglądem. Niektóre mają głowy insektów lub koni, inne dodatkowe kończyny i ogony albo przejawiają oznaki innych, równie obrzydliwych mutacji. Pomimo tej odmienności, można wyróżnić trzy główne podgatunki gorów.

Tabela 7-1: Cechy gora

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	30+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	20+2k10
Krzepa (K)	25+2k10
Odporność (Odp)	40+2k10
Zręczność (Zr)	25+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10
Siła Woli (SW)	15+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10
Ataki (A)	1
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 11 pkt. Żyw, 4-6: 12; 7-9: 13; 10: 14
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	4
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	0



Kozłogory

Kozlogory to najczęściej spotykany gatunek zwierzoludzi. Ich głowy zwieńczone są kręconymi rogami barana lub prostymi, typowymi dla kóz. Niektóre nie mają ludzkich głów, tylko baranie łby i takież nogi.

Prawdzigory

Zwierzoczłek, który ma rogi oraz ludzkie lub zwierzęce nogi, ale poza tym nie wykazuje żadnych oznak mutacji, nazywany jest prawdzigorem. Ten najrzadszy gatunek zwierzoczleka. Cechują go pickielna inteligencja i siła, dzięki którym takie osobniki niemal zawsze stają na czele stada.

Wołogory

Wołogory posiadają rogi byków lub wołów, a niektóre osobniki mają nawet całe zwierzęce łby. Uważają się za lepsze od innych gorów, głównie ze względu na największe rogi – przez zwierzoludzi uznawane za dowód łaski Chaosu. Rzadko miewają przebłyski intelektu, a wszelkie problemy rozwiązują brutalną siłą.

Dodatkowe cechy rasowe

Wszystkie gory, niezależnie od podgatunku, posiadają poniższe umiejętności i zdolności.

Umiejętności: zastraszanie
Zdolności: bardzo silny (prawdzigory i wołogory), błyskotliwość (prawdzigory), broń naturalna, groźny
Dodatkowe mutacje: Wszystkie gory posiadają mutację „Rogi". Wołogory dodatkowo otrzymują mutację „Prymityw".
Wyposażenie: lekka zbroja (skórzana kurta), broń jednoręczna albo włócznia, broń jednoręczna albo tarcza.

Bestigor

Najsilniejsi spośród zwierzoludzi nazywani są bestigorami. Oprócz fizycznej krzepy, cechuje ich dyscyplina i odwaga, które pomagają efektywniej walczyć i utrzymywać kontrolę nad stadem. Bestigory są także odporniejsze na pokusy, które rozpraszają ich głupszych braci, potrafią więc przez dłuższy czas skupiać się na jednym zadaniu. Oznaką ich rangi są najlepsze w stadzie pancerze i oręż, zazwyczaj zabrane pokonanym wrogom.

Poniżej zaprezentowano profesję bestigora. Większość zwierzoludzi ma pięć, czasem sześć rozwinięć, więcej powinny mieć tylko najsilniejsze i najbardziej przebiegłe osobniki.

— Bestigor —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	—	+15	+15	+20	+5	+20	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, silny cios
Zasady specjalne:
- Tylko gory mogą zostać bestigorami. Rozpoczynając tę profesję, zwierzoczłek zyskuje kolejny stopień mutacji „Rogi".

Wyposażenie: średni pancerz (zbroja kolcza), broń dwuręczna, broń jednoręczna, ludzkie czaszki
Profesje wstępne: dowolna
Profesje wyjściowe: wódz zwierzoludzi

Wódz zwierzoludzi

Niekwestionowanym przywódcą każdego stada zbrojnego jest wódz. Choć zwykle bywa nim gor, czasem zdarza się, że niezwykle sprytny ungor lub mutant zdoła przejąć kontrolę nad stadem. W takich przypadkach nowy wódz nie ma czasu nacieszyć się władzą czy planować najazdów, bowiem wciąż musi pilnować swego stanowiska i zwalczać konkurentów, którzy

Zwierzoludzie i pomioty Chaosu

Istnieje wyraźna różnica pomiędzy zwierzoczłekiem a pomiotem Chaosu. Choć ci pierwsi są istotami Chaosu, a ich ciała mogą przybierać najróżniejsze formy, to jednak zachowują kilka cech wspólnych dla całej rasy. Podobnie jak inne żywe stworzenia, mogą znieść ograniczoną liczbę mutacji, zanim ciało podda się zepsuciu i zmieni w pomiot Chaosu. Zwierzoczłek staje się pomiotem Chaosu, gdy liczba jego mutacji przekroczy sumę rzutu 1k10+1 i wartości Wytrzymałości. Warto zaznaczyć, że do tej liczby nie wliczają się mutacje, z którymi postać rozpoczyna grę.

co rusz rzucają mu wyzwanie. Zwierzoludzie nadają swoim przywódcom przydomki (np. Rozpruwacz lub Wojogor), ale tylko najpotężniejszych określają mianem wodzów. Wielu spośród nich zostało obdarowanych Darami lub Nagrodami Chaosu, które wyróżniają ich spośród reszty członków stada.

Przywódcy zwierzoludzi zdobywają Dary i Nagrody Chaosu tak samo jak wojownicy i czarnoksiężnicy Chaosu.

Poniżej znajduje się opis profesji przywódcy zwierzoludzi. Większość z nich ma nie więcej niż pięć, sześć rozwinięć, a tylko najpotężniejsi kończą całą profesję.

– Wódz zwierzoludzi –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+10	+25	+25	+30	+10	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, wycena, zastraszanie
Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne trzy), groźny, niezwykle odporny albo szósty zmysł, ogłuszanie, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios
Wyposażenie: ciężki pancerz (napierśnik, kolczuga z rękawami), broń dwuręczna, broń jednoręczna, sztandar, stado zwierzoludzi, ludzkie czaszki
Profesje wejściowe: dowolna
Status plemienny wyjściowy: wódz

Pośledni zwierzoludzie

Za pośledni zwierzoludzi uważa się wszystkich, którzy nie są gorami ani szamanami rykowców.

Ungory

Ungory – czyli „nie-do-końca-gory" albo „inne gory" – są słabszymi, bardziej wątłymi i głupszymi krewniakami gorów. Mają drobniejsze ciała, a ich rogi są krótsze i cieńsze, czasem przyjmując formę korony, kępek lub grzebienia, albo wyrastając z innych części ciała niż głowa. Podobnie jak w przypadku gorów, ciała ungorów także poddają się przeróżnym mutacjom, a poszczególne osobniki znacznie się od siebie różnią. Jeżeli rogi ungora nie będą szczególnie okazałe, jego los jest przypieczętowany. Przez całe swe życie będzie musiał znosić obelgi, złośliwości i poszturchiwania ze strony gorów. Jedyną metodą rozładowania rodzącej się na skutek takiego traktowania frustracji jest brutalne traktowanie istot słabszych, czyli rykowców i jeńców.

Rykowce

Najniższy szczebel w hierarchii stada zajmują rykowce. Są to zwierzoludzie, którzy w ogóle nie posiadają rogów. Ich los jest naprawdę smutny, bowiem nawet ungory traktują je z wyższością, biją i dręczą przy każdej nadarzającej się okazji. Rykowce rzadko dożywają starości, gdyż pożywiają się resztkami, które pozostawi po sobie stado, i nigdy nie są dopuszczane do ciepła ognisk, rozpalanych na noc w obozowisku. Ich nazwa pochodzi od ryków, beczenia i zawodzenia – odgłosów wydawanych, gdy stado gromadzi się, aby żerować lub zabijać. Zdarza się czasem, że szczególnie przebiegły osobnik zdoła przejąć władzę w stadzie, jednak rzadko jest w stanie sprawować ją przez dłuższy czas, ponieważ inni zwierzoludzie bez ustanku podważają jego autorytet i rzucają mu wyzwania.

Dodatkowe cechy rasowe

Wyposażenie: włócznia oraz broń jednoręczna albo tarcza

Podmieńcy

Podmieńcy urodzili się jako ludzie, jednak w pewnym momencie życia ich ciała zaczęły się zmieniać i przybrały formę zwierzoczleka. Różnica pomiędzy nimi a mutantami polega na tym, że podmieniec ulega przemianie w całości, podczas gdy mutant tylko w pewnej części.

Zwierzoludzie i piętno Chaosu

Zwierzoludzie, a szczególnie bestigory, mogą otrzymać piętno Chaosu, tak samo jak inni wybrańcy (patrz **Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności**). Oprócz korzyści wynikających z posiadania znaku Chaosu, zwierzoludzie ulegają dodatkowym fizycznym przemianom.

Khorngory

Pysk zwierzoczleka, który zostanie naznaczony piętnem Khorna, zniekształca się i przybiera formę podobną do psiego. Szczęki stają się masywne i potężnie uzębione, a długie kły zaczynają ociekać cuchnącą śliną. Futro i skóra nabierają czerwonawego zabarwienia, a oczy stają się całkowicie białe z czerwonymi źrenicami.

Slaangory

Blade ciała Slaangorów pokrywa białe lub bardzo jasne futro o delikatnym, pastelowym odcieniu. Oczy przyjmują zieloną barwę i stają się wielkie jak spodki. Slaangory otacza aura niepokoju, z jednej strony pociągająca, z drugiej odpychająca.

Spaczogory

Skóra zwierzoczleka zaczyna puchnąć i pokrywać się pęcherzami, które w końcu pękają, sącząc ropę z otwartych i gnijących ran. Ciało przybiera lekko różowawą lub czerwoną barwę, zaogniając się od toczących ją jadów. Zwierzoludzie Nurgla uosabiają jego chorą wolę; ich futra są zmatowiałe, pokryte resztkami odchodów i wymiocin, wywoływanych przez toczącą ich ciała zarazę. Pomimo obrzydliwego i chorobliwego wyglądu, spaczogory są wyjątkowo silne, wytrzymałe i odporne.

Tzaangory

Tzaangory to dzicy i dziwni zwierzoludzie, obdarzeni piętnem Tzeentcha. Zazwyczaj posiadają niezwykłą cechę wyglądu, taką jak dziwne wzory na futrze, rogi w pastelowych kolorach lub osobliwe ubarwienie jednej z części ciała.

Tabela 7-2: Cechy ungora/rykowca

Cecha	Ungor	Rykowiec
Walka Wręcz (WW)	20+2k10	15+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	15+2k10	15+2k10
Krzepa (K)	20+2k10	15+2k10
Odporność (Odp)	30+2k10	20+2k10
Zręczność (Zr)	20+2k10	20+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10	20+2k10
Siła Woli (SW)	15+2k10	15+2k10
Ogłada (Ogd)	30+2k10	30+2k10
Ataki (A)	1	1
Żywotność (Żyw)	— Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 9 pkt. Żyw, 4-6: 10; 7-9: 11; 10: 12—	
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—	
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—	
Szybkość (Sz)	4	4
Magia (Mag)	0	0
Punkty Obłędu (PO)	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	0	0

Życie podmieńca jest smutne i godne pożałowania. Znajdując się niejako pomiędzy światem ludzi a Chaosu, nigdzie nie jest mile widziany i nie może pozostać wśród swoich dawnych pobratymców. Z tego powodu podmieńcy muszą uciekać w dzicz i szukać towarzystwa podobnych sobie. Nawet w społeczeństwie zwierzoludzi są pogardzani i traktuje się ich gorzej niż rykowców. Zwierzoludzie uważają ich za istoty słabe i bezwartościowe, słabeuszy i tchórzy, którym pozwala się biec ze stadem tylko dlatego, że jednak udzielają mu swych wątłych sił, a w najgorszym razie mogą stanowić zapas pożywienia.

Podmieńcy jako BG

Los dzieci, które okazują się podmieńcami, jest straszny. Bohaterowie Graczy (zazwyczaj osoby dorosłe) mogą stać się podmieńcami, jeśli wylosują odpowiednią mutację lub dwukrotnie zostaną obdarzeni mutacją „Zwierzęcy wygląd". Taka przemiana zachodzi od razu i jest niezwykle bolesna. Co gorsza, gracz musi od nowa wylosować cechy Bohatera, zgodnie z tabelą dla zwierzoczłeka, w którego się zmienia (zwykle gora). Na szczęście BG zatrzymuje wszelkie rozwinięcia, umiejętności, zdolności i mutacje, jakie pozyskał do tej pory.

Ofiarowani

W Imperium i krainach położonych na północ od jego granic często zdarza się, że dwójce zdrowych, normalnych i porządnych rodziców rodzi się dziecko-mutant. Niektórzy próbują ukrywać wady dziecka, inni wolą uniknąć wstydu i w tajemnicy wynoszą je do lasu lub spławiają w koszyku z nurtem rzeki, aby utopiło się albo umarło z głodu i wyziębienia. Jednak zwierzoludzie bacznie wypatrują takich noworodków, nadstawiając uszu na kwilenie niemowlęcia. Jeżeli znajdą i odratują takie dziecko – według legend uważane za dar od bogów – przyjmują je do stada.

Tacy mutanci nazywani są Ofiarowanymi lub Danymi Dziećmi. W miarę jak dorastają, często zmieniają się w gory, ungory lub rykowce, jednak stado nigdy nie traktuje ich tak samo jak zwykłych członków danego podgatunku. Ofiarowani to święty (a raczej przeklęty) dar bogów i zawsze zajmują wysoką pozycję w społeczeństwie zwierzoludzi.

Szamani rykowców

Każdy, kto para się magią i manipuluje energiami, które wypływają z Domeny Chaosu, musi przejść rygorystyczne i trudne szkolenie. Jednak szamani rykowców posiadają wrodzoną, wręcz instynktowną zdolność naginania Wiatrów Magii do swojej woli. Gdy przychodzą na świat, od razu wiedzą, co muszą zrobić, aby nad nimi zapanować, podobnie jak inni zwierzoludzie umieją tropić, polować i zabijać. Z tego powodu szaman rykowców nie musi uczyć się władania magią. Po prostu wie, jak manipulować energią Eteru.

Jedną z najważniejszych umiejętności szamana rykowców jest możliwość wysłania swej jaźni do Domeny Chaosu, gdzie może zasięgnąć rady demonów, a nawet samych bogów. W tym celu

Ofiarowanie

Magda spojrzała na zawiniątko, które tuliła w ramionach. Odraza walczyła w jej duszy ze współczuciem. Okryta łachmanami malutka istotka zakwiliła i poruszyła się niespokojnie, a spomiędzy fałd materiału wysunęła się różowiutka rączka. Zgrabiałymi z zimna palcami Magda poprawiła chustę, nie spoglądając na dziecko. Gdyby to zrobiła, pewnie postradałaby zmysły. Wiedziała doskonale, że powinna utopić to plugastwo. Noworodek był odszczepieńcem, a zabicie go było jej obowiązkiem. W trakcie tych długich lat, kiedy była położoną, utopiła wiele dziesiątków wypaczonych dzieci, ale gdzieś w głębi serca zdawała sobie sprawę, że kolejnego morderstwa nie zdoła popełnić. Nie mogła się do tego zmusić.

W pamięci miała twarze i wytrzeszczone oczy dzieci, które własnymi rękoma pozbawiła życia. Ich jedynym grzechem było to, że za sprawą złośliwej woli Mrocznych Bogów okazały się niegodne życia pośród ludzi.

Dziecko jeszcze raz zapłakało, a Magda bojaźliwie rozejrzała się dookoła. Nikogo w pobliżu nie było, a pola na granicy lasu pozostawały puste, jak zwykle w nocy. Na linii horyzontu zaczynała się jarzyć linia czerwieni, nieomylny znak, że zbliża się świt. Mieszkańcy wsi spali smacznie w swoich łóżkach, błogo nieświadomi zbrodni, której dopuszczała się Magda.

Nagle, na samym skraju puszczy, dostrzegła ruch. Musiała działać! Drżącymi rękoma położyła dziecko na trawie i zebranym pospiesznie igliwiu. Zabrała chustę, a noworodek zaczął rozglądać się szeroko otwartymi oczyma, płacząc z żalu za odebranym mu ciepłem. Z krzaków dobiegły kolejne hałasy. Magda zaczęła łkać, ogarnięta paniką zawróciła i rzuciła się do ucieczki. Towarzyszyło jej zawodzenie noworodka, który szlochał, ile sił w płucach. Tak jak ona...

upija się do nieprzytomności lub wdycha dym z ziół rzucanych do ognia rozpalonego u stóp głazu zbornego. Zdolność komunikowania się z bogami sprawia, iż żaden zwierzoczłek nie odważy się zaatakować szamana, gdyż natychmiast padłby trupem, porażony gniewem Mrocznych Potęg.

Szamani fizycznie przypominają gory, jednak od reszty stada odróżnia ich kolor ślepi. Tęczówki ich oczu zdają się wrzeć kolorem uznawanym za bliski wyznawanemu bogu: błękitnym lub żółtym w przypadku Tzeentcha, zielonym albo brązowym w przypadku Nurgla, różowym lub szkarłatem w przypadku Slaanesha, a czerwienią w przypadku Khorna (choć należy zaznaczyć, że szamani Boga Krwi nigdy nie korzystają z zaklęć). Szamani podkreślają swoją funkcję w plemieniu poprzez ubiór, którego głównym elementem jest głęboki, ozdobny kaptur. Większość szamanów dzierży bogato zdobione kostury. Częstym elementem wyposażenia jest także sztandar, udekorowany skalpami i kośćmi pokonanych przeciwników.

Szamani rykowców zdobywają Dary i Nagrody Chaosu tak samo jak wojownicy i czarnoksiężnicy Chaosu.

Dodatkowe cechy rasowe

Umiejętności: splatanie magii, zastraszanie
Zdolności: groźny, magia prosta (Chaos)
Dodatkowe mutacje: mniej więcej połowa szamanów posiada mutację „Rogi".
Wyposażenie: broń jednoręczna, szaty

Szaman rykowców

Szaman rykowców pełni w stadzie zwierzoludzi bardzo ważną funkcję głównego doradcy wodza. To dzięki jego zaklęciom i wiedzy stado może zniszczyć wrogów. Wedle niektórych legend, szamani są w stanie wysłać swoją duszę do Domeny Chaosu, gdzie naradzają się z demonami, a niektórzy stają przed obliczem samych bogów Chaosu. To właśnie dzięki tym wędrówkom, rozumieniu snów i znaczenia wizji szamani potrafią przepowiadać przyszłość..

— Szaman rykowców —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	+10	+10	+10	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, splatanie magii albo torturowanie (tylko szamani Khorna), spostrzegawczość, uniki, wiedza (dowolna, tylko szamani Khorna) albo wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności:
Khorne: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, ogłuszanie, przemawianie
Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: dotyk mocy, magia czarnoksięska (Nurgle, Slaanesh lub Tzeentch) albo magia tajemna (Tradycja Cienia, Śmierci albo Zwierząt), medytacja albo zmysł magii, przemawianie

Tabela 7–3: Cechy szamana rykowców

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	30+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	20+2k10
Krzepa (K)	20+2k10
Odporność (Odp)	35+2k10
Zręczność (Zr)	25+2k10
Inteligencja (Int)	30+2k10
Siła Woli (SW)	20+2k10
Ogłada (Ogd)	30+2k10
Ataki (A)	1
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 12 pkt. Żyw, 4-6: 13; 7-9: 14; 10: 15
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	4
Magia (Mag)	1
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzuć 1k10. Wynik 1-4: 1 PP; 5-7: 2; 8-10: 3

Wyposażenie: kostur rykowca, zioła, skalpy, czaszki
Profesje wstępne: brak
Profesje wyjściowe: wielki szaman rykowców

Wielki szaman rykowców

Wielki szaman to jeden z najpotężniejszych zwierzoludzi w stadzie. Czerpie moc z piętna Chaosu i potrafi rzucać wyjątkowo niszczycielskie zaklęcia. Biorąc pod uwagę ich siłę i wprawę w walce, czyni to z szamanów niezwykle groźnych przeciwników.

Kostur rykowca

Jedną z oznak funkcji szamana jest kostur rykowca, ozdobiony kośćmi, muszlami, skalpami i czaszkami zabitych wrogów. W drzewce wprawione są kawałki żelaza i odłamki kamienia, które niekiedy pokrywają cały kostur.

Nazwa	Obciążenie	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża
Kostur rykowca	60	Dwuręczna	S-1	druzgoczący, parujący, powolny



— Wielki szaman rykowców —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+10	+15	+20	+20	+20	+30	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	+4	—	—

Umiejętności:
Khorne: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, spostrzegawczość, torturowanie, wiedza (dowolne trzy), zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)
Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)
Zdolności:
Khorne: broń specjalna (dowolna), krasomówstwo, nieustraszony, niezwykle odporny, odporność psychiczna, szał bojowy
Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: medytacja albo zmysł magii, nieustraszony, magia powszechna (dowolne dwie), krasomówstwo, morderczy pocisk, odporność psychiczna
Zasady specjalne:
- Aby rozpocząć profesję wielkiego szamana rykowców, postać musi posiadać piętno Chaosu.

Wyposażenie: kostur rykowca, zioła, magiczny przedmiot, skalpy, czaszki
Profesje wstępne: szaman rykowców
Profesje wyjściowe: brak

— Bestie Chaosu —

Gory, ungory i rykowce stanowią trzon każdej hordy Chaosu, lecz także inne istoty sprzymierzają się ze stadem lub są przez nie wykorzystywane. Do grona sojuszników zwierzoludzi zaliczają się między innymi minotaury, centigory i smocze ogry. Ich związki ze zwierzoludźmi nie zawsze są przyjazne, bowiem równie często walczą u ich boku, co przeciwko nim. Podczas rzadkich okazji, kiedy w Kraju Trolli zbiera się armia Chaosu, wszystkie podległe mu stworzenia zgodnie współpracują, uginając się pod wolą Mrocznych Bogów.

Centigory

Centigory to zwierzoludzie, którzy pod wpływem spaczonych energii Chaosu zatracili podobieństwo do człowieka. Dolne partie ich ciał przybrały formę końską lub podobną do innego czworonożnego zwierzęcia. Zwiększenie liczby kończyn dało efekt w postaci niespotykanej siły i szybkości, a także możliwość władania potężnym orężem. Mimo olbrzymiej masy, centigory pozostają dosyć zręcznymi istotami, choć brak im cierpliwości do manipulowania skomplikowanymi przedmiotami. Co więcej, żywią głęboką niechęć wobec innych istot, zazdroszcząc im bardziej zgrabnych kształtów. Szczególną niechęcią darzą ludzi, których sam widok potrafi wprawić je w niepohamowaną wściekłość.

Centigory najczęściej można spotkać na północnych i wschodnich rubieżach Imperium, gdzie lasy ustępują miejsca północnym równinom. Wędrowny tryb życia centigorów sprawia, że można je spotkać także w innych rejonach, a widywano je nawet daleko na południu, aż na terenach Wissenlandu.

Centigor może uzyskać status siłacza i zwany jest wtedy Krwawokopytnym.

Cechy rasowe

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, zastraszanie, znajomość języka (zwierzomowa)
Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (rzucana), groźny, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu – potworny wygląd i rogi.* Mogą mieć tyle mutacji, ile wynosi ich Wytrzymałość plus 1k10 + 1.
- *Opancerzony korpus.* Centigory noszą pancerz tylko na górnej (ludzkiej) części korpusu. Jeśli stosujesz zasady dotyczące opancerzenia złożonego, istnieje tylko 50% szans na to, że cios zadany w korpus trafi w zbroję. Centigory nie mogą nosić pancerza na nogach. Patrz **Tabela A-3: Lokacje trafienia**

- stworzenie czworonożne w *Bestiariuszu Starego Świata*, na str. 118.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)
Punkty Zbroi: głowa 0, ramiona 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: lanca lub broń jednoręczna, tarcza albo 2 topory do rzucania
Wyposażenie: brak

Minotaury

Potężnie umięśnione potwory o głowach byków są powszechnie uważane za odmianę zwierzoludzi. Wzrostem dwukrotnie przewyższają najwyższych ludzi, a ich muskulatura może zatrwożyć nawet wytrawnych atletów. Sylwetką przypominają człowieka z głową byka, a ich spiczaste rogi mają około półtora metra długości. Minotaury są niezwykle silne, lecz niezbyt błyskotliwe. Sprowokowane do walki, zmieniają się w śmiercionośne potwory. Sam zapach krwi wprawia je w nieopanowany szał, popychając do ataku i wzniecając pragnienie rozerwania wroga na strzępy, wywleczenia jego trzewi i skąpania się we krwi. W trakcie walki mają zwyczaj wydzierać fragmenty mięsa z ciał pokonanych wojowników i pożerać je, czym wprawiają się w jeszcze większy szał i prą bez przerwy do przodu, aby zabijać.

Minotaury zwykle zasiedlają grobowce poległych wojowników Chaosu lub opuszczone świątynie, mianując się ich strażnikami. Wybierają siedziby położone w głębi lasów, z dala od uczęszczanych szlaków i ludzkich siedzib. Znajdująca się pod pieczą minotaura świątynia jest łatwa do rozpoznania, bowiem zwykle dekorują ją stosy czaszek pokonanych wrogów, a także broń i zbroje zdarte z trupów. Zwierzoludzie cenią minotaury za ich siłę i łaski, jakimi cieszą się w oczach Mrocznych Bogów.

Minotaur może uzyskać status siłacza i zwany jest wtedy Krwaworogiem.

Cechy rasowe

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, silny cios, straszny, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:

- *Głód krwi*. Minotaury mają zwyczaj pożerania ciał pokonanych wrogów, nawet w trakcie walki. Jeśli minotaur zabije kogoś, ale nie jest związany walką z nikim innym, musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że stwór zaczyna pożerać ciało wroga. Na początku każdej następnej tury może ponownie wykonać test. Jeśli w tym czasie zostanie zaatakowany, może natychmiast zapanować nad głodem krwi.
- *Mutacje Chaosu – zwierzęcy wygląd, wielkie rogi* i *zwierzęce odnóża*.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna albo dodatkowa broń jednoręczna, rogi (obrażenia S)



Tabela 7–4: Cechy centigora

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	35+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	25+2k10
Krzepa (K)	35+2k10
Odporność (Odp)	40+2k10
Zręczność (Zr)	15+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10
Siła Woli (SW)	20+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10
Ataki (A)	2
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 12 pkt. Żyw, 4-6: 14; 7-9: 16; 10: 18
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	8
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzuć 1k10. Wynik 1-7: 0 PP; 8-10: 1

Tabela 7-5: Cechy minotaura

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	30+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	20+2k10
Krzepa (K)	40+2k10
Odporność (Odp)	40+2k10
Zręczność (Zr)	30+2k10
Inteligencja (Int)	10+2k10
Siła Woli (SW)	15+2k10
Ogłada (Ogd)	15+2k10
Ataki (A)	2
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 20 pkt. Żyw, 4-6: 32; 7-9: 36; 10: 38
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	5
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzuć 1k10. Wynik 1-7: 0 PP; 8-10: 1

Byki zagłady

Największe i zarazem najsprytniejsze minotaury nazywane są bykami zagłady i cieszą się szacunkiem wybrańców Mrocznych Bogów. Słusznie uważa się je za jedne z najbardziej przerażających istot w Starym Świecie. Od reszty minotaurów odróżnia je to, że noszą piętno Chaosu. Tylko minotaury, które wykonują profesję wybrańca Chaosu, mogą być nazywane bykami zagłady.

Piętno Chaosu w znaczny sposób zmienia wygląd minotaura. Stwory wyznające Khorna, zwane Krwawymi Bykami, mają czerwonawą skórę, a ich rogi pokrywa miedziana patyna. Plagobyki, czyli bestie służące Nurglowi, mają napuchnięte kałduny, wewnątrz których wije się robactwo, oraz skórę pokrytą pęcherzami i ropieniem. Slaanbyki pokrywają swe ciała koszmarnymi ozdobami z ludzkich kości i noszą płaszcze uszyte ze zdartych z ludzi skór. Skóra Tzaanbyków jest pokryta plamami jaskrawych kolorów, a pomiędzy wijącymi się w skomplikowanym układzie rogami zdają się przeskakiwać łuki magicznych energii Chaosu.

Pomniejsze bestie

Zwierzoludzie ujarzmiają i wykorzystują do swoich celów wiele zwierząt. Te zmutowane stwory służą jako strażnicy, walczą u boku swych panów, a czasem bywają traktowane jak ulubione maskotki.

Gory szablozębne

Gory szablozębne są ciekawą odmianą zwierzoludzi. To przedziwna mieszanka zwierzoczłeka i dzika, która przejawia podstępność obydwu gatunków, jednak posiada bardziej zwierzęcą formę. Gory szablozębne wyglądają niczym przerośnięte dziki z rogami wyrastającymi z całego ciała i obślinionymi pyskami pełnymi ostrych kłów. Zwierzoludzie hodują je na strażników i zwierzęta pociągowe, zaprzęgane do rydwanów bojowych.



— Gor szablozębny —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	44	32	20	37	12

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	4	7	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, silny cios, szał bojowy, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się** w lesie.
- *Mutacje Chaosu – rogi i zwierzęcy wygląd*. 25% szans na dodatkową mutację, którą należy określić przez rzut 1k1000 i odczytanie wyniku z **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- *Wielkie kły*. W czasie szarży dzika jego wielkie kły są traktowane jako broń z cechą oręża „druzgoczący".

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kły i rogi
Trudność zabicia: Niewielka

Wilczarze Chaosu

W najgłębszych matecznikach kniei żyją zmutowane psy, które służą zwierzoludziom jako psy łowcze. Ich stada liczą zwykle od sześciu do dwunastu sztuk i chętnie kręcą się wokół obozów zwierzoludzi, podkradając resztki jedzenia, a czasem także nieostrożne rykowce. Co zadziwiające, psy są bardzo wierne swoim panom, licząc na rzucony w nagrodę ochłap mięsa. Niektórzy zwierzoludzie hodują je od szczeniaka, ucząc i tresując, dzięki czemu wilczarze stają się straszliwymi bojowymi bestiami. Gdy zwierzoludzie szykują się na wojnę, gromadzą psy w zagrodzie, głodzą je i drażnią, aby były jeszcze bardziej wściekłe. Wypuszczona na wolność sfora poluje wtedy z jeszcze większą niż zwykle zajadłością.

Wilczarze Chaosu to dzikie bestie, które z grubsza przypominają wielkie psy. Ich grzbiety pokryte są szarym futrem, a pyski wyglądają odpychająco i strasznie. Patrząc na nie, można odnieść wrażenie, że mają w sobie coś wilczego i demonicznego zarazem. Wiele z nich posiada mutacje w postaci kolców, rogów lub kłów dzika.

— Wilczarz Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	34	38	47	18	34	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	7	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, tropienie +10
Zdolności: broń naturalna, niepokojący, szał bojowy, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:
- *Mieszkaniec lasów*. Wilczarz otrzymuje modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się** w lesie.
- *Mutacje Chaosu - żądza krwi*. 25% szans na to, że pies będzie miał także „Długie kolce" (patrz **Rozdział III: Katalog przemian**, str. 39).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Niewielka

— Zbrojne stada —

Podstawową jednostką społeczną zwierzoludzi jest zbrojne stado, któremu przewodzi wódz, czasem wybraniec Chaosu. Obozowisko stada zwykle położone jest z dala od ludzkich siedzib. Zwierzoludzie wykorzystują także jaskinie, jednak są one użyteczne tylko wtedy, kiedy mieszczą się w okolicach, gdzie znajduje się źródło bieżącej wody oraz punkt obserwacyjny, zapewniający dobry widok na otaczające siedzibę lasy. Zwierzoludzie żerują na terenach obfitych w pożywienie i kiedy wyczerpią jego zapasy – innymi słowy, gdy wytrzebią zwierzynę i wymordują mieszkańców okolicznych wsi – przenoszą się dalej. Taki tryb życia sprawia, że grupy wędrujących zwierzoludzi często natrafiają na siebie nawzajem, co oczywiście prowadzi do regularnych walk między rywalizującymi stadami.

Przywództwo w stadzie

Kiedy umiera wódz, dla członków stada nadchodzą czasy pełne przemocy, lecz nie strachu. Zwierzoludzie nie obawiają się śmierci, a mord, walka, przemiana w pomiot Chaosu lub przeobrażenie w demona są dla nich codziennością. Kiedy umiera wódz stada, następuje okres walki o przywództwo. Najpotężniejsi i najsilniejsi zwierzoludzie ścierają się ze sobą w krwawych pojedynkach. Jeżeli pozostaną one nierozstrzygnięte, czyli nie zostanie w ich wyniku wyłoniony jeden, nowy wódz, stado może rozpaść się na kilka mniejszych grup, a poszczególni zwierzoludzie podążą za swoim faworytem.

Sztandary

Większość stad wojennych posiada sztandar, na którym w mrocznej mowie wypisano imię wodza i czyny, których dokonał. Zwierzoludzie niosą je do bitwy, pysząc się nimi i przechwalając jako dowodem własnej siły. Większość sztandarów wykonana jest ze skór schwytanych ludzi, choć niektóre to przerobione chorągwie pokonanych przeciwników lub zwykłe płachty tkaniny. Kiedy wódz umiera, jego następca oddziera kawał poprzedniej chorągwi, a resztę wrzuca do ognia. Tym sposobem fragmenty niektórych zwierzoludzkich sztandarów stanowią relikty jeszcze z czasów Magnusa Pobożnego, a nawet wcześniejszych.

Uczta wybrańców

Jeżeli wódz zwierzoludzi zginie, całe stado zbiera się, aby uczcić jego pamięć ucztą i dzikimi tańcami. Jeśli był on szczególnie sławnym i znanym zwierzoczłekiem, do obrzędów mogą dołączyć także inni wodzowie. Ciało poległego zostaje zjedzone przez jego zaufanych kamratów, a najsmakowitsze kawałki rezerwowane są dla najstarszego z doradców, zwykle szamana rykowców. Jeżeli nowy wódz był ulubieńcem poprzedniego, przysługuje mu zaszczyt pożarcia w całości serca zabitego, ku uciesze i aplauzowi zgromadzonej hordy. Zwierzoludzie wierzą, że dusza i odwaga wojownika kryje się w jego sercu. Zjedzenie go pozwala przejąć część męstwa zabitego. W ten sposób mądrość dawnego wodza przechodzi na nowego i pozostaje w stadzie.

Uczta wybrańców jest świętą tradycją zwierzoludzi, którzy zrobią wszystko, aby odzyskać ciało zabitego wodza. Jeżeli zostanie ono całkowicie zniszczone lub jego zdobycie nie będzie możliwe, uważane jest to za zły znak dla stada. W takim przypadku jedynie przewodnictwo szamana rykowców może je uratować od zguby.

Tabela7-6: Przydomki zwierzoludzi

Przydomek	Wymagania
Twardorogi	bestigor
Rozpruwacz	wybraniec zwierzoludzi
Wojogor	wybraniec zwierzoludzi, Rozpruwacz
Zwierzowódz	wybraniec zwierzoludzi, Wojogor

Tabela 7-7: Powód zgromadzenia

Rzut	Powód
1	*My głodni!* (+2). Brak zwierzyny łownej sprawia, że zwierzoludzie w poszukiwaniu żywności napadają na ludzkie osady.
2	*My wściekli!* (+1). Zwierzoludzi przepełnia gniew, który muszą na kimś wyładować.
3	*My zabijać!* (+3). Zwierzoludzi ogarnia żądza krwi.
4	*My ciekawi!* (-2). Zwierzoludzi intryguje widok słońca, więc ruszają, aby przyjrzeć mu się z bliska. Kierunek ich marszu to wschód lub zachód.
5	*My zabijać! (strach)* (+2). Coś złego i strasznego pojawiło się w puszczy i poluje na zwierzoludzi.
6	*Bogowie przemówić!* (+3). Szaman rykowców miał wizję, w której Bogowie Chaosu kazali mu zwołać hordę, a następnie zaatakować wroga (przypadkowego).
7	*Bogowie dać znak!* (+1). Zwierzoludzie odnajdują ofiarowane dziecko i uznają, że należy to uczcić rzezią pobliskiego miasta.
8	*My znudzeni!* (-1). Stado się nudzi, więc przywódca postanawia przelać trochę ludzkiej krwi. Czemu nie?
9	*My zabijać! (zemsta)* (+0). Stado atakuje, mszcząc się za jakąś prawdziwą albo wyimaginowaną krzywdę.
10	*My zabijać! (bez powodu)* (+0). Horda zbiera się i wyrusza na wojnę bez powodu.

Tabela 7-8: Rozmiar stada

Wynik	Rozmiar stada	Modyfikator rozmiaru
0 lub mniej	Niewielkie	-1k10
1–5	Małe	0
6–8	Średnie	+1k10/5
9–10	Duże	+(1k10+2)/3
11–12	Wielkie	+1k10/2
13	Ogromne	+1k10

Głazy zborne

Głazy zborne to nieodłączna część zwyczajów i kultury zwierzoludzi. Wokół nich gromadzą się stada, a u ich stóp odprawiane są ceremonie. Kamienie to zwykle stare monolity lub pojedyncze głazy. Niejednokrotnie można je znaleźć w jaskiniach lub ukrytych dolinach. Osnuwająca kamień aura tajemnicy jest ważnym elementem życia duchowego zwierzoludzi. Większość głazów otoczona jest przez pryzmy kości ofiar, resztki drewna ze stosów i odchody zwierzoludzi. Zwykle na powierzchni kamienia wyryta jest runa lub symbol zwierzoczłeka, który go wzniósł lub odkrył.

Rykowisko

W normalnych okolicznościach poszczególne stada nie dość, że ze sobą nie współpracują, to jeszcze ustawicznie walczą i napadają na siebie nawzajem z taką samą nienawiścią, jak na ludzi i przedstawicieli innych ras. Konflikty mogą mieć różne podłoże: może to być walka o terytorium, łupy, jedzenie lub dla samej rozkoszy przelewania krwi. Od czasu do czasu zdarza się jednak, że stada wspólnie przeciwstawiają się zagrożeniu bądź najeżdżają terytorium szczególnie silnego wroga. Skrajnym przypadkiem takiej sytuacji są najazdy Chaosu, bowiem wtedy zwierzoludzie, posłuszni woli Mrocznych Bogów, zbierają się wokół głazów zbornych i ruszają na wojnę pod przewodnictwem szamanów. Takie zbiorowisko różnych stad nazywa się rykowiskiem.

Każdy wódz albo wybraniec może zwołać hordę, rozpalając ogień u stóp głazu zbornego. Najlepiej nadaje się do tego świeże drewno, które pali się jasnym i mocnym płomieniem. Aby przyciągnąć jak najwięcej zwierzoludzi, wybraniec szlachtuje jeńców i rykowców. Zapach świeżej krwi wskazuje, dokąd mają podążać stada. Kiedy już zbiorą się na miejscu, szaman lub wódz wyjawia zebranym wodzom powód, dla którego się spotkali i musi ich przekonać, aby wsparli go w dążeniu do celu. Pozostali wybrańcy słuchają go uważnie, ważąc jego słowa i podejmując decyzję, czy poprzeć te działania. Podczas gdy wodzowie się naradzają, zwierzoludzie ucztują, piją i toczą bójki. Szamani opowiadają o czynach bohaterów i wydarzeniach ważnych oraz wartych zapamiętania przez całą rasę zwierzoludzi.

Kiedy na upiornym rykowisku pozostaną tylko te stada, których wodzowie zgodzili się wziąć udział we wspólnym przedsięwzięciu, nadchodzi pora na tak zwany „sąd gorów". Jest to rytualny pojedynek, który toczą pomiędzy sobą wodzowie. Ich dłonie zostają związane z tyłu, a jedyną bronią, jakiej mogą używać, są rogi. Jeżeli w naradzie brał udział jakiś ungor, wodzowie najpierw wspólnie go wykańczają, a dopiero potem rozstrzygają pomiędzy sobą kwestię przejęcia władzy. Pojedynek ma miejsce u stóp głazu zbornego, a obserwują go wszyscy zwierzoludzie. Walczący, który za bardzo zbliży się do widzów, może zostać przez nich obity pięściami lub orężem. Często zdarza się, że pechowy zwierzoczłek zostaje wciągnięty w ciżbę obserwatorów i stratowany lub zatłuczony na śmierć. Sąd kończy się, gdy na pobojowisku pozostaje tylko jeden zwycięzca – przyszły wódz wyprawy.

Przydomki

Pomimo tego, że zwierzoludzie są dziećmi Chaosu, ich społeczeństwo rządzi się sztywnymi regułami i jest podzielone na kasty. Na szczycie znajdują się bestigory, pod nimi gory i ungory. Najniższe stopnie w hierarchii zajmują rykowce, mutanci oraz wszystkie inne istoty. Jednak nawet w obrębie najwyższej kasty istnieją podziały i poziomy wpływów, odzwierciedlane przez tytuły przyjmowane przez zwierzoludzi. Nadaje się je wyłącznie bestigorom oraz wybrańcom Chaosu. Przydomki są powodem do chwały, gwarantują posiadaczowi ciepłe miejsce przy ognisku oraz pierwszeństwo w dostępie do mięsa i łupów. Tytuł może być wykupiony za 100 Punktów

Doświadczenia, jeśli zwierzoczłek dokonał czegoś doniosłego, na przykład własnoręcznie położył trupem tuzin wrogów. Każdy przydomek zapewnia modyfikator +5 do testów Ogłady przy przekonywaniu i rozkazywaniu innym zwierzoludziom. **Tabela 7-6: Przydomki zwierzoludzi** zawiera więcej informacji na ten temat.

Tworzenie zbrojnego stada

Stada mogą być wielkie i małe. Zwykle składają się z różnych klanów, czasem tak wrogo do siebie nastawionych, że najmniejsza kłótnia może sprowokować wewnętrzne walki. Poniżej znajdują się zasady, dzięki którym przy pomocy kilku rzutów kośćmi można stworzyć ciekawe i niezwykłe stado, które przyniesie chlubę Niszczycielskim Bogom. Wszelkie ułamki, jakie mogą wyniknąć z wyliczeń, należy zaokrąglać w górę.

Powód zgromadzenia

Tworzenie stada należy rozpocząć od ustalenia przyczyny, dla której się zebrało. Zwierzoludzie to niezwykle przesądna rasa, praktycznie we wszystkim dostrzegająca wieszczące coś znaki i omeny. Wróżbę może kryć kształt odchodów lub sposób, w jaki pleśń pokrywa ogryzione ludzkie kości. Tworząc stado, należy rzucić 1k10 i odczytać wynik z **Tabeli 7-7: Powód zgromadzenia.** W nawiasie podano modyfikator rozmiaru stada.

Przykład: *Kasia obmyśla przygodę, w której zwierzoludzie mają odgrywać rolę głównych przeciwników. Aby dowiedzieć się, co planują, rzuca 1k10. Wynik 5 w* **Tabeli 7-7: Powód zgromadzenia** *oznacza, że główną motywacją zwierzoludzi jest: „My zabijać!". Horda zbiera się jednak nie ze zwykłej żądzy krwi, a ze strachu, bowiem w lesie pojawił się jakiś przerażający wróg, którego trzeba pokonać.*

Rozmiar stada

Kiedy stado się zbierze, przywódcy poszczególnych plemion ustalają, czy chcą współdziałać jako horda. Aby określić jej rozmiar, należy wykonać rzut 1k10 i po odpowiednim zmodyfikowaniu przez współczynnik uzyskany z **Tabeli 7-7: Powód zgromadzenia** odczytać rozmiary stada. Przy opisie rozmiaru hordy znajduje się modyfikator rozmiaru stada, który wpływa na wynik wszelkich następnych rzutów, określających liczbę wojowników, sprzymierzeńców i bestii.

Przykład: *Kasia już wie, dlaczego zwierzoludzie połączyli się w hordę, dlatego rzuca 1k10 i dodaje modyfikator odczytany z poprzedniej tabeli (+2). Wynik rzutu to 7, co po powiększeniu o 2 daje ostatecznie 9. Zerkając do* **Tabeli 7-8: Rozmiar stada**, *Kasia przekonuje się, że zwierzoludzie utworzyli dużą hordę o modyfikatorze (1k10+2)/3. Wynik kolejnego rzutu 1k10 to 5. Szybkie obliczenia dają modyfikator +3 [(5+2)/3=2,3, zaokrąglone w górę do 3].*

Wódz

Następnie należy określić, kto przewodzi hordzie. Można to odczytać w **Tabeli 7-9: Wódz**, w wierszu właściwym dla rozmiaru stada. Warto pamiętać, że niektórzy zwierzoludzie mogą nosić piętno Chaosu, co ze szczegółami opisano w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności**.

Tabela 7-10: Liczebność wojowników

Rzut 1k10*	Gory	Ungory	Rykowce	Mutanci
0 lub mniej	1+(1k10/5)	0	0	0
1	2+(1k10/5)	0	0	0
2	4+(1k10/5)	1+(1k10/5)	0	0
3	6+(1k10/5)	1+(1k10/5)	0	0
4	8+(1k10/5)	2+(1k10/5)	0	0
5	10+(1k10/5)	2+(1k10/5)	0	0
6	15+(1k10/5)	4+(1k10/5)	1+(1k10/5)	0
7	15+(1k10/2)	4+(1k10/5)	1+(1k10/5)	0
8	20+(1k10/5)	6+(1k10/5)	1+(1k10/5)	1
9	20+(1k10/2)	6+(1k10/5)	2+(1k10/5)	2
10	20+1k10	8+(1k10/5)	2+(1k10/5)	3
11	30+1k10	8+(1k10/5)	2+(1k10/5)	4
12	40+1k10	10+(1k10/5)	4+(1k10/5)	5
13	50+1k10	10+(1k10/5)	4+(1k10/5)	6
14	60+2k10	15+(1k10/5)	4+(1k10/5)	7
15	70+3k10	15+(1k10/5)	6+(1k10/5)	8
16	80+4k10	15+(1k10/2)	6+(1k10/5)	9
17	90+5k10	15+(1k10/2)	6+(1k10/5)	10
18	100+5k10	20+(1k10/5)	8+(1k10/5)	11
19	150+5k10	20+(1k10/5)	8+(1k10/5)	12
20	200+10k10	20+(1k10/2)	8+(1k10/5)	13

Tabela 7-11: Sprzymierzeńcy

Rzut 1k10*	Centigory	Minotaury	Byki zagłady
10 lub mniej	0	0	0
11–12	1	0	0
13–14	1k10/5	1	0
15–16	1k10/2	1k10/5	0
17–18	1k10	1k10/2	1
19–20	5+1k10	1k10	1k10/5

* Do wyniku rzutu należy dodać modyfikator rozmiaru stada.

Przykład: *Kasia wie, że jej horda zwierzoludzi jest duża. Zerkając do* **Tabeli 7-9**, *określa, że wodzem hordy jest wybraniec zwierzoludzi, który posiada piętno Chaosu. Doradza mu szaman rykowców i 1k10 bestigorów.*

Wojownicy

Trzon każdej hordy tworzą wojownicy. Zwykle są nimi gory, liczebnie przeważające nad ungorami i rykowcami. Mutanci także są zaliczani do wojowników, mimo iż dołączają do zwierzoludzi,

aby szukać schronienia w stadzie. Aby określić liczbę wojowników w stadzie, należy rzucić 1k10, dodać modyfikator rozmiaru z **Tabeli 7-8: Rozmiar stada** i sprawdzić otrzymany wynik w **Tabeli 7-10: Liczebność wojowników.**

Przykład: *Kasia musi określić, ilu zwierzoludzi jest w hordzie. Rzuca 1k10, otrzymuje wynik 5 i dodaje modyfikator rozmiaru +3, co daje wynik 8. Z Tabeli 7-10 odczytuje, że grupa liczy 20+(1k10/5) gorów, 6+(1k10/5) ungorów, 1+(1k10/5) rykowców oraz jednego mutanta. Rzucając osobno dla każdego rodzaju zwierzoludzi, przekonuje się, że jest 21 gorów, 6 ungorów, 1 rykowiec i 1 mutant.*

Pomysły na przygody

Oczyścić las!

Borys Todbringer poświęcił wiele lat, aby oczyścić Drakwald ze zwierzoludzi. Szczególną nienawiścią darzy ich wodza, Khazraka Jednookiego. Ilekroć tylko może, graf organizuje zbrojne wypady w leśne ostępy, osobiście prowadząc rycerzy Zakonu Pantery, najemników i żołnierzy, aby wybić jak najwięcej bestii. Teraz, kiedy najgorsze chwile Burzy Chaosu minęły, ponownie zaczął organizować ekspedycje, chcąc zniweczyć plany wodza zwierzoludzi i ostatecznie pozbawić go życia. Bohaterowie zostają siłą wcieleni do wojsk maszerujących na Drakwald i muszą zanurzyć się w ostępy kniei, niosąc kadzie pełne krwi, której woń ma przyciągnąć mieszkające w lesie bestie. Kiedy uda im się ściągnąć zwierzoludzi w zasadzkę, mają się wycofać i czekać na przybycie głównych sił Todbringera.

Skradzione sztandary

Mieszkańcy miasteczka Boschenhoff znaleźli się w samym sercu wojny, prowadzonej przez dwie konkurujące ze sobą grupy zwierzoludzi. Co gorsza, pewien zmyślny kultysta Czerwonej Korony (patrz str. 97) skradł sztandary obydwu stad i ukrył je, mając nadzieję, że bestie wybiją się nawzajem, urządzając przy tym rzeź w mieście. Zwiadowcy zwierzoludzi zostali wypatrzeni przez miejscowych, którzy w panice szukają obrońców, oferując im sowite wynagrodzenie. Przygotowując miasto do walki, Bohaterowie odkryją sztandary, ukryte w jednym ze spichlerzy. Czy będą chcieli je zniszczyć, czy postanowią oddać prawowitym właścicielom? Czy będą w stanie udowodnić, że za ich kradzieżą stoi kultysta?

Stado rykowców

Kiedy horda rusza na wojnę, pod jej sztandary ściągają zwierzoludzie z całej okolicy. Wieść o stworzeniu hordy niesie się lotem błyskawicy, tak samo szybko jak rozwiewa się woń spalonych wsi i gnijących trupów. Mieszkańcy Starego Świata zaczynają wtedy nerwowo szukać obrońców i wynajmują dzielnych (lub głupich) awanturników, aby rozeznali się w sytuacji. Innym sposobem na wykorzystanie hordy w grze jest skrzyżowanie jej ścieżki ze szlakiem Bohaterów, tym samym przysparzając im wielu kłopotów.

Tabela 7-9: Wódz

Rozmiar stada	Wódz
Niewielkie	Gor
Małe	Bestigor
Średnie	Wybraniec zwierzoludzi, 1 szaman rykowców (1k10+2)/3 bestigorów
Duże	Wybraniec zwierzoludzi*, 1 szaman rykowców, 1k10 bestigorów
Wielkie	Wybraniec zwierzoludzi*, 1 wielki szaman rykowców, 1 szaman rykowców, 5k10 bestigorów**
Ogromne	Wybraniec zwierzoludzi*, 1 wielki szaman rykowców*, (1k10+2)/3 szamanów rykowców, 10k10 bestigorów**

* Ci zwierzoludzie noszą piętno Chaosu.

** Niektóre bestigory (1k10) są naznaczone piętnem Chaosu.

Sprzymierzeńcy

Do hordy zwierzoludzi ściągają przeróżne istoty, zwabione perspektywą łupów i rzezi. Niektóre z nich są spokrewnione ze zwierzoludźmi (centigory i minotaury), inne nie. Na szczęście przyciągają je tylko wielkie hordy. Aby określić liczbę sprzymierzeńców, należy rzucić 1k10 i dodać modyfikator rozmiaru, a następnie odczytać wynik z **Tabeli 7-11: Sprzymierzeńcy.**

Przykład: *Kasia rzuca 8 i dodaje modyfikator (+3). Wynik 11 oznacza, że do hordy dołączył centigor.*

Bestie

W stadzie zwierzoludzi trafiają się różne poślednie istoty. Gory szablozębne ciągną rydwany, a wilczarze służą jako strażnicy i mięso armatnie. Należy rzucić 1k10, dodać modyfikator rozmiaru i odczytać wynik w **Tabeli 7-12: Bestie**, aby sprawdzić, ile stworzeń dołączyło do hordy.

Przykład: *Ostatnim etapem tworzenia hordy jest określenie, ile bestii do niej dołączyło. Kasia rzuca 1k10+3 i otrzymuje wynik 7. Z Tabeli 7-12 odczytuje, że zwierzoludziom będzie towarzyszyło (1k10+2)/3 gorów szablozębnych i 1k10 wilczarzy. Kolejne rzuty pokazują, że przyłączyły się 3 gory szablozębne i 9 psów.*

Przykładowa horda

W mrocznych ostępach Drakwaldu czyha zagrożenie. Kilkunastu zwierzoludzi zniknęło bez śladu, rozszarpanych na krwawe strzępy przez ociekające jadem i śliną paszczęki zwyrodniałego pomiotu Chaosu. Wódz uznał, że nadszedł czas, aby założyć nowy obóz. Postanowił zwołać hordę, aby jego podwładni oraz członkowie innych stad mogli bezpiecznie dotrzeć do nowego domu. Szaman rykowców ułożył stos drewna wokół głazu zbornego i podpalił, rozrzucił też tusze krwistego mięsiwa. Z wolna, jedna grupa po drugiej, zwierzoludzie zaczęli wyłaniać się z lasu. Kiedy zebrało się

ich odpowiednio dużo, wybrańcy i bestigory wyżłobili swe imiona na głazie, a potem zasiedli, aby wysłuchać opowieści szamanów, którzy mówili o niebezpieczeństwie grożącym stadom w ich lesie.

Podczas gdy wodzowie się naradzali, rzesze gorów, ungorów i rykowców kłębiły się dookoła, pijąc, ucztując i walcząc o miejsca przy ogniskach. Jak to zwykle bywało, najlepsze zajęli rogaci zwierzoludzie. Za ich plecami na rzucone skrawki czekali ci pośledniejsi, walcząc pomiędzy sobą o ochłapy i odrobinę ciepła. Pomiędzy nimi z groźnym warkotem przemykały wilczarze, wyrywając rykowcom smakowite kąski, a gory szablozębne ryły ziemię, pożywiając się tym, czym gardzą nawet zwierzoludzie.

Przez następnych kilka dni wodzowie radzili, część z nich odeszła, powodowana dumą, głodem lub zwykłym zniecierpliwieniem. Koniec końców, zwierzoludzie podjęli wspólną decyzję. Szaman rykowców cisnął garść ziemi w płomienie i oznajmił, że horda musi szykować się do walki. Nadszedł czas, aby wybrać wodza wyprawy, dlatego zwierzoludzie zebrali się dookoła kamienia zbornego, oczekując starcia. Każdemu z pretendentów związano z tyłu ręce i nakazano walczyć. Jeden z wodzów szybko pokonał innych, pozostawiając za sobą tylko nieprzytomne ciała. Nikt się specjalnie nie zdziwił jego zwycięstwem, bowiem ów zwierzoczłek, oprócz imponujących rogów, szczycił się piętnem Khorna i znany był ze swej krwiożerczości, zapalczywości oraz tego, że każdego dnia zabijał na chwałę swego Mrocznego Bóstwa.

Po wybraniu nowego wodza horda zaczęła szykować się do wymarszu. Jej celem było poszukiwanie nowego kamienia zbornego i ziem, które mogłaby zasiedlić, a także zabicie wszystkich, którzy spróbowaliby w tym przeszkodzić. Na czele wielkiego stada stanął wybraniec z piętnem Khorna, szaman rykowców oraz siedmiu zaufanych bestigorów, którzy pełnili funkcję doradców. Za nimi ruszyły prawie trzy tuziny zwierzoludzi każdego rodzaju, jeden centigor oraz liczne gory szablozębne i wilczarze Chaosu. Biada każdej ludzkiej osadzie, która znajdzie się na drodze hordy.

Tabela 7-12: Bestie

Rzut 1k10*	Gory szablozębne	Wilczarze Chaosu
0 lub mniej	0	0
1–2	0	1
3–4	0	1k10/5
5–6	1	(1k10+2)/3
7–8	1k10/5	1k10/2
9–10	(1k10+2)/3	1k10
11–12	1k10/2	2k10
13–14	1k10	3k10
15–16	2k10	4k10
17–18	3k10	5k10
19 i więcej	4k10	6k10

* Do wyniku rzutu należy dodać modyfikator rozmiaru stada.

– Mowa Chaosu –

Prawdziwych tajemnic Chaosu nie można wyrazić w prymitywnych językach, jakimi posługują się śmiertelnicy. Powszechnie używany w Imperium staroświatowy, zwany też *reikspielem*, nie posiada dość określeń, aby oddać mnogość cudów wiążących się z doświadczeniem przemiany. Tileańskiemu brak przymiotników, które w pełni opisują naturę Chaosu, a nawet eltharin nie jest w stanie w pełni oddać wszystkich aspektów krainy demonów. Chaos wymyka się wszelkim próbom określenia i zdefiniowania, pozostając zjawiskiem niezrozumiałym i tajemniczym, które przyprawia o utratę zmysłów. Aby posiąść tę wiedzę, poznać i pojąć tajemnice, trzeba posiadać umysł dość sprawny, aby zdołał zaakceptować i opisać niezwykłą naturę Chaosu.

Narzędziem do jej zrozumienia jest mroczna mowa – język wywodzący się bezpośrednio z mowy demonów. Do jego zapisywania używa się bluźnierczych run Chaosu, które nawet spisane na zwykłych materiałach zdają się wić i zmieniać. Tylko prawdziwie zdeprawowany i wypaczony umysł jest w stanie pojąć wszelkie aspekty Chaosu, jakie można zapisać tymi bluźnierczymi znakami.

Runy Chaosu

Do zapisywania mrocznej mowy wykorzystuje się runy Chaosu. Można je zobaczyć na artefaktach i przedmiotach należących do kultystów, na sztandarach, monolitach znaczących granice Pustkowi Chaosu, głazach zbornych zwierzoludzi, orężu i pancerzach wojowników Chaosu, a także na wykonanych z krwi, czaszek i odchodów dekoracjach świątyń kultów. Można je rozpoznać już na pierwszy rzut oka i nie sposób pomylić ich z czymkolwiek innym.

Runy Chaosu jako ideogramy

Runy Chaosu reprezentują określone pojęcia i myśli. Upraszczając, można powiedzieć, że każda z nich stanowi osobne wyrażenie. Przy pomocy tylko jednej runy można oznaczyć mutację lub określić, gdzie znajduje się miejsce o szczególnej mocy *Dhar*. Uczeni uważają, że każda możliwa mutacja posiada oznaczającą ją runę, niezależnie od tego, czy już zaistniała, czy jeszcze nie. Wiele istot, które zostały pobłogosławione przez Bogów Chaosu, odkrywa, że na ich skórze wykwitają dziwne runy, zdające się wyłaniać z wnętrza ich ciał. Przerażeni mutanci posuwają się do tego, że wycinają całe połacie skóry. Z tego powodu łowcy czarownic szczególnie pilnie poszukują ludzi o dziwnych bliznach.

Zapis fonetyczny run Chaosu

Run Chaosu można także użyć w sposób, w jaki ludzie zapisują słowa. Taka forma zapisu wywodzi się z tajemnego języka demonicznego, który wykorzystywano do zapisywania czarów i rytuałów. Sporządzone w ten sposób pisma i księgi wiedzy tajemnej są szczególnie pilnie poszukiwane w Imperium i poza jego granicami. Łowcy czarownic i kapłani Sigmara pragną je zniszczyć, zaś kultyści zachować i zrozumieć kryjące się w nich nauki.

Mroczna mowa

Mroczna mowa zwana jest także czarnym językiem. Dzięki niej istoty Chaosu są w stanie oddać głębię tajemnic swej

ojczyzny oraz wyrazić zagadkowe znaczenia i wizje, jakich doświadczają. Żaden inny język nie może w pełni opisać, czym jest Chaos. Choć magiczna mowa w niektórych aspektach przypomina język demoniczny, wykorzystywany do rzucania czarów Chaosu i odprawiania jego rytuałów, to brak jej siły, którą cechuje się mowa demonów. Przemawianie w tym języku nie zawsze przyciąga uwagę Bogów Chaosu, nie przydaje się też przy odprawianiu rytuałów i rzucaniu czarnoksięskich zaklęć. Wiele języków Starego Świata ma swe korzenie właśnie w mrocznej mowie (choć mało kto o tym wie). Na przykład queekish, mowa skavenów, jest uproszczoną i zwulgaryzowaną formą mrocznej mowy, której pewne elementy, niewymawialne dla szczuroludzi, zostały zastąpione przez piski, gwizdy, syki i inne odgłosy typowe dla tej rasy. Mroczne Elfy z Naggaroth także mówią językiem spokrewnionym z mroczną mową, który łączy część jej słownictwa i eltharinu (języka Wysokich Elfów). Dyskutując o magii, używają jednak czystej odmiany mrocznej mowy.

Jak już wspomniano, mroczna mowa pełna jest fraz, które oddają złożoną naturę Chaosu. Wielu tłumaczy popełnia błąd, przypisując danemu słowu tylko jedno znaczenie, podczas gdy naprawdę jest ich wiele, w zależności od kontekstu. Poszczególne słowa mogą oznaczać wiele różnych rzeczy i posiadać odmienne znaczenie, zależnie od kontekstu, formy gramatycznej, funkcji, a nawet miejsca w szyku zdania. Tłumacząc taki tekst, trzeba brać pod uwagę wszystkie czynniki, nie można także zapominać o podstawowym znaczeniu, które też mogło ulec zmianie.

Choć poszczególne słowa mogą mieć różne znaczenia, w słowniku mrocznej mowy nie ma ich tak wiele, jak w przypadku innych języków. Za sprawą końcówek i dodanych elementów, a także oboczności i zmiany głównego wyrazu można jednak uzyskać olbrzymią liczbę wariantów. Z tego powodu niewiele istot zna ten język w stopniu dostatecznym, by płynnie porozumiewać się za jego pomocą lub poznać dzięki niemu tajemnice Chaosu. Z tego powodu jest to wyśmienite narzędzie do ukrywania wiedzy tajemnej.

Zwierzomowa

Podobnie jak skaveny, zwierzoludzie mają kłopoty z wymawianiem słów mrocznej mowy. Główną przeszkodą są zwierzęce pyski i gardła niedostosowane do artykulacji pewnych sylab i dźwięków. W rezultacie muszą używać przedziwnej mieszaniny gestów, chrząknięć, gwizdów i cmoknięć oraz słów zapożyczonych z mrocznej mowy. Dla niewprawnego ucha jest to kakofonia na wpół zwierzęcych ryków i sapnięć, a jeśli dodać do tego porykiwania, warkot lub syczenie, którymi zwierzoludzie lubią podkreślać wagę swych słów, nie można się dziwić, że niektórzy uczeni kwestionują fakt istnienia tego języka. Niezależnie od tych opinii, trzeba przyjąć za pewnik, że zwierzoludzie to inteligentna rasa, która potrafi się porozumiewać. Pomimo tego, że niektóre osobniki w ogóle nie potrafią mówić, zwierzoludzie jako rasa z powodzeniem używają mrocznej mowy. Niejeden badacz mógłby się zdziwić, gdyby usłyszał, jak skomplikowane potrafią być dysputy prowadzone w stadzie.

Ludzie nie potrafią i nigdy nie będą w stanie porozumiewać się zwierzomową. W rzadkich przypadkach, kiedy zwierzoludzie rozmawiają z przedstawicielem innej rasy, używają podstawowych zwrotów mrocznej mowy, gestów i mimiki. Zwierzomowy używają tylko w ostateczności, kiedy złoszczą się, nie mogąc nawiązać kontaktu. Zwykle zaraz potem zabijają mało rozgarniętego rozmówcę.

Runy zwierzomowy

Zwierzoludzie używają uproszczonej odmiany run mrocznej mowy, aby pozostawiać wiadomości lub oznaczać głazy zborne. Jako że brakuje im zręczności i cierpliwości potrzebnych do starannego pisania, ich znaki są niedbałe i prymitywne. Zamiast mozolnie żłobić runy w kamieniu, wykorzystują w charakterze tuszu własne odchody lub krew.

Runy zwierzomowy

Aa		M		1	
Ar		N		2	
Ak		O		3	
Bh, b		Ph		4	
Ch, kh		Rh		5	
Dh		S		6	
E, ii		Sh		7	
F		T, tz		8	
Gh		U		9	
Gu		Ul		10	
Gz		V		100	
H		W, uu		1000	
I, cc		Y			
Kw, qu		Z, zh			
L					



Rozdział VIII: Przedziwna menażeria

„Nasza ojczyzna stała się kryjówką dla wielu istot, które noszą znamię Niszczycielskich Potęg. Ptaki o trzech skrzydłach, wilki bez skóry, czy ludzie o ciałach i łbach zwierząt, wszyscy oni są pomiotami Chaosu. Gdy spotkacie się z nimi twarzą w twarz, nie okazujcie litości i nie dajcie się zwieść pozorom. Każdy pomiot Chaosu musi zostać zniszczony, bez wyjątku i bez wahania."

– Devin Weihruber, strażnik dróg

Mieszkańcy Starego Świata wierzą, że ich ziemie zamieszkiwane są przez wiele dziwnych i strasznych istot. Niektóre z nich istnieją naprawdę, inne są jedynie wytworem wybujałej fantazji, paranoicznych obaw i ludowych przesądów. Pośród tych dziwnych stworzeń można też znaleźć takie, które zostały spaczone pod wpływem Chaosu. Są to prawdziwe wybryki natury, które zawdzięczają swe istnienie wyłącznie działaniu spaczenia. Za ich sprawą rodzą się legendy i opowiadane ku przestrodze historie, powtarzane na zamkach i w karczmach. Takie bestie często przychodzą na świat jako normalne zwierzęta, jednak pod wpływem Chaosu mutują, wypaczają się i przepoczwarzają w zupełnie inne istoty. Zdarza się także, że kilka istot łączy się w jedno ciało – tak na przykład dzieje się w przypadku chimery. Pomioty i śluzowce Chaosu są wynikiem zbyt wielu mutacji, które dotknęły śmiertelnego ciała, a inne potwory to przyobleczone w materię koszmarne sny i wyobrażenia ludzi, zrodzone przez złą wolę Mrocznych Bogów. Poniżej opisano najdziwniejsze bestie, jakie można spotkać na bezdrożach Starego Świata. Większość z nich jest tak rzadko spotykana, że w ciągu całego życia Bohaterowie nie będą mieli okazji, żeby zobaczyć je więcej niż raz. Mówiąc w skrócie, nadają się do jednorazowego wykorzystania w którejś z przygód. Inne potwory rodem z legend opisano także w *Bestiariuszu Starego Świata*.

„Poświęciłem życie, próbując opisać stworzenia zamieszkujące Stary Świat. Podróżowałem po Bretonii, Tilei, Estalii, spędziłem nawet kilka lat w Arabii. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że na świecie żyje wiele istot, które w ogóle nie powinny istnieć. Nawet w Imperium trzymane są gryfy, a w Bretonii hoduje się latające konie! Czy nie jest to dziwne, skoro normalne wierzchowce nie mają skrzydeł? Zakłamaniem jest upieranie się przy twierdzeniu, że gryf lub pegaz to normalne zwierzę! Mroczni Bogowie nie czynią różnicy między niewinnymi i niegodziwcami, zsyłając mutacje na wszystkich. Ile z tych opisanych przeze mnie istot to w rzeczywistości pojedyncze wybryki natury? Nie wiem, gdyż nie sposób tego stwierdzić."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Nowe zdolności

Poniższe zdolności stanowią uzupełnienie tych, które zaprezentowano w *Księdze Zasad*.

Bezkształtny

Opis: Bezkształtne istoty potrafią dowolnie i bezustannie zmieniać kształt ciała. Każdy celny cios w taką istotę jest traktowany jak trafienie w korpus. W przypadku trafienia krytycznego należy wykorzystać zasady Nagłej Śmierci, str. 138 *Księgi Zasad*.

Łuski

Opis: Potwór pokryty jest twardymi łuskami, które chronią go niczym zbroja. Ta zdolność zapewnia dodatkowe Punkty Zbroi (w liczbie podanej w nawiasie) na wszystkich lokacjach trafienia. Na przykład istota ze zdolnością **łuski (2)** posiada 2 PZ na każdej lokacji trafienia.

Urodzony wspinacz

Opis: Postać może wykorzystywać umiejętność **wspinaczka** w ramach akcji pojedynczej. Udany test oznacza, że postać przebyła tyle metrów, ile wynosi wartość jej cechy Szybkość.

Amfisbena

„Zawsze obcinam wężowi głowę i ogon. Dzięki temu mam pewność, że nie żyje."

– Levin Fiegler, łowca

„Nie mam pojęcia, w jaki sposób taka istota mogłaby zaistnieć bez wpływu Chaosu. Ten przedziwny stwór pod każdym względem przypomina zwykłego węża, pomijając fakt, że zamiast ogona ma drugą głowę. Co więcej, jego łuski, równie twarde jak smocza skóra, potrafią wytrzymać nawet najsilniejszy cios."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Amfisbena to dziwne zwierzę, pochodzące z mrocznych, tropikalnych lasów Lustrii, przesyconych magiczną energią. Wygląda jak zwykły wąż, jednak zamiast ogona ma drugi łeb. Jako pierwsi odkryli je tileańscy podróżnicy, którzy chcieli sprowadzić kilka osobników jako przykład osobliwości, jakie można spotkać w Nowym Świecie. Jednak w trakcie rejsu powrotnego amfisbeny rozmnożyły się i kilka z nich uciekło z klatek. Zwierzęta z furią zaatakowały marynarzy, zabijając wszystkich na pokładzie. Pozbawiony załogi statek rozbił się na skałach w pobliżu Sartosy. Kilka węży dopłynęło do lądu i szybko przystosowało się do nowych warunków. Obecnie spotykane są w Tilei i Księstwach Granicznych, a niektóre dotarły nawet do Imperium. Łowcy, którzy mieli nieszczęście spotkać amfisbenę, z reguły przypłacali takie zdarzenie życiem, bowiem nie bez powodu widok dwugłowego węża oznacza pewną zgubę.

— Amfisbena —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	42	36	43	5	43	2

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: skradanie się +10, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik +10
Zdolności: broń naturalna, łuski (1)
Zasady specjalne:

- *Dusiciel*. Po uchwyceniu ofiary amfisbena zaciska swoje sploty, co zapewnia jej dodatkowy modyfikator +10 do testów Krzepy wykonywanych w celu określenia zadawanych obrażeń.
- *Kły jadowe*. Jeśli na skutek ugryzienia amfisbeny postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 4 punkty Żywotności.
- *Niezwykły kształt*. Ze względu na niezwykły kształt ciała, istnieje 50% szans, że celny cios trafi w korpus amfisbeny. W pozostałych przypadkach trafiona zostaje jedna z głów.
- *Zaskakujące ukąszenie*. Po uchwyceniu ofiary amfisbena może ją ukąsić, wykonując „zwykły atak" w ramach akcji natychmiastowej.

Zbroja: łuski (1)
Punkty Zbroi: głowa 1, głowa 1, korpus 1
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Przeciętna

Amfisbena w grze

Kultysta z Arabii przybywa do jednej z osad Starego Świata w poszukiwaniu reliktu, podobno ukrytego w grobowcu na pobliskim cmentarzu. Nocne spacery nieznajomego przyciągają uwagę łowcy czarownic, który przebywa w okolicy. Kiedy sigmaryta przyłapuje go na potajemnej wyprawie, przybysz tłumaczy się zawile, utrzymując, że szuka zaginionego krewnego. Łowca czarownic niechętnie puszcza go wolno, decydując, że nadal będzie obserwował dziwnego nieznajomego. Nie wie jednak, że kultysta ma w zanadrzu tajemną broń. Chcąc pozbyć się niewygodnego prześladowcy, planuje zabić go przy pomocy oswojonej amfisbeny.

Następnego ranka oberżysta znajduje łowcę czarownic martwego w pokoju. Sprawa jest o tyle dziwna, że nie widać śladów walki, drzwi są zamknięte od wewnątrz, a sam pokój mieści się na trzecim piętrze budynku. Bohaterowie zostają poproszeni o wyjaśnienie tajemniczego zabójstwa i znalezienie mordercy.

Bazyliszek

„Słyszałeś o Jaskini Posągów w pobliżu Luccini? Od wielu lat nikt jej nie odwiedza, ale jeśli chcesz, możesz pooglądać skamieliny tych, co się tam zapuścili."

– Paulo, tileański kondotier

„Bazyliszek to rzadko spotykany stwór, obdarzony niezwykłymi zdolnościami. Osiąga spore rozmiary i można go niezawodnie rozpoznać dzięki białym plamom znaczącym łeb. Jego cuchnący dech potrafi palić trawę i skałę, niektórzy zaś twierdzą, iż wzrok tego potwora zamienia ludzi w kamień. Badacze i uczeni opisywali wiele spotkań z tymi przedziwnymi istotami, lecz ich relacje są sprzeczne, co stawia pod znakiem zapytania faktyczne istnienie bazyliszków."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Istoty Chaosu, które zrodziły się na dalekiej Północy, niekiedy migrują na południe, osiedlając się na terenach Imperium i w Mrocznych Ziemiach. Choć w Imperium można natknąć się na bazyliszki, te stworzenia preferują cieplejszy i suchy klimat, szczególnie okolice czynnych wulkanów. Te ośmionożne gady o krokodylej paszczęce, pokryte twardą, rogową łuską, mierzą około pięciu metrów długości i czasem są brane za zmutowane smoki..

— Bazyliszek —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	52	43	30	14	14	3

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +10, tropienie, ukrywanie się, wspinaczka
Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, łuski (3), morderczy atak, nieustraszony, odporność na trucizny, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Jad.* Oddech i ślina bazyliszka są trujące. Jeśli na skutek ugryzienia bazyliszka postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać traci dodatkowe 6 punktów Żywotności.
- *Mutacje Chaosu.* 25% szans na mutację Chaosu. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**, ignorując wynik „Pomiot Chaosu".
- *Petryfikujące spojrzenie.* Spojrzenie bazyliszka potrafi zamienić ofiarę w kamień. Bestia może próbować zamienić w kamień tylko jedną istotę na rundę. Dowolna postać w zasięgu 10 metrów musi wykonać udany test Siły Woli. Udany test oznacza, że uniknęła wzroku potwora, lecz otrzymuje modyfikator -20 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Efekt utrzymuje się aż do następnej akcji bazyliszka. Jeżeli potwór atakuje przeciwnika, który unika jego wzroku, otrzymuje modyfikator +20 do rzutu na trafienie. Nieudany test SW oznacza, że postać musi wykonać kolejny, tym razem Wymagający (-10) test SW. Jeśli ten test również zakończy się niepowodzeniem, postać natychmiast zamienia się w kamień.

Zbroja: łuski (3)
Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Duża

Bazyliszek w grze

Kompanie górnicze od lat eksportowały rudę żelaza na rynek w Nuln, jednak ostatnio, zupełnie niespodziewanie, dostawy ustały. Richthofenowie, ród kupiecki odgrywający główną rolę na lokalnym rynku metalurgicznym, zaczynają się niepokoić i wynajmują Bohaterów, aby zbadali, co się dzieje w kopalniach. Po przybyciu na miejsce BG nie spotykają żadnych górników, znajdują natomiast wiele nadzwyczaj realistycznych posągów...

Biczownik

„Uważaj, gdzie leziesz, człeczyno! Nie widzisz, że to gniazdo biczowników? Każdy z nich uszczknie sobie kawałek twojego ciała i nic z ciebie nie zostanie."

– Kraggrum Czarna Pięść

„Zadziwia mnie mnogość i różnorodność istot Chaosu. Kryją się w falach mórz, w leśnych ostępach, a nawet pod naszymi nogami. Krasnoludy opowiadają o dziwnych stworzeniach, które zasiedlają szczeliny skalne, żerując na ciałach nieszczęsnych ofiar, które przechodziły tamtędy przypadkiem."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Biczownik to niewielkie, mięsożerne zwierzę, które zamieszkuje ocienione szczeliny i rozpadliny. Najczęściej spotyka się je pod ziemią, jednak mogą występować także na powierzchni, wszędzie tam, gdzie jest dość ciemno i łatwo o pożywienie. Gniazda biczowników były znajdowane nawet w domach mieszkalnych. Bardzo trudne je odnaleźć, gdyż zwykle kryją się pod warstwą błota, kurzu lub śmieci. Nawet wiedząc, gdzie szukać, trudno odnaleźć te stworzenia, bowiem ponad warstwą nieczystości wystają jedynie ich włoski czuciowe.



Właśnie dzięki pokrywającym całe ciało włoskom biczowniki wykrywają swe ofiary. Włoski są wrażliwe na ruch powietrza, wywoływany przez poruszające się istoty. Kiedy ofiara znajdzie się w pobliżu ukrytego stworzenia, błyskawicznie wystrzeliwuje ono długą, przypominającą bicz mackę, zakończoną drobnymi, haczykowatymi ząbkami. Po wyrwaniu kawałka ciała ofiary stworzenie zwija mackę, wchłaniając swój łup. Jedna porcja zaspokaja głód na kilka godzin, potem biczownik musi znów zapolować.

Istnieje kilka gatunków tych stworzeń, różniących się od siebie wielkością i kształtem, w zależności od strefy klimatycznej, w jakiej żyją. Stwory zamieszkujące lasy są zielono-brązowe, natomiast gatunki żyjące pod ziemią mają skórę czarną lub ciemnobrązową. Ciało biczownika składa się z macki, rozwijanej tylko na czas polowania, oraz korpusu, w którym mieści się jama gębowa i układ trawienny. Ciało pokryte jest setkami niewielkich haczyków, dzięki którym biczownik może przyczepić się niemal do każdej powierzchni.

– Biczownik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
0	33	10	12	24	0	0	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	1	1	0	0	0	0

Umiejętności: ukrywanie się +20
Zdolności: brak
Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Biczowniki nie posiadają Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Wyczucie ruchu*. Biczownik atakuje odruchowo za każdym razem, gdy jakaś istota znajdzie się w zasięgu 6 metrów od niego. Atak jest tak szybki, że ofiara zostaje automatycznie zaskoczona. W celu określenia skuteczności ataku należy wykonać test Umiejętności Strzeleckich biczownika.
- *Niewielkie rozmiary*. Biczowniki są bardzo małe. Ich odkrycie wymaga udanego testu **spostrzegawczości**. Wszystkie celne ataki trafiają w korpus stwora. Efekt trafienia krytycznego należy określić zgodnie z zasadami Nagłej Śmierci (patrz **Księga Zasad**, str. 138).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: „bicz"
Trudność zabicia: Niewielka

Biczownik w grze

Niektórzy zwierzoludzie i mutanci trzymają biczowniki jako strażników podejścia do obozowiska, licząc na to, że stwory zabiją lub przynajmniej wystraszą intruzów oraz drapieżniki.

Chimera

Pochodzenie chimer ginie w pomroce dziejów. Pewne jest to, iż owe potwory są wytworem Chaosu, bowiem samym swym istnieniem przeczą wszelkim prawom natury. Od niepamiętnych czasów zagrażały mieszkańcom Imperium i nadal stanowią dla nich śmiertelne niebezpieczeństwo. Istnieje pewna legenda, która wyjaśnia powstanie tych istot. Wiąże się ona bezpośrednio z opowieściami o władcy niewielkiego państewka, położonego na granicy między obecną Tileą i Księstwami Granicznymi.

„Swego czasu istniało niewielkie państwo zwane Calią. Jego władcą był Amidemachus, człowiek despotyczny i żądny władzy, o którego chciwości i zawiści już za jego życia krążyły legendy. Bez wytchnienia toczył wojny z sąsiadami i zdradzał sprzymierzeńców. Z tego powodu zwano go 'zakałą Czarnej Zatoki'.

Pewnego dnia, w drodze na kolejną wojnę, król spotkał córkę Iobanesa, władcy sąsiedniej krainy, Lucin. Amidemachus wysłał na jego dwór herolda, domagając się ręki królewny i szybkiego ślubu. Znając podły charakter króla i jego zapalczywość, Iobanes odmówił, a potem zaczął szykować armię do nieuchronnej wojny. Rozwścieczony król Calii wysłał wszystkie wojska przeciwko Lucin, rozkazując im zrównać miasto z ziemią oraz wymordować wszystkich mieszkańców na chwałę swego mrocznego pana. Lucinianie byli jednak twardymi i dzielnymi ludźmi, przywykłymi do wojaczki, dlatego stanęli do walki z bronią w ręku i przez dziesięć lat odpierali szturmy na mury swej stolicy.

Niezaspokojona chuć i żądza władzy sprawiły, że Amidemachus poddawał się coraz większej wściekłości. W końcu zwrócił się do Mrocznych Bogów, aby pomogli mu obalić króla Lucin. Ci tylko czekali na takie wezwanie i z radością odcisnęli na Amidemachusie piętno czarnej magii. W odpowiedzi na prośbę przemienili go w potwora, którego ciało odzwierciedlało cechy jego charakteru. Odwaga i zaciekłość króla dały zalążek ciału lwa, upór sprawił, że wyrósł mu łeb kozła. Dzięki szlachetnej krwi zyskał skrzydła i pazury orła, a zdradziecka natura i dwulicowość sprawiły, iż trzecią głową okazał się wężowy łeb.

Choć nowe ciało było dziwne, a nawet groteskowe, Amidemachus był zadowolony. Poprowadził swe armie na podbój, kładąc trupem całe szeregi nieprzyjacielskich żołnierzy. Wszyscy, którzy stanęli mu na drodze, ginęli, a każdy cios szponiastej łapy przybliżał króla do murów Lucin. Wreszcie stanął u bram i szykował się już do roztrzaskania wrót, gdy do jego uszu dobiegł przedziwny odgłos. Trzy zwierzęce głowy obróciły się ku niebiosom, dostrzegając dzielnego wojownika, który na grzbiecie pegaza mknął ku niemu i rzucał wyzwanie do walki. Amidemachus uśmiechnął się w duchu i wzniósł w przestworza, sądząc, że szybko rozprawi się z pikującym nań głupcem.

Ich pojedynek trwał kolejne dziesięć lat. Wiele razy przemierzyli niebiańskie przestworza, zraszając ziemię krwią. Gdziekolwiek padły jej krople, tam rodziły się potwory, które trapiły ludzi. Żaden z wojowników nie zamierzał się poddać i ślepi na wszystko inne, walczyli dalej bez pamięci. Wreszcie dzielny rycerz wraził kopię w oko bestii. Amidemachus, martwy i pokonany, runął w dół. Bohater wyprostował się w siodle i rozejrzał dookoła, ze zgrozą dostrzegając poczerniałą ziemię. Widząc ten obraz śmierci i zniszczenia, zapłakał. Wojownik, który pozostał czysty w sercu i duszy, poprzysiągł, że osobiście zgładzi wszystkie bękarty złego króla."

- Reinholt Schent, badacz osobliwości

Nie ma najmniejszych wątpliwości, że chimera jest istotą powołaną do życia za sprawą mocy Chaosu. Łącząc w sobie cechy węża, lwa, orła i kozła, nie może być przecież zwierzęciem zrodzonym z natury. Pięciometrowej długości ciało wielkiego kota wieńczy koźli zad z lwim ogonem, który bywa też zakończony kolczastą narośla. Skrzydła chimery przypominają orle, jednak są znacznie większe. Szyję zwykle wieńczą trzy głowy, jednak jak to bywa w przypadku istot Chaosu, może być ich więcej, czasem nawet sześć. W większości przypadków są to łby kozła, lwa i węża, jednak widziano także osobniki z głowami innych zwierząt.

— Chimera —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	66	66	33	14	74	12

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	41	6	6	5 (10)	0	0	0

Umiejętności: sztuka przetrwania, unik +10
Zdolności: broń naturalna, latanie, straszny, szał bojowy, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:
- *Jad*. Wydzielina gruczołów chimery jest wyjątkowo toksyczna. Każdy celny cios (nawet bez zadania obrażeń) powoduje, że ofiara traci 1 dodatkowy punkt Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza śmierć po 1k10 rundach.
- *Mutacje Chaosu – gęste futro i odór*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Zbroja: gęste futro
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1
Uzbrojenie: kły, pazury, kolczasty ogon
Trudność zabicia: Bardzo Duża

Chimera w grze

Chimery są nadzwyczaj złośliwymi istotami, jednak generałowie Imperium często wykorzystywali ich siłę i zaciekłość. Zniszczenia, jakie siały pośród zielonoskórych i wrogich oddziałów, z nawiązką rekompensowały przypadki pożerania sojuszniczych wojowników i strat wśród ludności cywilnej. Ostatnio młodsi generałowie zrezygnowali z usług tych bestii, a ich starania wspiera kult Sigmara, którego przywódcom nie podoba się, że w wojskach Imperatora służą istoty Chaosu. Wygląda na to, że minęły czasy wykorzystywania tych stworzeń do celów militarnych, jednak nie wszyscy dowódcy popierają te dążenia. W ostatnich miesiącach na nowo podjęto próby wykorzystania chimer jako głównego wsparcia oddziałów Imperium. Jak dotąd nie zanotowano kolejnych przypadków utraty kontroli nad groźnymi bestiami, lecz jest tylko kwestią czasu, zanim na nowo obudzi się w nich krwiożercza natura.

Czerw bagienny

„Zapomnij o demonach z bagien. One nie istnieją. Jedyne, czego powinieneś się obawiać, to bagienne węże. Widziałem kiedyś jednego, co miał ponad dziesięć metrów długości!"

– Kyle Trottsten, flisak

„Gigantyzm jest jednym z najczęściej spotykanych efektów działania sił Chaosu na istoty żywe. Wystarczy spojrzeć na czerwia bagiennego. W zasadzie jest to zwyczajny wąż, który jednak pod wpływem spaczenia osiągnął monstrualne rozmiary."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Bagna i mokradła stanowią siedlisko wielu okropieństw zrodzonych z mocy Chaosu. Oprócz powtarzanych szeptem opowieści o mutantach i demonach, czających się w niedostępnej dziczy, mówi się także o istotach równie strasznych, a czasem jeszcze bardziej przerażających, gdyż zrodzonych ze zwierząt, które wcześniej zamieszkiwały te rejony. Jeden z takich stworów znany jest pod wieloma nazwami: wielkiego węża, bagiennego smoka, zjadacza umarłych, lecz przede wszystkim czerwia bagiennego. Potwór ten jest utrapieniem podróżników, a niejeden śmiałek lub głupiec, który zapuścił się w okolice jego leża, skończył w paszczy tej okrutnej bestii. Czerw bagienny osiąga długość siedmiu metrów, aczkolwiek czasem przekracza nawet dziesięć. Jego pokryta łuskami skóra zabarwiona jest w odcieniach zieleni i brązu, dzięki czemu wąż potrafi ukryć się w bagnie i czyhać niezauważony na ofiarę. Cechą szczególną tego stworzenia są szmaragdowozielone oczy oraz paszczęka, która potrafi rozszerzyć się tak, aby za jednym razem pochłonąć człowieka, a nawet konia. Choć bestia jest ogromna, niełatwo ją wypatrzyć, bowiem jej ulubioną taktyką łowiecką jest zagrzebanie się w mule i oczekiwanie na nieostrożną ofiarę.

– Czerw bagienny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	64	41	32	10	12	4

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	23	6	4	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +20, ukrywanie się
Zdolności: broń naturalna, łuski (3), niepokojący
Zasady specjalne:
- *Dusiciel*. Wykonując chwyt, czerw bagienny otrzymuje modyfikator +20 do testów Krzepy.
- *Kły jadowe*. Jeśli na skutek ugryzienia czerwia postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 5 punktów Żywotności.
- *Zagrzebanie*. Czerw bagienny potrafi zakopać się w miękkiej, podmokłej ziemi lub piachu, znikając pod powierzchnią. Porusza się wtedy z normalną Szybkością.

Zbroja: łuski (3)
Punkty Zbroi: głowa 3 (25% szans na trafienie), korpus 3 (75% szans na trafienie)
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Przeciętna

Czerw bagienny w grze

Czerwie bagienne występują tylko na otaczających Marienburg Przeklętych Bagnach. Z tego powodu kupcy często wynajmują dodatkowych ochroniarzy, aby bezpiecznie przekroczyć pełne niebezpieczeństw mokradła. Na szczęście czerwie bagienne spotyka się dosyć rzadko. Podobno strzegą złóż spaczenia, ale niewielu awanturników, którzy wybrali się na poszukiwania, powróciło i mogło potwierdzić tę plotkę. Większość nie powróciła wcale.

Czerw słoneczny

„Niedawno natrafiłem na ciekawą relację pochodzącą z Praag, z czasów oswobodzenia miasta przez wojska Magnusa Pobożnego. Wedle tej opowieści, na trupach trolli Chaosu żerowały niezwykle tłuste robaki. Któryś z żołnierzy rozdeptał jednego z nich i natychmiast padł na ziemię, okropnie dygocząc. Dowódca kompanii wydał wtedy rozkaz, aby palić wszystkie trupy."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Czerw słoneczny to zmutowany mocą Chaosu padlinożerca. Nie posiadając otworu gębowego, odżywia się poprzez obtaczanie swego ciała w zgniliźnie i przyswajanie pożywienia przez porowatą skórę. Co dziwne, wydaje się również wchłaniać światło słoneczne. Za dnia czerwie wygrzewają się w promieniach

słońca, magazynując energię, która pozwala im przetrwać noc. Robak potrafi użyć zgromadzonej energii w obronie, porażając prądem napastnika, który znajdzie się w zasięgu 1 metra. Czerwie słoneczne osiągają nawet 2 metry długości.

— Czerw słoneczny —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
14	0	46	48	60	14	18	8

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	15	4	4	1	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość
Zdolności: niepokojący
Zasady specjalne:

- *Porażenie*. Jeśli żywa istota dotknie czerwia, a nawet tylko zbliży się do niego, robak może porazić ją zmagazynowaną wcześniej energią słoneczną. Postać może uniknąć ataku, wykonując udany Wymagający (-10) test Zręczności, a w razie niepowodzenia otrzymuje trafienie z Siłą 3. Jeżeli postać nosi zbroję kolczą lub płytową, Siła ataku wynosi 5. Aby ponownie użyć tej zdolności, czerw musi spędzić przynajmniej 4 godziny wystawiony na działanie promieni słonecznych.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: brak
Trudność zabicia: Niewielka

Czerw słoneczny w grze

Na szczęście poza Pustkowiami Chaosu i pustyniami Khemri czerwie słoneczne występują dosyć rzadko. Klimat Imperium niezbyt im służy, co nie oznacza jednak, że nie można ich tu spotkać. Niektórzy kultyści wykorzystują je, aby pozbyć się wścibskich łowców czarownic.

Dżabersmok

„Ale mamuś! Przeca wydoiłem krowę i... i to dżabersmok wypił całe mleko!"

– częsta wymówka chłopskich dzieci

„Każda inwazja Chaosu sprowadza na nasze ziemie nowe okropieństwa, wypaczone plugawą mocą. Na szczęście wiele z nich jest tak zniekształconych i przeżartych spaczeniem, że nie mogą się rozmnażać, a tym samym skazane są na wyginięcie. Niestety nie zawsze tak jest i niektóre bestie mogą płodzić potomstwo. Przykładem takiego stworzenia jest dżabersmok. Mimo że te stwory rozmnażają się normalnie, rzadko można spotkać podobne osobniki, wszystkie bowiem z łatwością ulegają najprzeróżniejszym mutacjom."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Opisywany w niezliczonych ludowych pieśniach dżabersmok to najgroźniejszy z leśnych stworów. Choć brak mu inteligencji, nadrabia odwagą i agresywnością, atakując każde żywe stworzenie, jakie napotka na swojej drodze. Poszczególne osobniki znacznie się od siebie różnią, aczkolwiek niektóre cechy wyglądu można uznać za wspólne dla całego gatunku. Większość dżabersmoków ma około czterech metrów długości, choć zdarzają się też osobniki o większych rozmiarach. Długą i giętką szyję wieńczy pokryty obwisłą skórą łeb, a uwagę zwraca wielka, ośliniona paszcza. Wiele osobników posiada skrzydła, ale nie potrafią latać (lub nie wiedzą, że potrafią). Zamiast tego trzepoczą skrzydłami w podnieceniu lub strachu, wydając dziwne i niepokojące dźwięki. Trudno mówić o typowym umaszczeniu, gdyż niemal każdy dżabersmok pyszni się odmiennym ubarwieniem.

— Dżabersmok —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
79	0	55	67	14	12	89	8

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	47	5	6	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, wspinaczka, zastraszanie
Zdolności: morderczy atak, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:

- *Guupi*! Dżabersmoki są wyjątkowo głupie i często zapominają, co zamierzały zrobić. Za każdym razem, gdy stwór znajdzie się w sytuacji, która go rozprasza (na przykład napotka świeże zwłoki lub wyjątkowo atrakcyjny odór), musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym (na przykład pożera trupa lub szuka źródła smrodu). Dżabersmokowi łatwiej skupić się na walce, w której bierze udział w danej chwili (test Inteligencji ma trudność Łatwą).
- *Kły jadowe*. Jeśli na skutek ugryzienia dżabersmoka postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera po tylu rundach, ile wynosi jej Wytrzymałość.
- *Mutacje Chaosu* – nietypowe ubarwienie i twarda skóra. 50% szans na dodatkowe (1k10+2)/3 mutacji. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**, ignorując wynik „Pomiot Chaosu".
- *Oszołomienie bólem*. Jeżeli na skutek odniesionych ran Żywotność dżabersmoka spadnie do poziomu 5 lub mniej, stwór nie może wykonywać żadnych akcji, dopóki nie zregeneruje ran przynajmniej do poziomu 6 punktów Żywotności.
- *Regeneracja*. Na początku swojej tury dżabersmok odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci dżabersmoka.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kły i pazury
Trudność zabicia: Bardzo Duża

Dżabersmok w grze

Dżabersmok jest istotą zrodzoną z Chaosu, próżno więc szukać dwóch podobnych do siebie osobników. Dla większości mieszkańców Starego Świata jest straszakiem, dzięki któremu

małe dzieci nie zapuszczają się same do lasu i posłusznie wykonują domowe obowiązki. Często oskarża się go o wszystkie nieszczęścia i jeśli wicher zwieje pranie ze sznurka, gospodyni domowa będzie narzekać, że to na pewno wina dżabersmoka. Niekiedy zdarza się, że przesąd okazuje się całkiem realny i potwór rzeczywiście zagraża ludzkim domostwom. W takich przypadkach wieśniacy mogą szukać pomocy u nieznajomych, błagając o zabicie *„strasznej bestii z lasu"*.

Glista mięsna

„Nie toleruję robaków w jedzeniu, ale przecież swoich pasztecików i tak nie jem. A co, zjadłeś i nie smakowało?"

– Hamo, niziołkowy cukiernik

„Kiedyś bolał mnie ząb, wiesz? No to cóż, pomaszerowałem do cyrulika i mówię mu: Chłopie, rwij, bo zwariuję! On na to, że dobra. Siadam więc na stołku, otwieram gębę, o taaaak szeroko, a on zaczyna mnie tam gmerać, a oglądać. Grzebie, szturcha paluchem i tak dalej. Czułem się tak, jakby mnie szynkę do japy wsadził. Nieważne, gmera, gmera, aż nagle krzyczy i odskakuje. Patrzę, a w jego palec wgryzł się wielki, tłusty robal. Mówię ci, to był najgorszy dzień w moim życiu."

– Gebber Guth, świniarz

„Zawsze mnie zadziwia, jak bardzo ludzie lekceważą zagrożenie ze strony Chaosu. Ile jeszcze dowodów muszą zobaczyć na własne oczy, zanim pojmą, że grozi nam poważne niebezpieczeństwo? Niszczycielscy Bogowie są w stanie porazić wszystkich i wszystko, co znajduje się na tym świecie, od naszych rodzin po jedzenie, które spożywamy. Istnieje wiele przykładów zmutowanych pasożytów, które można znaleźć w pożywieniu, a nawet w wodzie. Nieostrożny głupiec nie dostrzeże ich obecności i uzna, że dziwny smak strawy powoduje zjełczałe masło bądź nadpsute mięso, a dzięki ludzkiej głupocie pasożyt zdoła zagnieździć się w ustach. Im mniej żywiciel będzie dbał o czystość, tym większy będzie robak, który koniec końców przegryzie się do mózgu i zabije żywiciela."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Glista mięsna to pasożyt, który lęgnie się w zepsutej wodzie lub żywności. Osiąga długość kilku centymetrów oraz niecałe ćwierć grubości. Ma zielonkawobrązowe ubarwienie, a plamki na głowie tworzą wzór przypominający czaszkę. Matki straszą tymi stworami dzieci, jednak większość mieszkańców starego Świata traktuje opowieści o nich jak bajki.

– Glista mięsna –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
5	0	6	11	18	2	10	4

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	1	0	1	1	0	0	0

Umiejętności: ukrywanie się +30
Zdolności: brak
Zasady specjalne:

- *Borowanie*. Kiedy glista zostanie wchłonięta wraz z pożywieniem, wwierca się w miękkie części dziąseł, wewnętrznej strony ust lub gardła. Wydzielany przez nią śluz sprawia, że nosiciel traci czucie w tym miejscu i nie dokucza mu ból spowodowany obecnością robaka. Każdego dnia ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**, którego sukces pozwoli jej odkryć istnienie pasożyta. W takim wypadku postać może go wypluć lub wyciągnąć z ust, choć to przeżycie przypłaca 1 Punktem Obłędu.
- *Niewielkie rozmiary*. Glisty mięsne są bardzo małe. Ich odkrycie wymaga udanego testu **spostrzegawczości**. Wszystkie celne ataki trafiają w korpus stwora. Efekt trafienia krytycznego należy określić zgodnie z zasadami Nagłej Śmierci (patrz *Księga Zasad*, str. 138).
- *Żer*. Glista mięsna żywi się oddechem człowieka, w którym, według legend, kryje się esencja ludzkiej duszy. Dopóki robak drąży ciało gospodarza, ofiara otrzymuje modyfikator -10 punktów do wszelkich testów. Po tygodniu pasożyt zaczyna mozolną wędrówkę w kierunku mózgu żywiciela. Każdego dnia ofiara musi wykonać Prosty (+10) test **spostrzegawczości**, którego powodzenie pozwoli jej zauważyć krew cieknącą z ust. Usunięcie pasożyta wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **leczenia**. Po trzech dniach robak siedzi już zbyt głęboko, żeby można go było bezpiecznie usunąć. Od tej pory ofiara codziennie traci 1k10 punktów Inteligencji i otrzymuje 1 Punkt Obłędu. Kiedy Inteligencja spadnie do 0, nieszczęśnik umiera. W resztkach mózgu żywiciela glista mięsna składa jaja, z których po 1k10 dniach wykluwają się młode i wydostają przez nos trupa, aby szukać następnego żywiciela.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: brak
Trudność zabicia: Niewielka

Glista mięsna w grze

Niziołek Frito odziedziczył rodzinną masarnię, co skazało go na uliczną sprzedaż smakowitych pasztecików niewdzięcznym i głupim ludziom. Po tym, jak został kilkukrotnie oszukany, opluty i wyśmiany, stwierdził, że jego klienci nie zasługują na mięso dobrej jakości, dlatego zaczął szukać surowca w ściekach i na wysypiskach śmieci. Niestety już kilka dni później sprawy zaczęły przybierać zły obrót. Frito spodziewał się, że jego klienci będą mieli rozwolnienie, nudności czy gorączkę, ale nie tego, że zaczną się dusić, popadać w obłęd i umierać. Niziołek zamknął sklep i nie pokazuje się na mieście, błagając bogów, aby nikt się nie domyślił, że przyczyną tajemniczych zgonów mogą być jego paszteciki.

Jedwabnik

„Pająk myk! Człowiek znikł!"

– dziecięca wyliczanka

„Jedwabniki z Lasu Cieni to jedno z wielu niebezpieczeństw, jakie czają się w tej groźnej puszczy. Wydaje się, że są spokrewnione z pająkami, ponieważ podobnie jak one rozpinają między drzewami lepkie sieci, w które chwytają

nieostrożne ofiary. Nici są równie wytrzymałe, co gruba lina, zaś pokrywająca je wydzielina jest jedną z najsilniej klejących substancji, jakie zna przyroda. Próba zerwania pajęczyny gołą dłonią może zakończyć się nawet wyrwaniem kawałka ciała, które przyczepi się do nici. Choć nie widziałem jedwabnika z bliska, zdarzyło mi się oglądać zwisające z pajęczyn ochłapy mięsa. Żadne inne wytłumaczenie nie przychodzi mi do głowy, jak to, że były to pozostałości ofiar, które wpadły w sieci i jakimś sposobem zdołały oswobodzić się z pułapki, choć okupiły to kalectwem."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Jedwabniki to niezwykły gatunek pająków, spotykany niemal wyłącznie w Lesie Cieni. Są znacznie mniejsze od człowieka, zwykle nie przekraczają 30 centymetrów wysokości, lecz stanowią śmiertelne zagrożenie dla każdego wędrowca. Podobnie jak inne pająki, mają osiem kończyn, jednak każda z nóg jedwabnika przypomina miniaturową rączkę zakończoną palcami o przyssawkach zamiast opuszków. Otwór gębowy wygląda jak usta wykrzywione w grymasie nienawiści, zaś kłapiące szczękoczułki ociekają cuchnącym jadem. Osiem par czerwonych ślepi, rozmieszczonych w przypadkowych miejscach na głowie, zapewnia jedwabnikowi doskonałe pole widzenia. Najciekawszymi organami są kądziołki, czyli narządy odpowiedzialne za produkcję nici. Przypominają ssawki i mieszczą się na spodniej stronie odwłoka, otoczone zaschniętą wydzieliną. Jedwabnik jest odporny na działanie własnej trucizny i potrafi bez trudu poruszać się po swojej pajęczynie.

— Jedwabnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	0	18	22	48	21	28	14

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	1	2	4	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +20, unik +10, wspinaczka +20
Zdolności: broń naturalna, człowiek-guma, urodzony wspinacz, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:

- *Jad*. Ślina jedwabnika jest wyjątkowo toksyczna. Jeśli na skutek ugryzienia postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje dodatkowe trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.
- *Pajęczyna*. Jedwabniki tkają wytrzymałe i lepkie pajęczyny, którą mogą mieć nawet do 6 metrów średnicy. Po 1k10 tygodniach pajęczyna wysycha i kruszeje. Zauważenie sieci wymaga Bardzo Trudnego (-30) testu **spostrzegawczości.** Nieudany test oznacza, że postać zaplątała się w sieci i jest traktowana jako unieruchomiona (Szybkość spada do 0). Należy losowo wyznaczyć część ciała (lokację trafienia), która dotyka pajęczyny. Postać może próbować uwolnić się z pułapki, wykonując Trudny (-20) test Krzepy. Udany test oznacza, że wyplątuje się z lepkiej pajęczyny, jednak otrzymuje trafienie z Siłą 2, gdyż w trakcie szamotaniny wyrywa sobie kawałek ciała z lokacji, która przykleiła się do pajęczyny. Jeśli postać nosi pancerz na danej lokacji, wówczas może zdjąć element zbroi, który przykleił się do pajęczyny. Udany Wymagający (-10) test Zręczności pozwoli ostrożnie zsunąć fragment pancerza, nie dotykając innych nici. Jeśli ktoś pomaga postaci, test jest Prosty (+10). W obu przypadkach można skorzystać ze zdolności **człowiek-guma.** Jeśli postać uzyska w teście 2 lub więcej poziomów porażki, jeszcze bardziej zaplątuje się w sieć (należy określić inną lokację trafienia, która przylepiła się do pajęczyny).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: szczękoczułki
Trudność zabicia: Niewielka

Jedwabnik w grze

Jedwabniki polują na wszystkie żywe istoty, lecz ich ulubionym pożywieniem jest ludzkie mięso. Swoje sieci tkają więc w poprzek szlaków, które przecinają Las Cieni. Jeśli ofiara okaże się szczególnie silna i zadziorna, jedwabnik zwykle cierpliwie czeka, aż osłabnie ona z głodu i pragnienia. W międzyczasie, kiedy schwytany szarpie się i próbuje oswobodzić, stwór oplątuje go kolejnymi nićmi, a także rozpina sieci pomiędzy okolicznymi drzewami. Tym sposobem, nawet jeśli ofiara uwolni się z jednej pułapki, zaraz wpadnie w drugą.

Młodnik

„Mój słodki robaczku. Dodaj mi urody i ujmij lat, najdroższy! Niech ponownie do mych drzwi zapukają zalotnicy, a w łożnicy zagoszczą kochankowie. Daj mi siłę, abym ze stosowną gracją przyjęła dziedzictwo odzyskanej młodości."

– hrabina Lukrecja z Middenheim

„Wiele imperialnych dam i matron trzyma młodniki w niewielkich, ozdobnych puzdrach. Choć kapłani nieraz głosili w kazaniach, że te owady są niebezpieczne, mało która niewiasta daje wiarę tym słowom. Kiedy już przekonają się o ich prawdziwości, zwykle jest za późno, aby ratować duszę, a co dopiero życie. Te, które do końca nie są w stanie odsunąć od siebie Złotej Pszczoły, marnieją coraz bardziej, aż wreszcie umierają, jakby kto wyssał z nich całe życie."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Niewielu jest w stanie oprzeć się pokusie wiecznej młodości i nieprzemijającego piękna, które będzie wzbudzało powszechną zazdrość. Próżno szukać kobiety, która byłaby wolna od tej słabości, a każda, jeśli tylko może, stara się zachować blask powabów. Nawet mężczyźni nie są wolni od strachu przed ubytkiem sił, który nieubłaganie prowadzi do Królestwa Morra. Młodnik, wbrew swej nazwie, nie przywraca młodości, lecz jedynie stwarza ułudę młodzieńczego powabu, uzależniając i doprowadzając do niechybnej śmierci.

Ten niewinnie wyglądający owad szybko zdobywa serca swoich właścicieli. Kształtem przypomina ćmę o ciele pokrytym gęstym meszkiem i długim języku, którym bezustannie bada otoczenie. Jednak to nie wygląd sprawia, że tak wiele szlachetnie urodzonych dam trzyma go w swych buduarach. Prawdziwym skarbem jest wydzielina gruczołów, znajdujących się na odwłoku owada. Jedna

jej kropla potrafi przywrócić utraconą urodę i napełnić ciało młodzieńczym wigorem. Z tego powodu młodniki to niebywale kosztowna maskotka, aczkolwiek nabywców nigdy nie brakuje.

Mało kto wie (lub chce wiedzieć), że w rzeczywistości za sok młodnika nie płaci się złotem, lecz własnym zdrowiem i życiem. Efekt działania wydzieliny wydaje się nieszkodliwy, a nawet dobroczynny, lecz jest to jeden z najbardziej nikczemnych podstępów Chaosu. Wystarczy dać młodnikowi do zlizania kroplę własnej krwi, a następnie rozetrzeć drogocenny sok na twarzy. Pozornie ujmuje to człowiekowi lat, lecz jak już wspomniano, odmładzający wpływ substancji jest silnie uzależniający. Już wkrótce zmarszczki znów się pojawiają, a blask oczu przygasa. Wtedy ponownie trzeba nakarmić Złotą Pszczołę i lepiej nie odmawiać jej porcji krwi, gdyż można poczuć jadowite ukłucie żądła...

— Młodnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
12	0	5	11	60	35	30	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	1	0	1 (3)	1 (6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), leczenie, przekonywanie +10, skradanie się +10, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się +20, unik +20

Zdolności: latanie, nieustraszony, szybki refleks, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Miodowe mleczko*. Młodnik wydziela gęsty syrop o delikatnym zapachu miodu, który zbiera się na odwłoku stworzenia. Wtarty w skórę twarzy wygładza zmarszczki, usuwa skazy na skórze i przywraca jej młodzieńczy wigor, stwarzając złudzenie odmłodzenia o 1k10 lat. Każde 30 dni stosowania mleczka powoduje przyznanie kumulatywnego modyfikatora -1 do rzutu określającego efekt działania soku. Jeżeli wynik okaże się ujemny, zażywająca nektar osoba będzie wyglądała na starszą niż jest w rzeczywistości. Wystarczy jedna dawka nektaru, aby się uzależnić (patrz „Obsesja młodości").
- *Mutacje Chaosu – żądło*. Efekt podobny do działania mutacji „Kły jadowe", patrz str. 44.
- *Obsesja młodości*. Postać, która zażyje choćby jedną dawkę soku młodnika, musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku popada w uzależnienie. Od tej pory codziennie musi zażywać porcję nektaru; jeśli tego nie zrobi, otrzymuje modyfikator –20 do Ogłady ze względu na „głód narkotyczny" i obsesyjne myśli o starości. Jeśli postać wytrzyma 7 kolejnych dni bez zażywania soku, uwalnia się spod władzy Złotej Pszczoły.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: żądło (S-2)

Trudność zabicia: Niewielka

Młodnik w grze

W całym Starym Świecie młodniki stanowią towar wielce poszukiwany, zwłaszcza przez arystokratki i małżonki bogatych kupców. Na czarnym rynku owady te osiągają zawrotne ceny. Przyjaciółka Bohaterów zdobyła upragnioną Złotą Pszczołę i już po kilku dniach zaczęła wyglądać znacznie młodziej. Zachowuje się z większą pewnością siebie, jednak nie dba o cenę, jaką będzie musiała zapłacić za odzyskaną młodość. Wkrótce czas zacznie odciskać na niej swe piętno, co jednak tylko zwiększy determinację kobiety, aby odzyskać dawną urodę. Pewnego dnia zaprosi Bohaterów na towarzyską wizytę. Uważni BG szybko zauważą, że pani domu ciągle zerka w stronę stojącej na sekretarzyku niewielkiej szkatułki. Kilka dni później kobieta zostaje znaleziona martwa w swej sypialni.

Rój smutków

„Najdziwniejsza rzecz, jaką kiedykolwiek widziałem? Rój motyli, które spijały łzy umierającego człowieka."

– Feliks Delhoft, żołnierz

„Roje smutków są chyba najlepszym przykładem, jak złowroga jest wola Niszczycielskich Bóstw i dlaczego ich sługi powinny być eliminowane na każdym kroku. Zwykły motyl stanowi uosobienie wszystkiego, co w życiu piękne i radosne, ale za sprawą władców Chaosu został przeobrażony w obrzydliwą istotę, żerującą na cierpieniu."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości



Roje smutków uznawane są za uosobienie zmiany, a zatem za sługi Tzeentcha. Wyglądają jak duże, wielobarwne motyle. Dopiero uważniejsze przyjrzenie się tym istotom pozwala odkryć ich prawdziwą, bardziej złowieszczą naturę. Każda z nóżek owada zakończona jest haczykowatymi pazurami, które z łatwością potrafią rozciąć skórę ofiary. Wiotkie ciało motyla zwieńczone jest ludzką główką. Smutek ląduje na skórze, najchętniej na twarzy, pazurami nacina ciało, wywołując ból i płacz ofiary, a potem długim, różowym językiem chłepcze jej łzy.

Smutki nigdy nie występują samotnie. Żyją w rojach, liczących kilkaset osobników, które bezustannie walczą pomiędzy sobą o najsmaczniejsze kąski. Podekscytowane owady potrafią nawet wyrwać ofierze oczy, byle tylko dotrzeć do źródła pożywienia. Zabicie pojedynczego motyla nie przysparza większych trudności, jednak cały rój może stanowić poważne zagrożenie.

— Rój smutków —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	0	14	21	46	12	27	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	10	1	2	0 (4)	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +20, unik
Zdolności: broń naturalna, latanie, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Lament*. Każda żywa istota, która zobaczy rój smutków, popada w rozpacz. Musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zaczyna szlochać i lamentować.
- *Rój*. Jeżeli rój smutków zada obrażenia przeciwnikowi, natychmiast go otacza. W każdej następnej rundzie otrzymuje modyfikator +20 do rzutu na trafienie tego przeciwnika, który z kolei, ze względu na oblążące go owady, otrzymuje modyfikator -20 do wszelkich testów. Roju nie da się zniszczyć (chyba że za pomocą czaru obszarowego), natomiast jeśli straci wszystkie punkty Żywotności, rozprasza się, a pozostałe przy życiu motyle uciekają we wszystkie strony.
- *Żądza łez*. Jeśli rój smutków znajdzie się w zasięgu 4 metrów od płaczącej istoty, zyskuje zdolność **szał bojowy**.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury (S-1)
Trudność zabicia: Niewielka

Rój smutków w grze

Rój smutków to kolejny przykład dziwnych stworzeń, jakie można spotkać na Pustkowiach Chaosu, ale także poza ich granicami. Widywano je w pobliżu wsi, gdzie zwykle atakują dzieci, które łatwiej zmusić do płaczu. Mieszkańcy wielu osad z chęcią ugoszczą i zatroszczą się o Bohaterów, którzy pomogą im pozbyć się złowieszczego roju.

Smoczy ogr



„Tam, na wzgórzach, coś żyje. Nie mówię o zielonoskórych czy mutantach, o nie. Nie dalej jak miesiąc temu poszedłem sobie na krótki spacer, jak to zwykle czynię, ale tym razem natknąłem się na dziwny otwór w ziemi. Miał z dziesięć metrów średnicy, a w powietrzu wisiała taka woń jak po uderzeniu pioruna. Podkradłem się bliżej, aby przepatrzyć co nieco. Dzięki Sigmarowi dzień był jasny i słoneczny, dlatego mogłem spojrzeć w głąb dziury i nie zbliżać się za bardzo. W środku musiało znajdować się jakieś gniazdo, zrobione z łusek i kości. 'Ani chybi smok', pomyślałem, ale kiedy tak chyłkiem się cofałem, zauważyłem znaki wyskrobane na ścianach dziury. Przypominały te, które można zobaczyć na głazach zwierzoludzi. Nie wiem, co tam na dole siedziało, ale cholera, teraz wydostało się na wolność!"

– Haug, tropiciel

„Ludzkość nie jest najstarszą rasą, jaka żyje na świecie. Elfy i krasnoludy władały tymi ziemiami na wiele stuleci, jeśli nie tysiącleci przed nami. A kto przed nimi zamieszkiwał te tereny? Niektórzy mówią, że smocze ogry. Nigdy żadnego nie spotkałem, czytałem jedynie kroniki bitew z czasów Wielkiej Wojny z Chaosem. Dzięki dostępowi do sal bibliotecznych pod Wielką Świątynią Sigmara w Altdorfie zdołałem jednak zebrać pewne informacje i ułożyć je w spójną całość. W świetle mojej wiedzy jestem w stanie postawić tezę, iż smocze ogry były pierwszą myślącą rasą, która zawarła pakt z Mrocznymi Bogami. W zamian za wierną służbę otrzymały dar nieśmiertelności."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Na pierwszy rzut oka smoczy ogr przypomina centigora, jednak dolna część jego ciała nie należy do zwierzęcia kopytnego, lecz do jaszczura (stąd skojarzenie ze smokiem). Pokryty łuską i pęcherzami bladoróżowy tułów wspierają cztery potężne łapy, zakończone ostrymi, czarnymi pazurami. Zad chroni gęste futro, zaś średniej długości ogon kończy się ostrymi kolcami, służąc zarówno do walki, jak i odganiania much, które ciągną do smoczych ogrów z powodu otaczającego je smrodu. Górna część ciała przypomina ludzką, aczkolwiek czerwone oczy, długie kły i wykrzywione w grymasie nienawiści rysy przypominają raczej pysk demona. Drugi człon potocznej nazwy jest nieco mylący, bowiem poza rozmiarami ciała, smoczy ogr w ogóle nie przypomina prawdziwego ogra.

Smocze ogry znane są mrocznej mowie jako Shartakowie, Sharunokowie lub Garthorowie. Uważa się, że jest to najstarsza z rozumnych ras. Podobno smocze ogry pamiętają oblicze świata sprzed katastrofy Niebiańskich Bram. Wedle legend istnieje pokrewieństwo pomiędzy nimi a smokami, biorące się jeszcze z czasów, kiedy Shartakowie zawarli pakt z Niszczycielskimi Potęgami. W Starym Świecie występują rzadko i pojawiają się tylko wtedy, gdy ich mroczni władcy rozpętują kolejną wojnę przeciwko ludzkości.

Nadejście smoczych ogrów zwiastują straszliwe burze, które zsyłają bogowie Chaosu, aby zbudzić swe sługi z wielowiekowego uśpienia. Dopiero wtedy smocze ogry porzucają górskie jaskinie i schodzą w doliny, przejmując dowodzenie nad bandami zwierzoludzi i mutantów. Na szczęście są to niezwykle rzadkie przypadki. Smocze ogry mają świadomość, że są wymierającą rasą, dlatego jeśli spostrzegą, że losy bitwy obracają się na ich niekorzyść, wolą się wycofać, niż stanąć w obliczu śmierci. Choć jak wszystkie sługi Chaosu czczą Niszczycielskich Bogów, nie służą demonom, nie chcąc ryzykować opętania i utraty nieśmiertelnej duszy.

— Smoczy ogr —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	22	55	48	28	38	48	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	34	5	4	7	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, nauka (historia) +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, wiedza (Pustkowia Chaosu), wspinaczka +10, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), łuski (2), odporność na trucizny, odporność psychiczna, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Siła błyskawic*. Smocze ogry są niewrażliwe na ataki piorunów i błyskawic, zarówno magicznych, jak i zwykłych. Trafiony takim wyładowaniem smoczy ogr otrzymuje na najbliższe 1k10 rund modyfikator +10 do Krzepy oraz +1 do Ataków. Wielokrotne trafienie wydłuża czas trwania zwiększonej mocy bestii.

Zbroja: łuski (2)
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (dwuręczny topór)
Trudność zabicia: Duża

Shaggoth

Jak głoszą legendy, smoczy ogr może zginąć jedynie w bitwie. Z tego powodu dopóki pioruny biją w jego ciało, może odmładzać się w nieskończoność. Im starszy potwór, tym większy i masywniejszy. Najstarsze osobniki zwane są shaggothami i uważa się, że żyły jeszcze w czasach przed wynalezieniem przez elfy pisma, a być może nawet zanim Pradawni przybyli na ten świat. Czerpiąc siłę z długiego życia i mocy bogów Chaosu, shaggothy walczyły po ich stronie w Wielkiej Wojnie z Chaosem i podobno górowały nie tylko ponad drzewami, ale nawet nad wieżycami nieszczęsnego Praag.

— Shaggoth —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
69	38	58	56	32	58	68	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	66	5	5	7	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, nauka (historia) +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, wiedza (dowolne trzy), wiedza (Pustkowia Chaosu), wspinaczka +10, zastraszanie +30, znajomość języka (dowolne cztery), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), łuski (4), morderczy atak, odporność na trucizny, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Potworna siła*. Wszystkie ataki shaggotha są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący".
- *Siła błyskawic*. Shaggothy są niewrażliwe na ataki piorunów i błyskawic, zarówno magicznych, jak i zwykłych. Trafiony takim atakiem shaggoth otrzymuje na najbliższe 1k10 rund modyfikator +10 do Krzepy oraz +1 do Ataków. Wielokrotne trafienie wydłuża czas trwania zwiększonej mocy bestii.

Zbroja: łuski (4)
Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 4, korpus 4, nogi 4
Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (dwuręczny topór), kły
Trudność zabicia: Bardzo Duża

Smoczy ogr w grze

Smocze ogry opuszczają swoje kryjówki tylko na wezwanie Bogów Chaosu. Na szczęście zdarza się to niezwykle rzadko, lecz sam ich widok to zapowiedź zguby dla mieszkańców Starego Świata. Po przejściu Burzy Chaosu kilkanaście smoczych ogrów pozostało na terenach Imperium (można je spotkać w Wielkim Lesie, Górach Środkowych i Lesie Cieni), choć najwięcej stworów żyje na Pustkowiach Chaosu i w Górach Krańca Świata. Dobrym zalążkiem przygody byłoby połączenie obecności smoczego ogra z pobliskim grobowcem wybrańca Chaosu. Kiedy Bohaterowie wybiją potwory strzegące mauzoleum, odkryją srebrne drzwi,

zamknięte na głucho i opieczętowane elfimi symbolami. Nie wiadomo, co kryje się wewnątrz, lecz wrota wyglądają na starożytne i nie otwierane od wielu wieków. Krypta, choć również wiekowa, jest bez wątpienia nowszą budowlą – jak się później okaże, wzniesioną specjalnie po to, żeby rozproszyć strażniczą magię elfich symboli...

Smok Chaosu

„Norsmeni szeptem powtarzają opowieści o tym, że na dalekiej Północy, pośród skutych lodem szczytów, żyją smoki. Nie są to jednak znane z legend szlachetne stworzenia, lecz wypaczony pomiot Galraucha, pierwszego smoka, który uległ niszczycielskiej mocy Tzeentcha. Na szczęście smoki Chaosu są wyjątkowo rzadko spotykane, a większość życia spędzają pogrążone we śnie, knując w głębiach swych przepełnionych nienawiścią serc, jak sprowadzić zgubę na wszystkie żywe istoty. Kiedy Mroczni Bogowie decydują się ruszyć na wojnę, nawet potężne smoki nie są w stanie oprzeć się ich wołaniu. Biada temu, kto zechce dosiąść smoka Chaosu, bowiem są one skore do gniewu i przebiegłe, potrafią też obrócić się przeciwko sprzymierzeńcom, jeśli przyniesie im to choćby najmniejszą korzyść, a nawet z czystej złośliwości."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Smok Chaosu w niewielkim stopniu przypomina stwory znane z legend Starego Świata. Zakończony ogonem, krępy tułów wieńczą dwa potężne, rogate łby. Jeden z nich zionie ogniem, który pali wszystko, z czym się zetknie, a drugi kwasowym dymem, zdolnym stopić nawet skały. Choć większość gadziego ciała pokryta jest grubą łuską, tu i ówdzie można dostrzec organy wewnętrzne, wydostające się poprzez popękaną skórę. Grube węzły żył i arterii pulsują od tętniącego wewnątrz ciała płynnego spaczenia, a ze skóry tryskają ogniste iskry.



– Smok Chaosu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
64	0	65	68	30	47	89	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	61	6	6	6 (8)	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, język tajemny (demoniczny), nauka (demonologia) +20, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość +20, wiedza (Pustkowia Chaosu) +10, wiedza (smoki) +20, wiedza (zwierzoludzie), wspinaczka +10, wycena +10, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne trzy), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, łuski (5), morderczy atak, odporność psychiczna, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Grad ciosów*. Każdy ze smoków potrafi atakować na wiele różnych sposobów, wykorzystując łapy, paszczę, ogon, a nawet skrzydła. Z tego względu, wykonując akcję „zwykły atak", smok może atakować dwukrotnie.
- *Mutacje Chaosu – wielogłowy*. Może posiadać dodatkowe mutacje. Rzuć 1k10. Wynik 1-4: 1 mutacja; 5-8: 2; 9-10: 3. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- *Ognisty oddech*. Poświęcając akcję podwójną, smok Chaosu może jednocześnie ziać ogniem i kwasem. Każda struga przyjmuje kształt stożka o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1, a przy szerszym 5 metrów. Postacie objęte płomieniem otrzymują trafienie z Siłą 8, natomiast objęte obłokiem kwasu otrzymują trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza.
- *Rozszarpywanie*. Zarówno pazury, kły, jak też ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża „druzgoczący" oraz „przebijający zbroję".

Zbroja: łuski (5)
Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5
Uzbrojenie: pazury, ogon, kły i skrzydła
Trudność zabicia: Niemożliwa

Smok Chaosu w grze

Nie ma lepszego sposobu na zakończenie chwalebnej wędrówki Bohaterów Graczy niż śmierć w walce ze smokiem Chaosu!

Śluzowiec Chaosu

„Jestem uczciwy chłop i nie kłamię. Jak żem walczył z tymi mutantami opodal Mosiężnej Twierdzy, to trafiłem na szczególnie wrednego typa. Strasznie oślizły był, mówię. Z jego nosa i oczu ciągle ciekł taki śluz, nawet z gęby mu

kapało. Dźgnąłem go w brzuch i zdechł, ale strasznie przy tym płakał i szlochał, tak przynajmniej mnie się wydaje. Bo prawdę mówiąc, to okrutnie się z niego ulało. Jak tylko kałuża zastygła, to coś z niej powstało. Wiałem stamtąd, ile sił w nogach. Takie rzeczy po prostu nie są normalne."

– Hans, pikinier

„Istota zwana śluzowcem w rzeczywistości jest raczej zjawiskiem spotykanym czasem wśród mutantów. Z moich badań wynika, że u niektórych z nich powstaje dodatkowy płyn organiczny. Jest to rzadka, biaława, a czasem niemal przezroczysta ciecz, która szybko pochłania i rozpuszcza inne organy. Organizm produkuje ją w takich ilościach, że po pewnym czasie nie jest już w stanie jej utrzymać. W końcu galaretowaty śluz rozrywa ciało i wylewa się na zewnątrz. Niech nikogo nie zmyli forma tej istoty, bowiem nie jest ona bezmyślna, a wprost przeciwnie, cechuje ją pewna inteligencja. Niektórzy badacze sugerują, że od mutantów dotkniętych tą przemianą mogą pochodzić ameby, ślimaki i meduzy."

– Reinholt Schent, badacz osobliwości

Nikt nie wie na pewno, skąd się biorą śluzowce. Niektórzy przypuszczają, że są to pozostałości po zniszczonym demonie, inni uważają je za wydzieliny mutantów, których ciała poddały się mocy spaczenia. Niezależnie od ich pochodzenia, w Imperium te istoty spotyka się bardzo rzadko, częściej można na nie natrafić w Krainie Trolli i na Pustkowiach Chaosu. Także w Praag czasem zdarzają się nacieki ze śluzowców.

Śluzowiec wygląda jak kałuża jasnoróżowej lub błękitnej cieczy. Kiedy nietknięta przez Chaos istota zbliży się do niej na odległość 4 metrów, śluzowiec nagle ożywa, wyrzucając w stronę ofiary naprędce uformowaną mackę. Podróżni, którzy mieli nieszczęście natknąć się na tę istotę na swojej drodze, rzadko wychodzili bez szwanku z tego spotkania.

– Śluzowiec Chaosu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	33	56	13	18	26	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	18	3	5	4	0	0	0

Umiejętności: ukrywanie się +20,
Zdolności: bezkształtny, broń naturalna, niepokojący, odporność na magię, zapasy
Zasady specjalne:

- *Obdarzenie mutacją*. Oblepiona przez śluzowca ofiara musi w każdej rundzie wykonywać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza wystąpienie mutacji Chaosu (jej rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**). Szósty nieudany test oznacza automatyczną przemianę w pomiot Chaosu. W takim wypadku śluzowiec porzuca ofiarę i powraca do swego normalnego, pasywnego stanu.
- *Oblepianie*. Udane trafienie oznacza, że śluzowiec oblepia swoją ofiarę, wypełniając lepką mazią jej nozdrza i usta oraz powodując utratę 1 punktu Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza) na początku każdej rundy. Nieszczęśnik jest traktowany jak pochwycony w uścisk i może próbować się wyswobodzić, zgodnie z zasadami chwytu, podanymi na str. 136 *Księgi Zasad*. Do chwili uwolnienia się ze śluzu postać nie może podejmować żadnej innej akcji. Za pierwszym razem, kiedy zostanie pokryta przez śluz, musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzymuje 1 Punkt Obłędu.
- *Powolny*. Śluzowce są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg".

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: nibynóżki
Trudność zabicia: Przeciętna

Śluzowiec Chaosu w grze

Pewną spokojną, położoną na uboczu wioskę zaczyna trapić plaga gwałtownych mutacji. Dzień po dniu kolejni wieśniacy przemieniają się w odmieńców i po kilku dniach mutanci zaczynają przeważać liczebnie nad normalnymi ludźmi. Przypadkowym zrządzeniem losu do wioski przybywają Bohaterowie. Zastają wieś opuszczoną, bowiem tylko nieliczni jej mieszkańcy pozostali w domach. Potrzebują pomocy, lecz zakazano im mówić o przyczynach nagłej plagi mutacji. Jej źródłem jest kałuża obrzydliwego śluzu. Wioskę przewodzi nowy wójt, potężny mutant, któremu niewiele brakuje do przemiany w pomiot Chaosu. Bohaterowie muszą zrozumieć tajemnicze gesty, półsłówka rzucane przez zdrowych i niejasne wskazówki, które doprowadzą ich do rozwiązania problemu i zniszczenia źródła zepsucia.

Zlepieniec Chaosu

Niekiedy ludzkie emocje są na tyle silne, że mogą wpłynąć na Domenę Chaosu. Tworzą wtedy nowego, niezwykłego demona. Zdarza się, że kilka takich dziwnych istot łączy się w jedną, stając się zawirowaniem pochłaniającej wszystko energii. Istota rośnie w siłę i w końcu zostaje wyrzucona na Pustkowia Chaosu.

Zlepieniec Chaosu to ogromna masa tętniącego ciała, skrytego pod warstwą pozszywanych ze sobą ludzkich twarzy, poruszanych przez energię Chaosu. Każda z twarzy wyraża jakąś emocję: radość, strach, nienawiść lub rozpacz, co w efekcie tworzy przyprawiającą o szaleństwo mozaikę uczuć, które przybrały materialną formę. Zlepieniec Chaosu porusza się dzięki dwóm potężnym mackom, wyrastającym z przodu ciała. Podciąga się i pełznie w kierunku wrogów, aby ich pożreć i wchłonąć. Kiedy śmiertelnik zginie, macki przyciągają jego zwłoki, które następnie wchłaniane są do wnętrza potwora, dodając kolejną twarz do jego skóry.

– Zlepieniec Chaosu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	0	55	56	21	0	0	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	26	5	5 (7)	4	0	0	0

Umiejętności: brak
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, ogłuszanie, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności
Zasady specjalne:
- *Bezrozumny*. Zlepieńce nie posiadają Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Mutacje Chaosu – bestia o tysiącu ramion, nóg i twarzy*. 25% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- *Potworna siła*. Wszystkie ataki zlepieńca są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący".
- *Wchłonięcie*. Ilekroć zlepieniec Chaosu zabije jakąś istotę, wchłania jej ciało, zwiększając tym samym swoje siły. Dzięki temu odzyskuje 1k10/2 punktów Żywotności oraz zwiększa swoją Krzepę i Odporność o 1k10 punktów.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: zęby
Trudność zabicia: Duża

Zlepieniec Chaosu w grze

Pola bitew i miejsca, gdzie doszlo do zbrojnych potyczek, stanowią idealne kryjówki dla zlepieńców Chaosu, które właśnie tam mogą żywić się i rosnąć w siłę. Z tego powodu najwięcej tych bestii spotyka się na wstrząsanych nieustannymi walkami Pustkowiach Chaosu. Niektóre z większych osobników zapuszczają się daleko na południe, aż do granicy Kisleva. W ostatnim czasie, ze względu na zniszczenia po Burzy Chaosu, zlepieńce pojawiły się także w północno-wschodnim Imperium.

– Inne stwory Chaosu –

Opisane powyżej stwory należą do najdziwniejszych bestii, jakie zna natura. Chaos nie ogranicza się jednak tylko do tworzenia nowych pokrak – wpływa także na istoty, które istniały już wcześniej. Podobnie jak w przypadku ludzi, inne rasy również ulegają mutacjom i wypaczają się pod wpływem mocy Chaosu.

Ogr Chaosu

Ogry to wielkie i brzydkie stwory humanoidalne, o masywnej sylwetce i topornych rysach twarzy. Do ich ulubionych rozrywek należy jedzenie i walka, zwykle z naciskiem na to pierwsze. Choć są powolne i niezbyt bystre, w walce nie brakuje im chytrości i sprytu, które równoważą nieumiejętność logicznego, taktycznego myślenia. Ogry nie są dosłownie istotami Chaosu, ale oddają cześć Niszczycielskim Potęgom i często sprzymierzają się z ich wyznawcami, zazwyczaj w zamian za obietnice łupów i jadła. Większość z nich jest na tyle odporna, że potrafi oprzeć się mutacjom. Stanowią straż przyboczną wybrańców Chaosu, którzy obiecują im bitwy, sławę i pełne brzuchy.

Ogry Chaosu posiadają poniższe umiejętności, zasady specjalne i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (ogry), znajomość języka (grumbarth), znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, rozbrajanie, silny cios, straszny
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice, kaftan kolczy, hełm)
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 1
Uzbrojenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna albo tarcza

Zdolności z Bestiariusza Starego Świata

W *Bestiariuszu Starego Świata* opisano zdolności, z których niektóre idealnie pasują do stworów Chaosu.

Potężny cios

Opis: Potwór jest wielki i na tyle silny, że jego ciosy są wyjątkowo trudne do sparowania. Przeciwnicy w walce wręcz otrzymują modyfikator -30 do prób parowania ciosów tego potwora.

Żelazna wola

Opis: Potwór jest odporny na Strach i Grozę, a także na efekty umiejętności **zastraszanie** oraz zdolności **niepokojący**.

Olbrzym Chaosu

Olbrzymy osiągają wzrost dziesięciu rosłych ludzi, ale przewyższają ich siłą. Uwielbiają pijatyki i bijatyki, częstokroć oddając się obu tym przyjemnościom naraz. Są głośne, agresywne i głupie. Kiedy najdzie je zły humor, potrafią poczynić ogromne spustoszenia. Najbardziej przerażające są olbrzymy Chaosu, żyjące daleko na północy, na granicy między lodowymi wzgórzami Norski i Krainami Cieni. Ich ciała są przeraźliwie zmutowane, jakby złośliwa wola Bogów Chaosu pragnęła podkreślić najgorsze cechy olbrzymów.

Olbrzymy Chaosu posiadają poniższe umiejętności, zasady specjalne i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (grumbarth), znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, morderczy atak, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, żelazna wola
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- *Niepewny krok*. Podobnie jak zwykłe olbrzymy, także osobniki spaczone mocą Niszczycielskich Potęg wykazują upodobanie do alkoholu. Często są pijane i z tego względu mają problemy z utrzymaniem równowagi. Potrafią przewrócić się w najmniej spodziewanym momencie. Za każdym razem, gdy olbrzym wykonuje szarżę albo straci

5 lub więcej punktów Żywotności na skutek jednego ataku, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że upada, tracąc 2 punkty Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Przeciwnicy związani z nim walką wręcz muszą wykonać Wymagający (-10) test Zręczności, żeby uskoczyć przed przewracającym się olbrzymem. Nieudany test oznacza, że znaleźli się pod upadającym potworem i otrzymują trafienie z Siłą 7.

- *Potworna siła*. Wszystkie ataki olbrzyma są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący".

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i nogawice)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 1
Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga)

Troll Chaosu

Trolle są wielkie, silne i przerażająco głupie. Ich skóra przybiera różne odcienie, od zgniłozielonego do szarości i błękitów. Trolle Chaosu to jeszcze bardziej przerażające, cuchnące i paskudniejsze stwory niż ich pospolici krewniacy. Zwykle są w tak wielkim stopniu skażone i zmutowane przez Chaos, że jedynie z racji rozmiarów i agresywności przypominają zwykłe trolle. Mimo swojej głupoty, bywają chętnie werbowane przez wodzów armii Chaosu, głównie ze względu na swoją siłę oraz zamiłowanie do mordu i zniszczenia. Czasami dołączają nawet do stad zwierzoludzi, lecz nie są zbyt cenionymi sojusznikami, jako że nawet najdrobniejszy powód może wywołać wściekłość trolla.

Trolle Chaosu posiadają poniższe umiejętności, zasady specjalne i zdolności:

Umiejętności: spostrzegawczość, pływanie albo wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności
Zasady specjalne:

- *Guupi!* Trolle są wyjątkowo głupie i często zapominają, co zamierzały zrobić. Za każdym razem, gdy troll znajdzie się w sytuacji, która go rozprasza (na przykład napotka świeże zwłoki lub wyjątkowo atrakcyjny odór), musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że stwór przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym (na przykład pożera trupa lub szuka źródła smrodu). Trollowi łatwiej skupić się na walce, w której bierze udział w danej chwili (test Inteligencji ma trudność Łatwą).
- *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.
- *Regeneracja*. Na początku swojej tury troll odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci trolla.
- *Wymiot*. W czasie walki wręcz troll może zaatakować przeciwnika (poświęcając na to akcję podwójną), wymiotując na niego cuchnącą i żrącą cieczą. Jej smród jest nie do opisania. Wymiot oznacza automatyczne trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza. Postać może próbować uniknąć ataku, ale nie może go parować.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (maczuga)

Tabela 8-1: Cechy stworów Chaosu

Cecha	Ogr	Olbrzym	Troll
Walka Wręcz (WW)	20+2k10	20+2k10	30+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	15+2k10	20+2k10	10+2k10
Krzepa (K)	35+2k10	60+2k10	45+2k10
Odporność (Odp)	40+2k10	55+2k10	40+2k10
Zręczność (Zr)	15+2k10	10+2k10	10+2k10
Inteligencja (Int)	15+2k10	10+2k10	10+2k10
Siła Woli (SW)	25+2k10	15+2k10	20+2k10
Ogłada (Ogd)	15+2k10	10+2k10	5+2k10
Ataki (A)	3	5	4
Żywotność (Żyw)	—Rzuć 1k10 i sprawdź wynik w Tabeli 8-2—		
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—		
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—		
Szybkość (Sz)	6	6	6
Magia (Mag)	0	0	0
Punkty Obłędu (PO)	0	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzuć 1k10. 1-7: 0 PP; 8-10: 2		

Tabela 8-2: Początkowa Żywotność stworów Chaosu

Rzut	Ogr	Olbrzym	Troll
1–3	20	40	26
4–6	24	48	32
7–9	28	56	38
10	32	64	42



Rozdział IX: Obrońcy Imperium

„Niczym nagle ożywiony cień, odziany w płaszcz mężczyzna wkroczył w krąg światła. Całe jego ubranie było czarne, począwszy od wypolerowanych do połysku butów, a skończywszy na kapeluszu o szerokim rondzie, które ocieniało całą twarz. Mężczyzna uniósł lekko głowę, uważnie obserwując stojącą przed nim bandę zdeformowanych dziwaków. W jego oczach dało się dostrzec tańczące ogniki złowrogiej nienawiści. Usta wykrzywiły się w szyderczym uśmiechu, gdy jednym płynnym ruchem wyciągnął z pochwy wąski miecz. Ogarnięci strachem mutanci cofnęli się o krok, zdając sobie sprawę, że czeka ich śmierć w straszliwych męczarniach."

W czasie wojny Imperium jest gotowe stawić czoła wszelkim zagrożeniom. Wielokrotnie było atakowane z zaskoczenia, lecz zawsze udawało mu się zebrać siły i wystawić do bitwy dzielnych żołnierzy, którzy przepędzali potwory przybywające z Pustkowi Chaosu. Jednak nawet w rzadkich okresach względnego pokoju Imperium nieustannie boryka się ze stale zagrażającym mu zepsuciem. Wtedy kieruje swój surowy wzrok na zdradzieckich kultystów oraz żyjące w lasach przerażające bestie. Istnieją jednakowoż niezłomni obrońcy Imperium, którzy toczą potajemną wojnę przeciwko Chaosowi i nigdy nie ustępują, nawet gdy Niszczycielskie Potęgi wydają się tylko nikłym zagrożeniem. To egzorcyści, łowcy czarownic oraz rycerze, którzy poświęcili swoje życie, aby chronić ziemie Sigmara.

— Łowcy czarownic —

Do najbardziej osobliwych i rzucających się w oczy postaci w Starym Świecie należą łowcy czarownic. Rozpoznawani po charakterystycznych kapeluszach z szerokim rondem, ciemnym stroju, surowych zasadach i przeświadczeniu o konieczności bezwzględnego tropienia i palenia mutantów, łowcy wzbudzają strach zarówno w sercach winnych, jak i niewinnych osób. Wiele słów napisano na temat tych fanatycznie oddanych swemu powołaniu ludzi, a plotki krążą wokół nich jak dym wokół stosów, które rozpalają. Prawda jest jednak skrupulatnie skrywana za maską kompetencji i żarliwej zapalczywości. Dodatkowe informacje o łowcach czarownic można znaleźć w *Królestwie Magii*, str. 130-135.

Powszechne wyobrażenie

„Gdyby ów łowca nie zjechał do wioski, nigdy bym się nie zwiedział, że córa moja to mutant i pomiot Chaosu. Wrzeszczała wniebogłosy, gdy ciągnął ją za włosy na stos. Aleć... sama sobie na to zasłużyła... Była odmieńcem i tyle."

– Bourgen, drwal z Krudenwaldu

„Od kiedy łowcy czarownic znaleźli się pod kontrolą Magnusa Pobożnego, nasze Imperium cierpi. Zmuszanie łowców, by liczyli się ze świeckimi władzami i innymi kultami, jest przejawem szaleństwa. Głupcy, którzy nadal płaszczą się przed bogami innymi niż Sigmar, i tak są zgubieni. To dlatego hordy Chaosu z taką łatwością wdzierają się na tereny Hochlandu i Ostlandu, że tamtejsi ludzie bliscy są sługom Chaosu w swej pogańskiej wierze. Jeśli tylko łowcy czarownic zechcieliby tam wyruszyć, mogliby ich nawrócić na właściwą ścieżkę."

– nieznany Wissenlandczyk

„Ech. Łowcy czarownic to tylko zadufani w sobie pyszałkowie i głupcy. Myślą, że mają prawo do zastraszania nas wszystkich... Hej, on tego nie słyszał, prawda?"

– ostatnie słowa pechowego Heiko

„Nie daj się zwieść kłamliwym opowieściom. Łowcy czarownic są prawdziwymi bohaterami. Spotkałeś kiedyś człowieka gotowego stanąć oko w oko ze zwierzoczłekiem? Bez rozkazu, kierowanego jedynie własną wiarą i męstwem?

Cóż, zeszłego roku pewien łowca ocalił naszą wioskę. Zabił dwóch mutantów. Tak, to był prawdziwy bohater i nie będę obojętnie słuchał, gdy jacyś prostacy będą mu i jemu podobnym ubliżać."

– Norbrecht z Halheim

„Co daje tym mordercom prawo do wymierzania sprawiedliwości? Za kogo się uważają? Na pewno nie są uczciwymi obywatelami. Pełnią funkcję zarazem sędziego i kata, czyniąc i postępując tak, jak im się żywnie podoba. Jasne, że Chaos stanowi zagrożenie, ale czemu właściwie mamy rezygnować z naszego życia, aby podporządkować się ich rozkazom? W zeszłym tygodniu grupa łowców spaliła małą dziewczynkę. Małą dziewczynkę! Nie była starsza od mojej Ani. Łowcy czarownic nie uczynili nic, aby chronić nasze armie na północy. Gdzie byli, gdy hordy Archaona maszerowały przez Imperium, paląc i zabijając? Założę się, że się chowali. Tak czy siak, mam tego dosyć. Już nigdy więcej nie będę ich słuchał."

– nieznany podżegacz z Halstedt

Prawda o łowcach czarownic

Wzbudzający lęk i poważani, podziwiani i znienawidzeni, łowcy czarownic są zarówno zmorą cywilizacji, jak i jej zbawieniem. To bezwzględni zabójcy wrogów Imperium, niszczący ogniem wszelkie ślady zepsucia. Jeśli kogokolwiek lub cokolwiek uznają za nienaturalne, będą sprzeciwiać się jego istnieniu. Wiedźmy, czarnoksiężnicy, guślarze, mutanci, pomioty Chaosu, nieumarli oraz wszystkie inne istoty, które nie podporządkowują się dobru i praworządności, są tropione, osaczane i bezlitośnie unicestwiane.

Historia

Przez cztery stulecia (od wieku XVI do XX), w okresie zwanym Wiekiem Trzech Imperatorów, Imperium było nękane przez demonologów, nekromantów oraz tajemne kulty, a ówczesna sytuacja polityczna nie pozwalała na zdecydowane działania w celu powstrzymania rozprzestrzeniającej się skazy Chaosu. Zasiadający na tronach zwaśnieni przywódcy byli słabi i nieudolni. Gnębiony i przerażony lud zwrócił się z błaganiem o pomoc do kultu Sigmara, namiestników woli Młotodzierżcy. Aby sprostać potrzebom nękanych prowincji, Wielki Teogonista Siebold II powołał Zakon Srebrnego Młota – bractwo śledczych i kapłanów-wojowników. Ich zadaniem było dekonspirowanie oraz zwalczanie sług Chaosu. Zaopatrzeni w oznakowany pieczęcią samego Wielkiego Teogonisty list żelazny, mogli aresztować każdego i w każdych okolicznościach.

Przez następne sześćdziesiąt lat łowcy czarownic nie byli uznawani za znaczące zagrożenie. Jednak powoli ich wpływy stawały się coraz większe, a sieć szpiegów i informatorów rozszerzała się z każdym dniem. Stopniowo zaczęli budować swą przerażającą reputację, aż wreszcie w odpowiedzi na zniszczenia spowodowane przez demonologów oraz nekromantów, Wielki Teogonista zezwolił inkwizytorom Sigmara, jak wtedy nazywano łowców, na użycie siły w celu ograniczenia praktykowania magii wszelkiego rodzaju. Tym samym rozpoczęła się nowa era brutalnych prześladowań wszystkich adeptów magii.

Powiada się, że władza deprawuje. Tak też się stało w tym przypadku. Łowcy czarownic zwiększali swą liczebność, przyjmując każdego, kto wykazywał religijne oddanie. W następnych latach do walki przeciwko Chaosowi rekrutowano także fanatyków, najemnych zbirów i ludzi obłąkanych. Wkrótce Wielki Teogonista wysłał inkwizytorów, aby oczyścili grzeszne miasto, jakim według niego stało się Mordheim. Uważał bowiem, że Siostry Sigmara – jedyny oficjalny zakon kapłanek służących Sigmarowi w tamtych czasach – były heretyczkami i zostały do głębi skażone złem, jakie rozpanoszyło się w mieście. Kierując się wyłącznie własnym podejrzeniem i bez jakichkolwiek dowodów, Teogonista ekskomunikował je z kultu Sigmara. Doprowadziło to do wybuchu zażartej wojny religijnej, która trwała aż do chwili, gdy kometa o podwójnym ogonie spadła z niebios i zmiotła Miasto Przeklętych z powierzchni ziemi.

Przez następne trzy stulecia łowcy czarownic kontynuowali swą misję, lecz rosnące wpływy Chaosu okazały się dla nich zbyt wielkim zagrożeniem. Nacisk ze strony Niszczycielskich Potęg był tak wielki, że w roku 2111 KI Książę-Elektor Middenlandu, który także był łowcą czarownic, nakazał egzekucję wszystkich mieszkańców miasteczka Rotebach, uznając ich za czcicieli Chaosu. Ten przypadek sprowokował wyznawców Ulryka, Myrmidii i pozostałych bóstw do założenia własnych organizacji, które miały za zadanie chronienie swoich wiernych. Jednakże organizacje te nigdy nie stały się niczym więcej niż marnie opłacanymi grupkami fanatyków.

W roku 2301 KI świat uległ zmianie za sprawą Asavara Kula, którego poczynania doprowadziły do wybuchu Wielkiej Wojny z Chaosem. Gdy Magnus wraz ze swą armią odparł hordę, wciąż czekało go trudne zadanie zjednoczenia krainy, która przez wiele stuleci trwała w stanie wojny domowej. W celu złączenia zwaśnionych prowincji pod wspólnym sztandarem Imperator utworzył stanowisko Lorda Protektora, któremu miały podlegać wszystkie grupy łowców czarownic. Zwierzchnik inkwizycji odpowiadał zarówno przed władcą, jak i przed hierarchą kultu Sigmara. Poprzez ustanowienie częściowej kontroli świeckiej nad działaniami łowców czarownic Magnus zmniejszył obawy społeczeństwa przed działającą na własną rękę i nie podlegającą dotychczas żadnej kontroli organizacją, która często skazywała praworządnych wyznawców innych bogów na taką samą śmierć w płomieniach, jaka spotykała mutantów i odszczepieńców.

Ordo Fidelis

Ordo Fidelis jest tajemnym stowarzyszeniem łowców czarownic działających w szeregach kultu Sigmara. Oficjalnie organizacja nie istnieje od czasów Magnusa Pobożnego. To niemal pozbawiona zwierzchnictwa grupa fanatyków i sadystów, oddanych tropieniu i niszczeniu wszelkich przejawów Chaosu na ziemiach Imperium. Ich symbolem są skrzyżowane miecz i młot (czasem na tle komety o dwóch ogonach), otoczone literami O i F.



Niestety Magnus był ostatnim Imperatorem, który rządził silną ręką. Przez kolejne dwieście lat jego następcy wykazywali się brakiem kompetencji i ignorancją, dopuszczając do tego, że łowcy czarownic stopniowo powrócili do dawnych metod działania. Już po kilkunastu latach inkwizytorzy Sigmara palili na stosie i zabijali kogo tylko chcieli, nie przejmując się obowiązującym prawem. W ten sposób łowcy ponownie wymknęli się spod imperialnej kontroli. Wysiłki i starania nieskalanych występkami członków zakonu ujawniły zepsucie wewnątrz organizacji. Wybrany na następcę Wielkiego Teogonisty Yorriego XV Volkmar von Hindenstern, zwany Srogim, w zdecydowany sposób przejął kontrolę nad inkwizycją. Krążą pogłoski, że urząd Lorda Protektora został skompromitowany przez pewien tajemny kult, który przez lata był odpowiedzialny za krwawe rzezie w całym Imperium. Nie marnując czasu na dociekanie, jak było naprawdę, Wielki Teogonista zlikwidował stanowisko Lorda Protektora i na jego miejsce stworzył trzy nowe: Generałów Południa, Północy i Wschodu. Regionalni przywódcy mieli kontrolować podległe im terytoria z całą surowością, wysyłając inkwizytorów w najdalsze zakątki Imperium i jednocześnie kontrolując ich poczynania.

Gdy Magnus Pobożny oficjalnie zatwierdził działalność Zakonu Srebrnego Młota i związał go z tronem, uczynił z łowców czarownic usankcjonowanych oraz opłacanych przez państwo inkwizytorów Imperium. Zapewniło im to znaczącą władzę, nadając zwierzchnictwo nad podobnymi pod względem zakresu działań organizacjami innych kultów. Nowatorstwo tego rozwiązania polegało na tym, że pomimo sporych uprawnień, łowcy zostali zobowiązani do przestrzegania prawa. Obecnie (przynajmniej w teorii) bez udowodnienia zbrodni nie wolno im palić na stosie kogokolwiek czy czegokolwiek. Są natomiast upoważnieni do aresztowania każdego mieszkańca Imperium, jeśli tylko podejrzewają go o spiskowanie na rzecz Chaosu. Mają także prawo do przesłuchiwania podejrzanych i jeśli zajdzie taka konieczność, do zastosowania tortur. Jeśli aresztowany przyzna się do winy, łowca może dokonać niezwłocznej egzekucji – zwykle poprzez spalenie na stosie. W przeciwnym razie musi postawić oskarżonego przed ławą przysięgłych, w której najczęściej zasiadają przedstawiciele lokalnych społeczności. Jako że nie zostały ustanowione żadne prawa dotyczące nadzorowania sposobu pozyskiwania dowodów, łowca czarownic może korzystać z dowolnych metod, aby przekonać przysięgłych o winie podejrzanego, z zastraszaniem ich włącznie. Łowcy czarownic wygrywają sprawę niemal w każdym procesie.

Inni łowcy czarownic

Kiedy ktoś zastanawia się nad łowcami czarownic, na myśl przychodzą mu zazwyczaj dwie takie organizacje: inkwizytorzy Sigmara oraz świeccy łowcy czarownic. Obie grupy zrzeszają zahartowanych w boju weteranów, których działaniami kieruje żądza zniszczenia Chaosu. Jednakże istnieje wiele innych, mniej znanych organizacji, które również polują na mutantów, czarowników i kultystów.

Oficjalnie łowcy czarownic patrzą z pogardą na tych, którzy wykonują ich fach bez odpowiedniego zezwolenia, wydanego przez kult Sigmara. Powód jest prosty: ściganie mutantów często wymaga łamania prawa, co z kolei stwarza wiele problemów, jeśli łowca nie posiada wsparcia ze strony kultu i nie przestrzega ustanowionych przezeń zasad postępowania. Ponadto bez specjalnego szkolenia, które odbiera każdy inkwizytor, samozwańczy łowcy są bardziej podatni na wpływ Chaosu i jego zepsucia. Zbyt wielu fanatyków wierzy, że skaza Mrocznych Bogów dotyka wszystkich istot, co zmusza ich do palenia niewinnych ludzi w wyniku źle pojętego poczucia sprawiedliwości. Z tego powodu jeżeli ktokolwiek zostanie przyłapany na podawaniu się za łowcę czarownic, zostanie bezzwłocznie skazany na śmierć.

Najemnicy

Najbardziej powszechnym rodzajem łowców czarownic są najemnicy. Ich motywacja do wykonywania pracy jest najprostsza do wytłumaczenia. Interesuje ich tylko złoto. Jednak pomimo zaangażowania i rzetelnego wypełniania obowiązków na rzecz lokalnej społeczności, najemnicy są również podatni na przekupstwo i skazę Chaosu.

Renegaci

Najemnych łowców czarownic motywuje złoto, a łowców z przekonania religijne natchnienie. Jednak istnieją też tacy, których niełatwo sklasyfikować. Powody, dla których renegaci polują na mutantów, czarowników i kultystów, rzadko są oczywiste. Bez jakiejkolwiek licencji i pozbawieni wsparcia kultu religijnego lub bogatego arystokraty, podążają tropem heretyków wiedzeni poczuciem winy, pragnieniem zemsty, honorem i tym podobnymi

motywami. Samotne „żelazne wilki", jak w swych opowieściach plebs nazywa renegatów, ścigają odstępców, polując na nich z obsesją przekraczającą wszelkie wymiary fanatyzmu i żądzy krwi. Większość ginie marną śmiercią z rąk oficjalnie działających łowców lub zbyt licznych wrogów, jednak niewielkiej liczbie udaje się zdobyć prawdziwy szacunek.

Inne kulty

Gdy Magnus podporządkował łowców czarownic władzy usankcjonowanych kultów, zaczęły pojawiać się organizacje konkurencyjne wobec sigmaryckich kapłanów-wojowników. Obecnie inkwizytorzy działają także w strukturach kultu Ulryka, Myrmidii, a nawet Taala, mimo iż nie posiadają oficjalnej licencji na ściganie czarowników i kultystów. Pomimo znacznej aktywności i zaangażowania, brak im treningu i funduszy, którymi dysponuje Zakon Srebrnego Młota. Co więcej, przez inkwizytorów Sigmara są traktowani jak renegaci, a w najlepszym przypadku z pogardą.

Taktyka działania

W opinii większości mieszkańców Starego Świata łowcy czarownic to jedynie usankcjonowani przez państwo lub kult podżegacze, którzy kontrolują lud Imperium, wzbudzając strach i podejrzliwość. Ten dość skrajny pogląd ma w sobie jednak szczyptę prawdy, bowiem łowcy często wykorzystują wszelkie dostępne środki, przejmując dowodzenie nad miejscowymi żołnierzami i wykorzystując lokalną społeczność, aby stawić czoła zagrożeniu. W przypadku braku garnizonu lub straży łowcy organizują „ochotnicze" oddziały chłopstwa.

Zazwyczaj tego rodzaju otwarte działanie następuje dopiero w późniejszej fazie śledztwa. Łowcy czarownic rzadko aresztują winnych, dopóki nie zbiorą odpowiednich dowodów. Jeśli więc zagrożenie nie jest oczywiste, łowca będzie węszyć w okolicy, szukając podejrzanych ludzi i wskazówek. W trakcie dochodzenia zwerbuje na pomocników grupkę miejscowych, którzy znają mieszkańców, gospody oraz okoliczne tereny. Dzięki temu łowca ma wybranych ludzi na wyciągnięcie ręki i może na bieżąco oceniać czystość ich ciał oraz dusz. Łowcy czarownic często „zaprzyjaźniają się" z podejrzanym, aby mieć na niego oko. Gdy Skaza Chaosu zostanie ujawniona, śledczy zjednuje sobie resztę ludności, nierzadko poprzez jej zastraszenie, po czym wykorzystuje gniew tłumu, aby pochwycić i zakuć w kajdany mutanta lub kultystę. Po aresztowaniu łowca czarownic przesłuchuje oskarżonego, stosując tortury, jeśli zajdzie taka konieczność. Przesłuchanie ma na celu wydobycie z pojmanego dalszych informacji, przede wszystkim ujawnienie współwinnych. Nieszczęśnicy, którzy nie umrą w trakcie przesłuchania, zostają oczyszczeni przez ogień, a ewentualni wspólnicy poddani torturom albo publicznie straceni ku przestrodze tych, którzy myślą o wspieraniu sługusów Chaosu.

Pomysły na przygody

Kampania łowców czarownic może być niezwykle ciekawym doświadczeniem, które przeniesie Bohaterów w najbardziej niebezpieczne i ponure miejsca w Imperium. Niezależnie od tego, czy będą ścigać mutantów, krzyżować ich plany i ujawniać działalność kultów, czy też tropić i zabijać zwierzoludzi, będą mieli wiele okazji do przeżycia niezapomnianych przygód. Ponieważ łowcy czarownic stawiają czoła całej rzeszy wrogów, kampanie mogą być tak zaplanowane, aby stylem gry odpowiadały prawie każdej drużynie.

Walka

Najbardziej oczywistym rodzajem kampanii jest taka, która opiera się głównie na walce. Stawanie oko w oko ze zwierzoludźmi i mutantami oznacza stałe zagrożenie dla łowców czarownic. Jako że w Imperium spiskuje wielu różnorakich agentów Chaosu, nie należy obawiać się braku interesujących wyzwań.

Odkrywanie

Obowiązkiem łowców czarownic jest patrolowanie podległego im terytorium i zwalczanie zagrożenia ze strony Chaosu. Większość śledczych przemierzyła ziemie Imperium wzdłuż i wszerz, na własne oczy doświadczając jego piękna i brzydoty. Kampania badawcza pozwoli na barwne opisywanie krainy Sigmara, prowadząc drużynę do najbardziej oddalonych miejsc.

Intryga

Skaza Chaosu jest wszechobecna, dotyka nawet łowców czarownic, a pokusy oferowane przez Niszczycielskie Potęgi przyciągają nawet najbardziej niezłomnych członków tej organizacji. Co gorsza, łowcy muszą stawiać czoła sługom Chaosu, więc często sami narażają się na naznaczenie jego plugawym piętnem i zarażenie Skazą swoich towarzyszy. Krąży wiele opowieści o łowcach czarownic, którzy w walce z Chaosem wykorzystują każdą broń, nawet magię czarnoksięską. Z drugiej strony są także tacy, którzy pomimo dręczących ich mutacji, do ostatniego oddechu, dopóki Chaos nie pochłonie ich ciała, umysłu i duszy, walczą ze sługami Niszczycielskich Potęg.

Śledztwo

Najważniejszym elementem działalności wszystkich łowców czarownic jest prowadzenie śledztwa. Mutanci i kultyści nie deklarują otwarcie swej wierności Chaosowi i przynależności do tajnych organizacji, co zmusza łowców czarownic do zadawania pytań, odkrywania niebezpiecznych miejsc oraz walczenia z licznymi wrogami w celu poznania prawdy. Każda wioska i każdy człowiek mają swoje sekrety. Obowiązkiem łowców czarownic jest poznać je i wyeliminować, zanim staną się zagrożeniem.

Profesje łowców czarownic

Jak już wspomniano, istnieje wiele typów łowców czarownic, różniących się charakterem i zaangażowaniem. Niektórzy wybierają tę ścieżkę kariery, albowiem uważają to za swoją powinność jako wyświęconych kapłanów Sigmara. Inni zostają łowcami czarownic, ponieważ w ten sposób mogą wykorzystać swój talent do zabijania w służbie Imperium. Zamieszczony w **Rozdziale III** *Księgi Zasad* opis profesji łowcy czarownic w skrócie przedstawia różnorodne osobowości łowców działających na terenie Imperium. Niektórzy z nich nie ograniczają się jedynie do ścigania sług Chaosu, lecz walczą również z nieumarłymi, szczuroludźmi i wieloma innymi potwornościami. Inni bez reszty angażują się w niszczenie Chaosu pod każdą postacią, przyzywając moc Sigmara, aby wspomogła ich w chwalebnej misji unicestwienia największego zagrożenia dla Starego Świata.

Spotkanie z łowcą czarownic

W trakcie trwania kampanii z udziałem mutantów, zwierzoludzi lub wybrańców Chaosu może się zdarzyć, że w pewnym momencie Bohaterowie przyciągną uwagę łowców czarownic. Nawet zwykli obywatele, którzy prowadzą prawe życie i gardzą pokusami Chaosu, lecz wyruszają w poszukiwaniu przygód lub w celu niszczenia sług Niszczycielskich Potęg, mogą wejść w konflikt z fanatycznymi łowcami czarownic.

Pomimo tego, że niektórzy inkwizytorzy działają w pojedynkę, większość zdaje sobie sprawę z tego, że potrzebują wsparcia w walce ze złem Starego Świata. Często zdarza im się współpracować (a raczej podporządkowywać sobie) miejscową ludność, większość zaś zatrudnia lojalnych i wypróbowanych pomocników oraz informatorów. Typowa drużyna składa się z łowcy czarownic, zwiadowcy, śledczego (i oprawcy w jednej osobie) oraz kilku najemników.

Kapitan

Kapitanowie to doświadczeni łowcy, którzy wykonują profesję oficera. Dowodzą luźnymi oddziałami łowców działających w terenie. W opisie ich wyposażenia „oddział żołnierzy" należy traktować jako grupę przynajmniej 12 łowców czarownic. Ponadto muszą zostać mianowani na to stanowisko przez Wielkiego Teogonistę, Księcia-Elektora, bądź też przez samego Imperatora.

— Inni wrogowie Chaosu —

Polowanie na sługi Chaosu nie jest wyłącznym zadaniem i domeną łowców czarownic. Istnieje wiele innych grup powiązanych z kultem Sigmara lub władzami Imperium, które realizują te same cele.

Egzorcyści

„Nigdy nie widziałem większego sensu w egzorcyzmach. Ryzyko, jakie ponoszą zarówno egzorcysta, jak i opętany, nie jest uzasadnione korzyścią z pomyślnego odprawienia rytuału. Z własnego doświadczenia wiem, że w przypadku demonicznego opętania ogień to jedyne skuteczne rozwiązanie."

– Kleber Reinhard, łowca czarownic

Egzorcyści nie stanowią zorganizowanej grupy. To zazwyczaj kapłani Sigmara lub łowcy czarownic, przeszkoleni w rytuałach odpędzających złe duchy. Co prawda opisany w *Dziedzictwie Sigmara* czar *egzorcyzm* wypędza duchy, jednak do wygnania demona potrzeba znacznie większej mocy. W tym celu wykorzystuje się rytuał egzorcyzmujący, choć oczywiście jest to zadanie o wiele trudniejsze i bardziej ryzykowne. Duchy i inne eteryczne byty nietrudno przepędzić, jednak demony stanowią znacznie większe wyzwanie. Potrzeba wielu godzin modlitw oraz specjalnie przygotowanego miejsca, aby w ogóle zaistniała jakakolwiek szansa na pomyślne odprawienie rytuału.

Najważniejsza podczas wypędzania demonicznej istoty jest jednak siła woli egzorcysty. Należy zaznaczyć, że w swej istocie egzorcyzm jest niczym innym jak bezpośrednim pojedynkiem silnej woli kapłana i mściwej duszy demona lub upartego ducha zmarłego. Egzorcyści spędzają więc długie godziny na studiowaniu zakazanych ksiąg, próbując znaleźć tam wskazówki, jak przezwyciężyć wolę złego ducha. Najsilniejszych nieodmiennie cechuje absolutne poświęcenie i żelazna dyscyplina, natomiast słabsi często nie wytrzymują ciągłego narażania umysłu na kontakt z mroczną naturą duchów i popadają w obłęd. Największym zagrożeniem są jednak ci kapłani, którzy zatracili się w swej żądzy zdobywania wiedzy i sięgnęli zbyt głęboko do zakazanych ksiąg.

Rytuał egzorcyzmu

W przypadku demonicznego opętania często jest już za późno, żeby pomóc ofierze. Pozostaje jedynie zniszczyć jej ciało i w ten sposób odesłać demona z powrotem do Domeny Chaosu. Jeśli jednak demon nie zdoła do końca zawładnąć umysłem opętanego, dobrze wyszkolony kapłan potrafi przy pomocy magii usunąć intruza.

W *Dziedzictwie Sigmara* opisano zaklęcie *egzorcyzm*. Jest to czar magii powszechnej, więc mogą go opanować kapłani dowolnej religii (a także magowie wszystkich Tradycji). Egzorcyzm przydaje się do usuwania duchowego skażenia lub opętania przez duchy, a nawet odegnania pośledniejszych sług Chaosu, ale jest zbyt słaby, aby za jego pomocą można było wypędzić większość demonów. W tym celu stosuje się zatem rytuał egzorcyzmu.

Egzorcyzm

Typ: magia kapłańska
Język tajemny: magiczny
Magia: 2
PD: 300
Składniki: ilustrowana kopia *Księgi Sigmara*, znak młota lub komety o dwóch ogonach, nowa kapłańska szata liturgiczna, liny oraz gwoździe do spętania i unieruchomienia ofiary, fiolka wody święconej, młot, lustro lub żywe zwierzę (najlepiej kozioł), ognisko lub inne źródło ognia.
Warunki: Przed odprawieniem rytuału egzorcysta musi spędzić trzy kolejne dni na modlitwie i medytacji. Następnie zbiera świadków – jednego do obserwacji i czuwania, jednego do pomocy oraz przynajmniej jednego, który jest połączony z ofiarą więzami krwi lub poprzez małżeństwo. Pomocnicy muszą przywiązać ofiarę do drzewa, używając mocnej liny oraz gwoździ, natomiast egzorcysta przygotowuje zwierzę (lub lustro), które posłuży do uwięzienia demonicznej istoty.

Konsekwencje: Jeżeli kapłan nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, demon uzyskuje kumulatywny modyfikator +10 do wszystkich przyszłych testów przeciwko rytuałom Egzorcyzmu. Wszystkie osoby uczestniczące w rytuale muszą wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli albo przypłacą przerażające doświadczenie 1k10/2 Punktami Obłędu. W przypadku wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha, demon automatycznie opętuje egzorcystę.

Wymagany poziom mocy: 13

Opis: Rytuał składa się z następujących faz:

- *Odczarowanie maski*. Z początku (poza nielicznymi wyjątkami) demon zwykle tylko ukrywa się w opętanym ciele, nie ujawniając swojej obecności. Chociaż zachowuje całkowitą kontrolę nad ofiarą, jej ruchy i mowa nie zdradzają demonicznego opętania. Egzorcysta musi zatem odkryć demona i poznać jego naturę. Często bywa to najtrudniejszym etapem egzorcyzmu, gdyż demon potrafi zataić swą obecność, pragnąc uniknąć wykrycia. Co więcej, egzorcysta powinien zachować absolutną czujność i nie wdawać się w niepotrzebne konwersacje z opętanym. Aby egzorcyzm się powiódł, odprawiająca go osoba musi uparcie próbować doprowadzić go do końca i święcie wierzyć, że jej siłę woli wspiera boska moc Sigmara.

  Kapłan musi spędzić godzinę na modlitwie i wyczuwaniu demona. Po upływie tego czasu obaj wykonują przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli egzorcysta pokaże ofierze symbole Chaosu, otrzymuje modyfikator +10 do rzutu. Jeśli w teście zwycięży demon, egzorcysta musi opóźnić odprawianie rytuału o przynajmniej 24 godziny. Jeżeli demon przegra, rozpoczyna się kolejna faza rytuału.

- *Ujawnienie natury demona*. Gdy demon zostanie ujawniony, rozpoczyna się właściwa część rytuału. Jeśli opętana ofiara nie została związana, będzie próbowała atakować swoich prześladowców (właśnie dlatego potrzebne są liny i gwoździe). Tej części rytuału mogą towarzyszyć nadnaturalne zjawiska. Zwierzęta się płoszą, ziemia trzęsie, światła gasną i zapalają, powietrze wypełnia woń siarki lub spalenizny, albo nagle zaczyna dąć wicher z północy. Jeżeli egzorcysta korzysta z lustra, zamiast odbicia ofiary zwierciadło ukaże postać demona. Z ust opętanego padać będą przekleństwa, straszliwe bluźnierstwa przeciwko wszystkim świętościom, jak również składane świadkom rytuału kuszące propozycje. Jeżeli demonowi nie uda się skusić lub przerazić egzorcysty, zagrozi mu albo zacznie zadawać ból opętanemu nieszczęśnikowi, próbując wszelkich metod, byle tylko uniknąć wypędzenia.

  Ta część rytuału trwa zazwyczaj godzinę lub dwie (50% szans). Śmiertelnik będący świadkiem nadnaturalnych zdarzeń musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli (lub trudniejszy, w zależności od grozy sytuacji). Nieudany test oznacza, że otrzymuje (1k10+2)/4 Punktów Obłędu. Egzorcyści, kapłani Sigmara oraz łowcy czarownic wykonują test o jeden lub więcej poziomów trudności łatwiejszy, o ile brali już udział w egzorcyźmie i są duchowo do niego przygotowani. W szczególnych przypadkach dotyczy to również innych osób, które uodporniły się na demoniczne podszepty i strach.

- *Chór zła*. Na tym etapie rytuału demony starają się go zakłócić, wyrzucając z siebie głośny potok bluźnierczych słów, które nie muszą, ale mogą być pozbawione znaczenia. Rytuał nie może być kontynuowany, dopóki demon nie zostanie uciszony. Czasami można to osiągnąć prostymi metodami (kneblując opętanego lub zastraszając demona), ale potężniejsze demony trudniej przechytrzyć i egzorcysta może zostać zmuszony do wycięcia języka ratowanej ofierze opętania. Tak czy inaczej, egzorcysta i demon muszą ponownie wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli egzorcysta wygra w teście, może rozpocząć następną fazę rytuału. Jeśli przegra, musi przerwać na 24 godziny i po tym czasie zacząć od początku.

- *Wojna jaźni*. Gdy demon ucichnie, powietrze wydaje się gęstnieć. Teraz toczy się prawdziwe starcie siły woli egzorcysty i nikczemnej mocy demona. Kapłan dąży do tego, aby zmusić demona do ukazania się w pełni i ujawnienia swej natury. W tym momencie należy wykonać rzut kostkami w celu sprawdzenia poziomu uzyskanej mocy. Jeśli wynik jest równy lub większy niż wymagany poziom mocy rytuału, wówczas należy wykonać ostatni przeciwstawny test Siły Woli. Jeżeli w teście wygra demon, rytuał trzeba opóźnić o kolejną dobę. Jeżeli demon przegra, zostaje wypędzony.

- *Wypędzenie demona*. Jeśli egzorcysta pokona i wypędzi demona, wszyscy świadkowie rytuału dostrzegą jego ucieczkę. Może jej towarzyszyć szum zasysanego do Domeny Chaosu powietrza lub przygaśnięcie świateł. Jeżeli ofiara była opętana tylko przez krótki czas, odzyskuje władzę nad swoim ciałem, jednak niewiele pamięta z okresu, gdy demon sprawował nad nią kontrolę. Większość ofiar drogo okupuje opętanie. Pomijając fizyczne obrażenia i zniekształcenia, obecność demona wywołuje trwałe zmiany w psychice ofiar, które często popadają w obłęd. Ofiary, które przeżyły opętanie przez demona, automatycznie zyskują 1 Punkt Obłędu (lub więcej, zgodnie z zasadami z **Rozdziału II: Wyklęci i potępieni**).

Rycerze Pantery

„Kiedy usłyszałem wieść, że łowca czarownic wykrył zepsucie w szeregach Rycerzy Pantery, zrozumiałem, że nawet mój zakon nie jest odporny na dotyk Niszczycielskich Potęg. Nie ufaj nikomu. Wszyscy są podejrzani."

– Kleber Reinhard, łowca czarownic

Założony w połowie XVI wieku zakon Rycerzy Pantery to elitarny regiment armii Middenlandu. Z uwagi na wieloletnią tradycję i odwagę, Rycerze Pantery byli jednymi z najbardziej szanowanych wojowników w Imperium, przynajmniej do niedawna.

Od samego początku istnienia zakonu Rycerze Pantery stanowili siłę liczącą się na polach bitew. Wyprawiali się w XVI i XVII wieku do Arabii i pomagali wyprzeć wojska sułtana z okupowanej Estalii. Wielokrotnie dali dowód swego męstwa, dyscypliny i sprawności bojowej. Przywiezione z dalekich stron niezwykłe zwierzęta do dziś pozostają symbolem zakonu, a jednocześnie maskotkami poszczególnych kompanii.

Po wielkim sukcesie wypraw do Arabii Rycerze Pantery przejęli funkcję osobistej gwardii grafa Middenlandu. Jednak jako sigmaryci musieli stawić czoło zaciekłej rywalizacji ze strony rycerzy Białego Wilka – oddanych wyznawców Ulryka – oraz pozostających w służbie grafa innych wyznawców boga wojny. W ciągu następnych wieków Rycerze Pantery wielokrotnie popadali w konflikt z różnymi ugrupowaniami militarnymi. Aby załagodzić sytuację, graf przeniósł siedzibę zakonu do Carroburga, choć Rycerze utrzymują oddział w pałacu Middenheim i nadal pomagają w obronie miasta.

W ciągu kolejnych stuleci Rycerze Pantery udowadniali swe oddanie Imperium i jego ideałom. Wraz z potęgą militarną rosły wpływy, bogactwo oraz prestiż zakonu, co bardzo przypadło do gustu rycerzom. Zakon aktywnie zajął się polityką i intrygowaniem, a z tym nierozerwalnie wiązała się żądza władzy. Wkrótce rycerzy dotknęła Skaza Chaosu. Gdy tajna organizacja łowców czarownic, zwana Untersuchung, ujawniła zdradę wśród Rycerzy Pantery, regiment okrył się hańbą i do dziś każdy z jego członków traktowany jest niezwykle podejrzliwie.

Wspomniany skandal splamił honor i tradycje Rycerzy Pantery. W rozpaczliwej próbie odzyskania dobrego imienia stali się więc zaciekłymi łowcami mutantów i zwierzoludzi. Obecnie postrzega się ich jako niebezpiecznych fanatyków, oddanych idei czystki rasowej w Imperium, gotowych zabić każdego, na kim ciąży choćby cień podejrzenia.

Borys Todbringer postanowił wykorzystać ich zapał w celu wywarcia zemsty na swoim śmiertelnym wrogu, Khazraku Jednookim, wodzu zwierzoludzi. Większość rycerzy patroluje okolice lasu Drakwald, jednak niewielkie oddziały wspierają łowców czarownic w odległych rejonach Imperium, zazwyczaj pomagając w pojmaniu lub zabiciu niebezpiecznych i sprytnie ukrywających się mutantów. Łowcy czarownic wykorzystali też Rycerzy Pantery do przeprowadzenia źle zaplanowanego zamachu na Luthora Hussa, postrzeganego podówczas jako heretyka i sprzymierzeńca mutantów.

Rycerz Pantery

Rycerze Pantery odróżniają się od innych rycerzy wysokimi hełmami, zwieńczonymi wyobrażeniem łba zwierzoczłeka. Dawniej dekorowano hełmy rzeźbioną głową pantery, jednak od czasu skandalu rycerze zrezygnowali z tej tradycji, choć siodła nadal obszywają charakterystycznymi, cętkowanymi skórami dzikich kotów.



Aby zostać przyjętym do grona rycerzy, giermek musi własnoręcznie upolować i zabić dzikiego kota, którego skóra posłuży do obszycia rycerskiego siodła. Rycerze Pantery dzielą czas między służbę u Grafa i wyprawy mające na celu niszczenie wszelkich przejawów Chaosu.

– Rycerz Pantery –							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	—	+15	+15	+15	+10	+10	+15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: broń specjalna (dowolna), broń specjalna (kawaleryjska), etykieta, krzepki, morderczy atak, opanowanie, urodzony wojownik, żyłka handlowa
Wyposażenie: broń jednoręczna (miecz), kopia, ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, rumak ze zbroją płytową, siodło i uprząż, 50 *zk*
Profesje wstępne: arystokrata, giermek, łowca czarownic, rycerz, sierżant
Profesje wyjściowe: fechtmistrz, łowca czarownic, mistrz zakonny, oficer, weteran

Strażnicy dróg

„Ci ludzie działają w dobrej wierze, lecz brakuje im determinacji i natchnienia, by stawić czoła silnemu przeciwnikowi. Większość strażników jest niewiele lepsza od rozbójników, których ścigają! Nie narzekam jednak, kiedy zdarza im się walczyć u mojego boku."

– Kleber Reinhard, łowca czarownic

Wkrótce po tym, jak Sigmar nakazał budowę dróg do Talabheim i Nuln, stało się jasne, że bez nadzoru żołnierzy zarówno sama budowa, jak i dalsze podróże będą niemożliwe. W tamtych latach największe zagrożenie stanowili grasujący w lasach zielonoskórzy, którzy regularnie napadali na ludzi i krasnoludy. Imperator w swej mądrości rozumiał, że nie wszystkie prowincje są tak gęsto zaludnione jak Reikland i nie wszystkie utrzymują na tyle duże wojska, aby stale patrolować szlaki. Dlatego do pilnowania budowanych dróg wysłał własnych żołnierzy, dając im pozwolenie na czynienie sprawiedliwości w jego imieniu.

Od tamtych czasów wiele się zmieniło. Strażnicy pilnujący szlaków lądowych i rzecznych nie służą już bezpośrednio samemu Imperatorowi. Obecnie ich żołd opłacają Elektorzy, a oni sami przestali być formacją wojskową, zdyscyplinowaną i dobrze wyszkoloną. W jej skład wchodzą głównie najemnicy i stróże prawa.

W pewnym sensie strażnicy dróg są urzędnikami książęcej administracji, którzy pilnują porządku na szlakach i w dzikich ostępach. Podróżują w niewielkich grupkach, wypatrując śladów działalności zwierzoludzi oraz bandytów, ze wszystkich sił próbując utrzymać porządek i bezpieczeństwo

na danym terenie. Niestety są zbyt nieliczni, by mogli powstrzymać zagrożenie ze strony Chaosu. Dlatego na wielu obszarach pomagają im miejscowe garnizony i wiejscy ochotnicy. Gdzieniegdzie jednak strażnicy dróg zdani są tylko na siebie i właśnie tam zagrożenie ze strony Chaosu zbiera wśród nich najkrwawsze żniwo.

Życie w ciągłym napięciu odciska piętno na strażnikach. Wielu z nich staje się zaciekłymi fanatykami, którzy wieszają podróżnych na podstawie wydumanych podejrzeń. Inni tracą rozum i uciekają w lasy, gdzie oddają cześć Niszczycielskim Potęgom. Każdy z takich przypadków zwiększa nieufność mieszkańców Starego Świata, tym samym utrudniając pracę uczciwym i rzetelnym strażnikom.

Zakapturzeni Bracia

„Cała ta gadanina o Zakapturzonych Braciach to jedna wielka bzdura. Tak jak skaveny, oni nie istnieją."

– Kleber Reinhard, łowca czarownic

Tajemniczy Zakapturzeni Bracia to jeden z odłamów Inkwizycji Sigmara. Zamiast niszczenia i posyłania na stos, celem ich istnienia jest szpiegowanie oraz zbieranie informacji. Nie kieruje nimi żądza zabijania mutantów i kultystów. Wolą obserwować, odkrywać tajemnice i spiski, a następnie zdawać raporty swoim przełożonym, którzy podejmują decyzję w kwestii dalszych poczynań.

Nie wiadomo, kiedy powstała organizacja Zakapturzonych Braci. Ich wpływy na różnych szczeblach imperialnej władzy wskazują na to, że bractwo istnieje przynajmniej od kilku lat. Od samego początku pozostawali w ukryciu, a dla większości ludzi są tylko plotką i legendą. Ujawnili się dopiero na rok przed Burzą Chaosu. Udało im się przeniknąć w szeregi wyprawy Luthora Hussa. Regularnie dostarczali informacje zarówno o postępach w poszukiwaniach odrodzonego Sigmara, jak i o ruchach wojsk Hussa.

Po przejściu Burzy Chaosu Zakapturzeni Bracia ponownie zniknęli. Podobno nadal prowadzą swoją działalność, lecz od czasu zniknięcia Valtena nikt nie zdołał nawiązać z nimi kontaktu.

Zakapturzony Brat

Opis: Zakapturzeni Bracia to tajni wywiadowcy, luźno powiązani z pozostającymi w służbie Sigmara łowcami czarownic. Chociaż nie są prawdziwymi członkami zakonu, często zdarza im się łączyć z nimi siły, aczkolwiek jeśli sytuacja tego wymaga, potrafią bez słowa wyjaśnienia wykorzystać i porzucić sprzymierzeńców, zarówno łowców, jak i inne organizacje,



z którymi współpracują. Zakapturzeni Bracia są mistrzami w zdobywaniu informacji. Przenikają do różnych ugrupowań, wynajdują wszelkie sekrety, a następnie zdają szczegółowe raporty swoim przełożonym, których tożsamości nikt dokładnie nie zna. Bractwo rekrutuje osoby obdarzone najróżniejszymi talentami, poczynając od byłych łowców czarownic, poprzez szpiegów i czarodziejów, a skończywszy nawet na mutantach.

– Zakapturzony Brat –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+15	+15	+25	+30	+25	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (dowolne), sekretne znaki (dowolne dwa), sekretny język (dowolne dwa), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (dowolne trzy), znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, czuły słuch, intrygant, łotrzyk, naśladowca albo poliglota, opanowanie, ulicznik

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), broń jednoręczna, garota (*Zbrojownia Starego Świata*, str. 31), płaszcz, zestaw do charakteryzacji dobrej jakości, trzy komplety ubrań dobrej jakości, porcja trucizny

Profesje wstępne: demagog, dworzanin, książę złodziei, łowca czarownic, mistrz cieni, skrytobójca, szpieg, urzędnik, weteran, zakonnik, zwiadowca

Profesje wyjściowe: demagog, książę złodziei, łowca czarownic, mistrz cieni, skrytobójca, szarlatan, szpieg, urzędnik, weteran, zwiadowca

Straż rzeczna

Oprócz strażników dróg, Elektorzy zatrudniają również strażników, którzy w szybkich łodziach lub kutrach przemierzają szlaki wodne. Podczas gdy strażnicy dróg walczą z bandytami i koniokradami, rzeczne patrole zwalczają piratów i przemytników. Chociaż niewolnictwo jest zakazane na terenie Imperium, niektórzy wątpliwej reputacji kupcy przemycają bretońskich chłopów do Imperium, gdzie są oni przymuszani do niewolniczej pracy na polach lub w faktoriach. Rzeczne patrole skupiają swą działalność na rzece Reik, w pobliżu większych miast. Szlaki wodne z dala od miast nadal pozostają niezwykle niebezpieczne.

Część III: Pustkowia Chaosu



Rozdział X: Pustkowia Chaosu

„Pustkowia Chaosu to ziemie jałowe i ponure ponad wszelkie wyobrażenie. Ale to z pozoru opuszczone miejsce tętni przeklętym życiem. Mroczne Bóstwa wykorzystują je jako wylęgarnię wszystkiego, co złe i plugawe. Nieważne, jak wiele tego obrzydlistwa uda nam się wyplenić, Pustkowia Chaosu wydadzą na świat o wiele więcej."

– Ulfred Wasmeier, kapłan Sigmara

Większość mieszkańców Starego Świata uważa, że Pustkowia Chaosu są źródłem wszelkiego zła i plugastwa. Tylko niewiele osób zdaje sobie sprawę, że tak naprawdę tereny te stanowią jedynie granicę między prawdziwym światem a Domeną Chaosu, barierę, która z trudem wytrzymuje napór szalejącej otchłani. Pospólstwu nie robi to jednak większej różnicy, gdyż jest wystarczająco przerażone możliwością spotkania ze stworzeniami, które błąkają się po Pustkowiach Chaosu. Uczeni i czarodzieje wiedzą więcej, ale nawet oni popełniają błędy, pisząc rozprawy na podstawie zasłyszanych plotek, przesądów i przestarzałych wiadomości z rozpadających się ksiąg.

– Krajobraz Chaosu –

Wyznaczające granicę krainy Niszczycielskich Potęg Pustkowia Chaosu to miejsce trudne do opisania. Wśród jałowego krajobrazu można znaleźć opuszczone miasta, obozowiska zwierzoludzi, grabieżców i ogrów, a także miejsca pulsujące niezwykłą i niebezpieczną mocą. Pustkowia wywierają dziwny wpływ na swoich mieszkańców, obdarzając ich złowrogą siłą i płodnością, a tym samym zapewniając Władcom Chaosu stały dopływ wojowników. Jedynym sposobem, aby wyplenić wypełniającą Pustkowia złą energię, byłoby całkowite zamknięcie na wieki znajdującego się daleko na północy Oka Chaosu. Dopóki do tego nie dojdzie, nawet wybicie wszystkich mutantów i zwierzoludzi oraz zrównanie z ziemią wszystkich monolitów i skupisk mocy nie powstrzyma Chaosu przed ponownym odrodzeniem.

Krajobraz Pustkowi obfituje w rozległe równiny, niezamieszkane lasy i jałowe wzgórza. Położone daleko na północy, często są smagane lodowatymi wichrami i pokryte śniegiem. Jednakże nic tu nie jest pewne i pośród Pustkowi mogą się nagle, wbrew wszelkiej logice, pojawić małe skrawki parnej dżungli, pustynie albo cuchnące bagna. Takie fenomeny często są efektem bliskości magicznych miejsc i monolitów, ale czasem pojawiają się bez żadnego wyraźnego powodu.

Dawne pobojowiska

Od tysiącleci Pustkowia Chaosu były miejscem niezliczonych bitew, a ich ślady wciąż można tu znaleźć. Większość walk stoczyły rywalizujące ze sobą hordy Chaosu, liczne plemiona orków i hobgoblinów oraz stada zwierzoludzi. W przeszłości wielokrotnie zapuszczały się tutaj ludzkie armie, aby zaatakować hordy na ich własnym terenie. Kilku dowódców próbowało w ten sposób przejść do historii jako zdobywcy Pustkowi, żywiąc błędne przekonanie, że możliwe jest wykorzenienie wszelkiego rodzącego się tutaj zła.

Z pozoru te zapomniane pola bitew niczym nie różnią się od innych pobojowisk Starego Świata. Jednakże tutaj szczątki poległych – kości, a czasem nietknięte ciała plugawych zwierzoludzi, orków i innych potworów – są naprawdę przerażające. Często najpotworniejszy widok przedstawiają zwłoki mutantów, ponieważ szkielety, z których odpadnie ciało, nie przypominają niczego, co można spotkać w przyrodzie. Połamane, roztrzaskane zbroje oraz broń poniewierają się w błocie i brudnym śniegu, a poszarpane sztandary opierają się potężnym podmuchom,



Tabela 10-1: Osobliwości krajobrazu

Rzut	Teren
01–10	Dżungla
11–20	Gorące bagna
21–30	Las iglasty
31–40	Las liściasty
41–50	Lodowiec
51–60	Pustynia
61–70	Pustynia śnieżna
71–80	Sad
81–90	Skały wulkaniczne
91–00	Ziemie uprawne

wyzywająco łopocząc na wietrze. Niskie temperatury i dziwne moce Chaosu sprawiają, że ciała i inne szczątki zachowują się w tak dobrym stanie, że czasem wyglądają, jakby bitwa odbyła się zaledwie wczoraj.

Wzgórze Kości

Trzysta lat temu fanatyczny wyznawca Sigmara, Remigius z Middenheim, wezwał swoich braci do wydania bitwy złu w samym sercu Pustkowi Chaosu. Pomimo zakazów szlachty, dowódców i dostojników kultu, tysiące żołnierzy, zbrojnych, kapłanów i dziarskich chłopów porzuciło swoje domy i ruszyło na szaleńczą wyprawę. Samozwańczy dowódcy armii, znanej jako Śmiałkowie Sigmara, wykorzystali religijny zapał swych podwładnych, ale poza tym cechował ich zupełny brak logicznego planowania i nieznajomość strategii. Cudem udało się im wedrzeć na jakieś dwieście kilometrów w głąb Pustkowi Chaosu, gdyż zaskoczone bandy orków i zwierzoludzi stawiały nikły opór. Jednak stwory, którym udało się przeżyć i uciec, rozniosły wieść o nadchodzących Śmiałkach Sigmara. Żądni krwi mieszkańcy Pustkowi wreszcie zmobilizowali się i utworzyli armię prawie dwukrotnie liczniejszą niż ludzkie siły.

Obie armie spotkały się w pobliżu wyschniętego koryta rzeki. Ludzie byli już zniechęceni, brakowało zapasów jedzenia, a wszechobecne zimno osłabiało wolę walki. Armia składająca się z tysięcy zwierzoludzi i Kurgan, wspierana przez chmarę goblińskich plemion i demony, otoczyła Śmiałków Sigmara, wykonując klasyczny manewr okrążający. Doszło do niesłychanej rzezi. Żaden ze Śmiałków nie uszedł z życiem z tej bitwy, chociaż krążą plotki, że Remigiusowi udało się zbiec dalej na Pustkowia. Zwycięzcy oczyścili szkielety z mięsa, szykując się na wielką ucztę. Kości ofiar zrzucono w jednym miejscu, a stos, który w ten sposób powstał, miał prawie trzydzieści metrów wysokości. Wzgórze Kości wznosi się do dziś, nawiedzane przez dusze wojowników zdradzonych i ogłupionych przez tchórzliwego i szalonego fanatyka.



Osobliwości krajobrazu

Przemierzając Pustkowia Chaosu, można czasem natknąć się na dziwne zjawiska, zupełnie nie pasujące do reszty krajobrazu. Na północy zazwyczaj zalega śnieg i wieją lodowate wichry, ale klątwa Chaosu potrafi zmieniać tę ziemię tak, że powstają na niej miejsca, które normalnie nie mogłyby zaistnieć w takich warunkach. Awanturnicy i odkrywcy, którzy przeżyli wyprawę na Pustkowia, opowiadają o wilgotnych i grząskich bagnach, pustyniach pełnych palącego piasku i gęstych dżunglach, których należałoby się raczej spodziewać w położonej na południu Lustrii. Niektórzy uczeni sugerują nawet, że skrawki odmienionego krajobrazu Pustkowi stanowią wrota do pewnych miejsc w Starym Świecie.

Przemierzając Pustkowia Chaosu, można trafić na niezwykłe tereny, wymienione w **Tabeli 10-1: Osobliwości krajobrazu**. Osobliwe miejsca mają średnicę do 1k10 kilometrów. Jeśli nie zaznaczono wyraźnie, że jest inaczej, panująca tam pogoda i temperatura jaskrawo kontrastują z mroźnymi wichrami, które nękają Pustkowia.

Dżungla

Gęsty, tropikalny las wygląda niczym kawałek Lustrii, rzucony gdzieś na jałowe Pustkowia. Rozbrzmiewa odgłosami dzikich zwierząt i egzotycznych ptaków. Jest w nim gorąco i parno, a drogę trzeba sobie wyrąbywać, ścinając gęste poszycie i oplatające wszystko pnącza.

Gorące bagna

Miejsce to wygląda jak grzęzawisko, porośnięte przez poskręcane, karłowate drzewka i zamieszkane przez zdeformowane stworzenia. Wysoka temperatura sprawia, że pełno tu gadów i płazów, często spotykanych w tego typu miejscach.

Powszechne wyobrażenie o Pustkowiach Chaosu

„Tylko szaleniec zapuszczałby się dalej na północ niż do Ostlandu. Jak dla mnie, to nawet życie w Ostlandzie, tak blisko Pustkowi Chaosu, jest oznaką głupoty. Nic dziwnego, że wszyscy tam są szaleni."

– Ulfred Wehling, kowal z południowego Wissenlandu

„Tam, gdzie Góry Krańca Świata wdzierają się dalej na północ, panuje mrok, a góry przestają do nas przemawiać. Nawet skały toczy choroba i zło tego plugawego miejsca."

– Dugnir Barodor, krasnoludzki Strażnik Tradycji

„Pewnie, że słyszałem opowieści o Pustkowiach. Dla mnie brzmi to tak, jakby ktoś próbował coś ukryć. Na pewno jest tam pełno złota i łupów czekających tylko na jakiegoś śmiałka. Oczywiście, kiedy będę się tam wybierał, wezmę ze sobą kilka tuzinów dobrych żołnierzy... tak na wszelki wypadek."

– Detlef Reck, kapitan najemników z Hochlandu

„Zamieszkujący Imperium tchórze i głupcy uważają nas za zacofanych barbarzyńców. Śmieją się z nas i pogardzają, a przecież chronimy naszą ojczyznę i bronimy rodzinnych ziem. Zapominają, że gdyby nie my, Pustkowia z łatwością wtargnęłyby na ich tereny. Jesteśmy przedmurzem chroniącym ludzkie krainy przed nieczystymi mocami i przysięgam, że przedziurawię włócznią brzuch następnego głupca, który ośmieli się temu zaprzeczyć."

– Vugar Mironow, kozak kislevski

„Powinniście być na tyle rozsądni, aby unikać Pustkowi. Nie zdajecie sobie sprawy, z jakimi mocami możecie mieć tam do czynienia. Nie myślcie jednak, że jeśli zignorujecie Pustkowia i odwrócicie się do nich plecami, to one przestaną istnieć."

– Ionor Kithendian, wojownik klanowy

„Sztorm rzucił naszą flotę daleko na północ. Wiele statków roztrzaskało się na skalistym wybrzeżu. Oszacowaliśmy straty: prawie setka ludzi utopionych w szarych odmętach. Kapitan Melagari usiłował określić nasze położenie na mapach, ale wiedzieliśmy tylko tyle, że zeszliśmy z kursu gdzieś w okolicach wybrzeży Pustkowi Chaosu. Nie mieliśmy innego wyboru, jak tylko rzucić kotwicę i naprawić szkody. Miesiąc później z całej załogi pozostałem tylko ja i brat Pfeiffer, młody kapłan Sigmara. Porzuciliśmy statek i znaleźliśmy 'schronienie' w murach Praag, lecz kozacy roznieśli Pfeiffera na włóczniach i spalili to, co z niego zostało. Mutacje za bardzo już rzucały się w oczy. Modlę się, aby moje nie zostały zauważone, dopóki nie będę w stanie opuścić tego przeklętego miejsca."

– fragment dziennika Janko Bernstorffa, kupca

„Każdy chłopiec liczący dwanaście wiosen dostaje włócznię, nóż, futro i tygodniowy zapas jedzenia. Po uzyskaniu błogosławieństwa od wioskowego wróżbity, zostaje porzucony na wybrzeżu Pustkowi i ma za zadanie przetrwać tak długo, na ile starczy mu pożywienia. Ci, którzy wracają z głową zwierzoczłeka lub innego plugawego stwora, zostają uznani za mężów i wojów. Jeżeli któremuś nie uda się powrócić, oznacza to, że nie był godny plemienia. Przeklęte Pustkowia są pełne potworów, potrzebujemy więc silnych ramion i odważnych serc, aby przetrwać."

– Oskar Odegard, norsmeński łowca

Las iglasty

Potężne sosny, sekwoje i cedry stoją tam, gdzie nie miały prawa się znaleźć. W cieniu pod koronami drzew na nieostrożnych podróżnych czyhają zmutowane niedźwiedzie, rysie i inne drapieżniki.

Las liściasty

Ponury zagajnik składa się z gęsto rosnących drzew i poszycia krzaków, przez które niemal nie można się przedrzeć. Temperatura jest umiarkowanie niska, podobna do tej, która panuje w Imperium jesienią. W gęstwinie czają się pantery, niedźwiedzie i wilki (oczywiście zmutowane). Można też spotkać inne, jeszcze potworniejsze stworzenia Chaosu.

Lodowiec

Pokryte lodową skorupą wzgórza i skały są zupełnie jałowe. Zimny wiatr zawodzi i gwiżdże między wąskimi przesmykami skalnymi.

Pustynia

Pośród mroźnej równiny nagle pojawiają się ruchome piaski i wznoszą się wydmy. Jest upalnie, niczym w samo południe na pustyni w Arabii.

Pustynia śnieżna

To, co z początku wygląda na pokryte białym piaskiem wydmy, okazuje się śnieżną pustynią. Lodowaty wiatr unosi drobinki zamarzniętego śniegu, które osadzają się na skałach i w zagłębieniach terenu.

Sad

Podobnie jak opisane poniżej ziemie uprawne, sady wydają się dobrze utrzymane, pełne jabłoni, grusz i innych drzew. Owoce wyglądają apetycznie, ale każdy, kto je zerwie, szybko przekona się, że są zarobaczone i przegniłe.

Skały wulkaniczne

Wypełniony kopcami głazów i fantastycznymi formacjami skalnymi obszar jest zauważalnie cieplejszy niż otaczające go równiny.

Ziemie uprawne

Pokryty piękną trawą teren, z polami uprawnymi i żywopłotami, byłby na miejscu w Imperium lub Bretonii, ale tutaj stanowi naprawdę niezwykły widok. Pogoda jest łagodna, ale plony zebrane z tutejszych pól są zarobaczone i nadgniłe. Ich spożycie może wywołać poważne dolegliwości.

„Ostatnia Nadzieja"

Pośród Pustkowi Chaosu znajduje się pewne niezwykłe miejsce, które nie ma nic wspólnego z zamieszkującymi te tereny bestiami. „Ostatnia Nadzieja" to gospoda położona przy niezbyt wyraźnie zaznaczonej granicy między Norską a Pustkowiami. Istnieje od pokoleń, w cudowny sposób unikając ataków zwierzoludzi, wojowników Chaosu, zielonoskórych i mutantów. Jest ufortyfikowana i strzeżona przez tuzin doświadczonych wojowników. Można tam zakupić prowiant, zjeść ciepły posiłek, ogrzać się przy kominku i bezpiecznie przenocować. Właściciel sprzedaje podróżnym także broń oraz ekwipunek. Ceny są oczywiście bardzo wygórowane, ale w pobliżu nie ma przecież żadnej konkurencji.

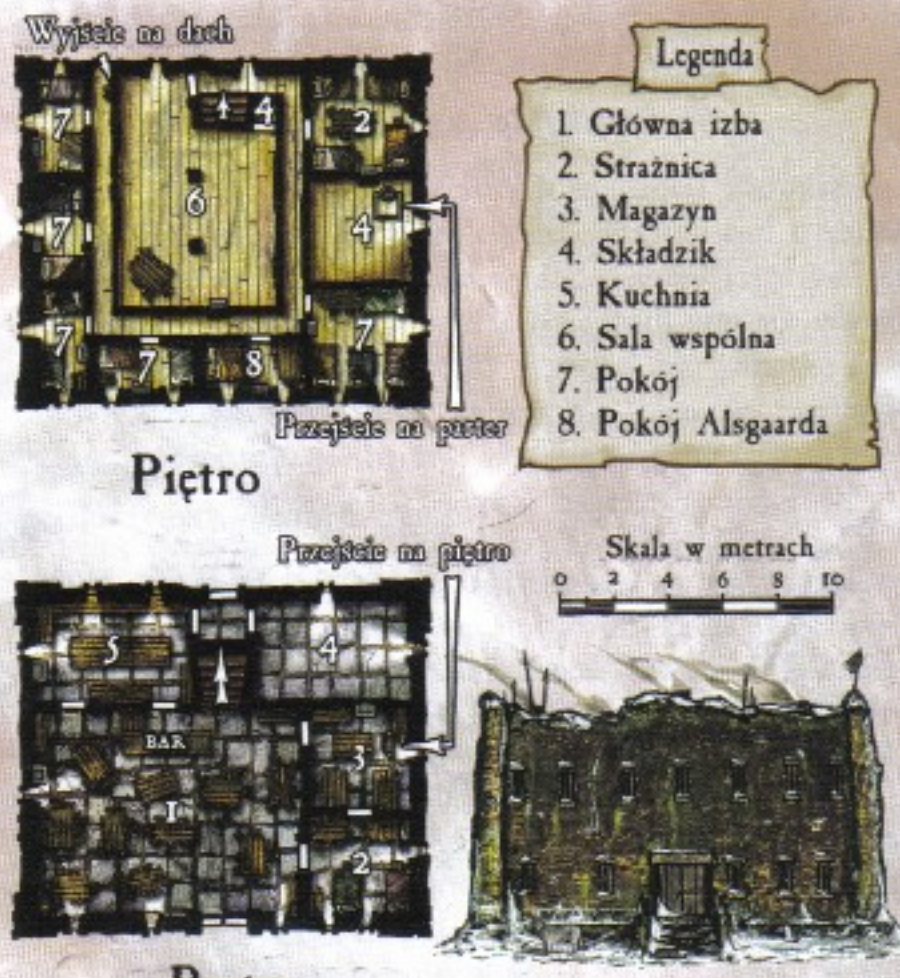
Obecny właściciel, Knute Alsgaard, jest niezwykle dumny z rodzinnego interesu i uważa swoją karczmę za ostatni bastion cywilizacji przed Pustkowiami Chaosu. To człowiek bardzo ostrożny i mimo że teoretycznie wszyscy mają prawo wstępu do „Ostatniej Nadziei", każdy gość zostaje najpierw uważnie obejrzany przez ochroniarzy, a przed wejściem do karczmy musi zostawić wszelką broń. Klientelę stanowią norsmeńscy wojownicy, kislevscy kozacy, imperialni żołnierze, a także nieliczni kupcy i poszukiwacze przygód z Tilei, Estalii oraz Bretonii. Popijając mocne piwo, wymieniają się informacjami przed wyruszeniem na Pustkowia. W razie ataku większość gości chętnie przyłącza się do obrony.

Knute Alsgaard

Profesja: karczmarz
Poprzednie profesje: sługa, mieszczanin
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	39	42	43	62	58	64	73
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, czytanie z warg, gadanina, mocna głowa +10, plotkowanie +20, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie +10, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość +20, targowanie +20, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Norska), wycena +20, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)
Zdolności: charyzmatyczny, czuły słuch, etykieta, łotrzyk, niezwykle odporny, odporność psychiczna, ogłuszanie, opanowanie, żyłka handlowa
Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, kastet
Wyposażenie: karczma „Ostatnia Nadzieja", ubranie dobrej jakości, płaszcz



Monolity

W całym Starym Świecie można napotkać ohydne monolity Chaosu. Kiedy wybraniec Chaosu zostaje wywyższony do godności księcia demonów (patrz str. 211), towarzysze wznoszą te imponujące głazy jako świadectwo jego mocy. Bardzo często na szczycie monolitu wyryta zostaje runa boga, któremu służy wybraniec, a powierzchnię kolumny pokrywają opisy jego chwalebnych czynów i zwycięstw. Monolity najczęściej można znaleźć na północy, gdzie niepodzielnie króluje Chaos. Większość rozsądnych ludzi unika tego typu miejsc oraz okalających je ziem, gdyż prawie zawsze są to tereny przeklęte i zapomniane przez prawdziwych bogów. Monolity służą jako skupiska mocy w świątyniach poświęconych Mrocznym Bóstwom, ponieważ zapewniają stały przepływ spaczonej energii. Obecność monolitu Chaosu sprawia, że okolica jest skażona, a pogodę zakłócają anomalie, między innymi burze zmian (patrz str. 165).

Monolity Wielkiej Bestii

Monolity poświęcone czystemu Chaosowi występują we wszystkich kształtach i rozmiarach. Najczęściej spotyka się jednak proste, niedbale ociosane płyty granitu, na których wyrzeźbiono lub wymalowano przerażającą ośmioramienną gwiazdę Chaosu. Choć zdarza się, że wyznawcy Khorna niszczą monolity Slaanesha, a wojownicy Nurgla bezczeszczą słupy poświęcone Tzeentchowi, to jednak wszyscy kultyści Chaosu

szanują kolumny dedykowane Wielkiej Bestii i składają im hołd, kiedy na nie natrafią. Także krasnoludy Chaosu wznoszą wyjątkowo wysokie i imponujące obeliski z kamienia i żelaza, często polerując je tak dokładnie, że zaczynają przypominać lustrzaną taflę i odbijając światło, stają się widoczne z daleka.

Monolity Khorna

Monolity poświęcone Khornowi przedstawiają wyjątkowo ponury widok – wycięte z czarnej skały, pokryte rzeźbionymi wyobrażeniami czaszek i kości, czasem nawet tryskające fontannami krwi. Zdarzają się też monolity wykonane w całości z kości i czaszek poległych. Wznosząc się wysoko ku niebu, przypominają szkielet jakiejś ohydnej, wielogłowej bestii. Słudzy Khorna czasami wykuwają monolity z metalu, najczęściej z żelaza lub mosiądzu, pokrywając je płaskorzeźbami, symbolami Khorna, stylizowanymi czaszkami i bluźnierczymi runami. Wszystkie monolity, bez względu na kształt, zawsze otoczone są stosami czaszek. Żaden szanujący się wybraniec Boga Krwi nie odważyłby się przejść obok takiego obelisku, nie pozostawiając ofiary z odciętych głów i kończyn pokonanych wrogów. Wyznawcy twierdzą, że każdy z tych czerepów współtworzy Tron Czaszek, na którym zasiada Khorne w Domenie Chaosu.

Monolity Nurgla

Pomniki wybrańców Nurgla zawsze wyglądają na stare i opuszczone, niezależnie od tego, jak dawno temu powstały. Nurgle docenia piękno wewnętrzne, pozwalając monolitom niszczeć pod wpływem czasu, pogody i działania wyznawców innych kultów. Poświęcone mu głazy są najczęściej wykonane z ciemnoszarego łupku, a pokrywają je mchy, porosty, pleśń i śluz. Wnęki i szczeliny są siedliskiem obrzydliwych węży, ropuch, jaszczurek i ślimaków, zaś wokół kamienia krążą chmary much. Wyznawcy Nurgla okazują cześć swemu bogu, pozostawiając u podstawy kolumny ciała wrogów, aby tam zgniły.

Monolity Slaanesha

Monolity poświęcone Slaaneshowi są równie piękne, co przerażające. Często wyglądają jak ogromne, szlifowane klejnoty i zawsze wykonane są z drogocennych materiałów. Najbardziej ceni się krystaliczne skały z różowymi lub purpurowymi żyłkami albo błyszczącymi żyłami kwarcu. Podobno widziano także ogromne monolity wykonane z pojedynczych kawałków kamieni szlachetnych, ale spotyka się je bardzo rzadko. Poświęcone Slaaneshowi obeliski są pokryte wizerunkami demonów, zwierząt i ludzi w niezwykłych i bluźnierczych pozach. Obrazy te są jednocześnie urzekające i odstręczające, a zarazem każą patrzącemu myśleć o uwodzicielskiej mocy przyjemności, hipnotycznej muzyce, wystawnych ucztach i innych pokusach Chaosu. Na pomnikach wyryte są również cytaty z twórczości dawnych poetów, które potrafią oczarować i zwieść nieodpornych czytelników, zmuszając ich do delektowania się wyrafinowanymi frazami, rozkoszowania się subtelnym przechodzeniem myśli w formę i z powrotem, a wreszcie spędzenia wieczności na rozmyślaniu o przyjemnościach i bólu, jakie obiecuje tajemniczy, pulsujący kamień.

Monolity Tzeentcha

Nie ma dwóch takich samych monolitów poświęconych Tzeentchowi i próba konsekwentnego ich opisania jest z góry skazana na porażkę. Niektóre mogą być wykonane z tak egzotycznych kamieni, jak czarny obsydian albo różowy marmur, ale tak naprawdę użyty może być dowolny surowiec. Nawet wykończone monolity potrafią zmieniać się wraz z upływem czasu, aby zaspokajać kaprysy Tzeentcha i jego wyznawców. Krążą opowieści o monolitach stworzonych z gorejącego ognia, kaskad wody albo słupów gęstego dymu. Kilka z nich podobno nawet nie dotyka ziemi, unosząc się w powietrzu albo w niewytłumaczalny sposób spoczywając na powierzchni rzeki lub cuchnącego stawu.

Monolity w grze

Każdy, kto odczyta bluźniercze runy pokrywające monolit Chaosu, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1k10/2 Punktów Obłędu. Monolity są poszukiwanymi, ale także przerażającymi źródłami surowej, magicznej mocy. Każda osoba rzucająca zaklęcia w promieniu 30 metrów od słupa rzuca dodatkową kostką w celu ustalenia uzyskanego poziomu mocy, jednakże używanie energii płynącej ze złowieszczej kolumny wiąże się z wielkim ryzykiem. Każde nieudane rzucenie zaklęcia wywołuje katastrofalną manifestację Chaosu (patrz **Dodatek II: Przekleństwo Tzeentcha**).

Wyjątkiem są monolity poświęcone Khornowi, który gardzi używaniem magii. Głazy Boga Krwi niwelują więc działanie wszelkich czarów. Każda próba rzucenia zaklęcia w promieniu 30 metrów od monolitu automatycznie kończy się niepowodzeniem i skutkuje katastrofalną manifestacją Chaosu. Aura obelisku rozprasza także aktywnie działające czary (rzucone wcześniej), a osoba będąca pod ich wpływem musi wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli, w przeciwnym wypadku pada ofiarą poważnej manifestacji Chaosu. Co zastanawiające, wszelkie artefakty (włącznie z magicznie wzmocnionym orężem i pancerzem), działają w normalny sposób, a ich właściciele nie ponoszą żadnych dodatkowych konsekwencji.

Choć niezwykle wytrzymałe, monolity nie są niezniszczalne. Grupa uzbrojona w kilofy i młoty jest w stanie obrócić taką kolumnę w gruzy, jeżeli tylko jej członkowie są na tyle odważni i obdarzeni silną wolą, aby pozostać w przeklętym miejscu wystarczająco długo. Niezależnie od tego, z jakiego materiału został wykonany monolit, posiada Wytrzymałość 10 i 500 punktów Żywotności. Monolity zdają się „wyczuwać", kiedy ktoś celowo je atakuje. Każde 50 punktów obrażeń zadanych monolitowi wywołuje pojawienie się pomniejszego demona odpowiedniego boga. Demony wyłaniają się z monolitu, atakują najbliżej stojącą osobę i będą walczyć aż do chwili, gdy zostaną zniszczone.

Burze zmian

Pogoda sama w sobie jest wystarczająco nieprzewidywalnym zjawiskiem, a Wichry Chaosu czynią ją czasem przerażającą i kapryśną ponad wszelkie wyobrażenie. W okresach, kiedy granica między Starym Światem a Domeną Chaosu staje się wyjątkowo cienka, zmiany atmosferyczne są zazwyczaj oznaką nadchodzących złych czasów. Burze zmian to manifestacje Chaosu, objawiające się pod postacią niebezpiecznych wichur, kwaśnych deszczy i innych dziwnych zjawisk.

Tabela 10-2: Efekt burzy zmian

Rzut	Efekt
01-20	Ciepło/zimno
21-40	Deszcz zwierząt
41-50	Eteryczny wicher
51-70	Krwawy deszcz
71-80	Kwaśny deszcz
81-90	Ognisty grad
91-00	Wicher szaleństwa

Tabela 10-3: Zdarzenia i spotkania

Rzut	Zdarzenie/Spotkanie
1–2	Burza zmian (patrz **Tabela 10-2**)
3–4	Dawne pobojowisko (patrz str. 161)
5–6	Mieszkańcy Pustkowi (patrz **Tabela 10-4**)
7–8	Monolit Chaosu (patrz str. 164)
9–10	Osobliwości krajobrazu (patrz **Tabela 10-1**)

Aspekt Chaosu

Rzut	Aspekt
1–2	Niepodzielny Chaos
3–4	Khorne
5–6	Nurgle
7–8	Slaanesh
9–10	Tzeentch

Tabela 10-4: Mieszkańcy Pustkowi Chaosu

Rzut	Zdarzenie/Spotkanie
01-10	Burza zmian
11-15	Czarnoksiężnik Chaosu
16-25	Demoniczny sługa (1k10+2)/4
26-35	Gory (1k10)
36-40	Grabieżcy Chaosu (2k10)
41-65	Mutanci (1k10)
66-70	Pomniejszy demon (50% szans na 2 demony)
71-75	Upiór
76-77	Wielki demon
78-87	Wojownik Chaosu
88-90	Wybraniec Chaosu
91-00	Zielonoskórzy (1k10 orków, 2k10 goblinów)

Burze zmian najczęściej występują na Pustkowiach Chaosu, ale podobne im zjawiska atmosferyczne mogą zaistnieć w każdej części Starego Świata, zwłaszcza zaś przeklęte miejsca (okolice monolitów, grobowców albo świątyń bogów Chaosu) zdają się przyciągać burze zmian. Jeżeli Mistrz Gry zdecyduje o wystąpieniu tego zjawiska, może wybrać interesujący go efekt lub określić jego rodzaj za pomocą **Tabeli 10-2: Efekt burzy zmian.** Opisane poniżej warunki pogodowe trwają 1k10 minut i obejmują swoim działaniem obszar o średnicy mniej więcej kilometra.

Ciepło/zimno

Temperatura na danym obszarze gwałtownie się zmienia. Na przykład w środku lata nagle zaczyna padać śnieg, a ziemię ścina mróz. Jeżeli burza wystąpi zimą, nagle robi się gorąco jak na pustyni. Jeżeli początkowa temperatura była umiarkowana, jest równie prawdopodobne, że wystąpi efekt mrozu, jak i upału.

Deszcz zwierząt

Z nieba spada deszcz małych stworzeń, najczęściej żab, ryb, węży lub robactwa. Opady nie powodują żadnych szkód, ale każdy świadek musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzymuje 1 Punkt Obłędu. Większość stworzeń od razu ginie, ale część żyje jeszcze przez chwilę i niemrawo się porusza. Dokładniejsze zbadanie ciał ujawni ich deformacje i obrzydliwe mutacje.

Eteryczny wicher

To, co zaczyna się jako delikatny podmuch roznoszący w powietrzu wielokolorowe, świetliste drobinki, wkrótce nabiera mocy i zamienia się w wichurę, niosącą przeklęty dech Chaosu. Postać wystawiona na jej działanie musi co 2 minuty wykonywać test Siły Woli. Nieudany test oznacza wystąpienie pomniejszej manifestacji Chaosu (patrz **Dodatek II: Przekleństwo Tzeentcha!**) Dotyczy to także postaci, które nie rzucają czarów (mogą one jednak całkowicie zignorować efekty związane z magią).

Krwawy deszcz

Z ponuro wyglądających, purpurowych chmur spływają na ziemię strugi skażonej krwi. W każdej minucie osoba wystawiona na działanie deszczu musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku zaraża się krwawą biegunką lub zieloną ospą (patrz *Księga Zasad*, str. 141-142).

Kwaśny deszcz

Z nieba spływają strugi gęstego, oleistego deszczu, śniegu albo deszczu ze śniegiem, który pali wszystko, na co spadnie. W każdej minucie osoba wystawiona na działanie deszczu musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymuje trafienie z Siłą 2.

Ognisty grad

Z nieba spadają ogniste kamienie. W każdej minucie osoba wystawiona na działanie gradu musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymuje trafienie z Siłą 3 i może stanąć w ogniu (patrz *Księga Zasad*, str. 141).

Wicher szaleństwa

Z północy nadciąga potężny wicher, doprowadzając do szaleństwa każdego, kto usłyszy jego potępieńcze wycie. W każdej minucie osoba wystawiona na jego działanie musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Zdarzenia i spotkania

Na Pustkowiach Chaosu żyją istoty, które bardziej przypominają potwory z nocnych koszmarów niż zwierzęta z realnego świata. Pustkowia mogą wydawać się niezamieszkane, ale tak naprawdę każdy, kto się tam znajdzie, z pewnością napotka wiele okropnych stworzeń i grasujące hordy barbarzyńców, a także trafi do przeklętych miejsc. Na Pustkowiach żyją niezliczone plemiona goblinów, zwierzoludzi, orków, a także rozmaite demony. Krainę przemierzają wędrowne grupy ludzi, z których część służy konkretnemu bóstwu, inne zaś czczą czysty Chaos. Najbardziej niebezpieczni są wojownicy i przerażający wybrańcy Mrocznych Bogów, dumnie obnoszący się z ich specyficznie rozumianymi błogosławieństwami.

Tabela 10-3: Zdarzenia i spotkania zawiera zestaw przykładowych zdarzeń i postaci, na które można się natknąć na Pustkowiach Chaosu, a także niezwykłych miejsc, na które można tam natrafić. Dodatkowy rzut pomoże ustalić, któremu z bogów służy napotkana istota.

Pomysły na przygody

Pustkowia Chaosu stwarzają możliwość rozegrania przygód różnego rodzaju. Upadłe i zapomniane miasta czekają na odkrywców i śmiałków żądnych łupu. Hordy przerażających bestii, demonów i barbarzyńców toczą bezustanne bitwy. Wielu awanturników (oraz szaleńców) marzy o wyprawie na Pustkowia w poszukiwaniu złota, łupów i przygody. Niewielu jednak powraca, zazwyczaj przywożąc mało skarbów, za to dużo mrożących krew w żyłach opowieści i przerażających wspomnień.

Miasto ułudy

Krążą opowieści o wspaniałym mieście, położonym gdzieś na wybrzeżu Morza Szponów. Norsmeńscy handlarze twierdzą, że może to być bogata osada Gultberg, wiele wieków temu pochłonięta przez Pustkowia. Jednak to tylko legenda i niewiele osób w nią wierzy, ale dla niektórych pokusa zdobycia bogactw jest nie do odparcia. Tak naprawdę wspaniałe miasto to iluzja stworzona przez czarnoksiężnika Chaosu. Jednakże pod zasłoną ułudy spoczywają prawdziwe ruiny Gultbergu, które mogą skrywać inne tajemnice.

Ofiara złożona pośród śniegów

Klaus Reinfrank, bogaty i ekscentryczny kupiec z Talabheim, organizuje karawanę, aby przewieźć tajemniczy i cenny ładunek do Erengradu. Nikt jednak nie wie, że od pewnego czasu Reinfrank znajduje się pod wpływem Pana Przemian, który zsyła na niego wizje niewyobrażalnego bogactwa i władzy. Jednak taki dar wymaga odpowiedniej ofiary. Gdy karawana wjeżdża na kislevskie stepy, Reinfrank nalega na zmianę trasy, twierdząc, że jest w posiadaniu mapy, na której zaznaczono skrót pozwalający ominąć najbardziej



nieprzyjazne tereny. Tak naprawdę ma zamiar poprowadzić wozy do kaplicy poświęconej bóstwu Chaosu i tam złożyć w ofierze zarówno towary, jak i ludzi, aby uzyskać łaskę Mrocznego Boga.

Ptasia zaraza

Głęboko w tundrze Pustkowi Chaosu czarownica Nurgla odnalazła w wiecznej zmarzlinie ciało ogromnej, nieznanej istoty. Nie jest w stanie powiedzieć, czym stworzenie było za życia, ale w jego ciele odkryła wciąż aktywne źródło dziwnej i przerażającej choroby. Uznawszy to za prawdziwe błogosławieństwo zesłane przez Boga Zarazy, wiedźma częściowo odmroziła ciało i wezwała zastępy padlinożernych kruków, aby się nim pożywiły. Zmutowane ptaki roznoszą teraz chorobę w osadach i miastach Kisleva, Norski, a nawet na północnych kresach Imperium.

Ukryta forteca

Młody i arogancki szlachcic, William Neuner, powrócił do Altdorfu jako jedyny ocalały z fatalnej w skutkach wyprawy na Pustkowia Chaosu. Zupełnie oszalał i nieustannie bredzi o towarzyszach przetrzymywanych w twierdzy z kości, mosiądzu i żelaza. Twierdzi, że zostali otoczeni przez grupę zwierzoludzi, ale nie potrafi podać przyczyny, dla której bestie zachowały ich przy życiu, zamiast zabić i zjeść, jak to mają w zwyczaju. Rodzina szlachcica uważa, że jedyne, co można zrobić dla Williama, to pozwolić mu na wyruszenie na Pustkowia, aby uratował towarzyszy lub zabił zwierzoludzi, albo też jedno i drugie. Hojnie zapłacą śmiałkom, którzy zechcieliby wraz z nim podjąć się tej szaleńczej misji.

Rozdział XI: Norska

„Nadchodzą z krain pokrytych wiecznym śniegiem. Jasnowłosi, błękitnoocy, z rysunkami na ramionach, twarzach i torsach. Ich oczy pociemniałe są od żądzy krwi, którą próbują nasycić swych bogów. Napadają na cywilizowane kraje na południu, odziani w skóry, dzierżąc okrutne topory i maczugi. Palą, plądrują i łupią wszystko, co napotkają na swojej drodze, ludzi zaś składają w ofierze swoim okrutnym panom, którzy władają północnymi Pustkowiami."

– „Liber Chaotica", spisana przez Richtera Klessa, obłąkanego kapłana Sigmara

Norska to kraina, która wzbudza niepokój w sercach wielu mieszkańców Starego Świata. Dla niektórych to kraniec świata, gniazdo wszelkiego zła i jądro Chaosu. Inni uważają, że Norska to raczej swego rodzaju przedmurze, oddzielające cywilizowane krainy od szaleństwa Pustkowi Chaosu.

Powszechne wyobrażenie

„Jak mogliśmy wpuścić tych pogan do naszego kraju? Jak możemy wciąż zwać się uczciwymi synami Sigmara, wiernymi ideałom, bogom i pamięci Magnusa, a jednocześnie handlować z tymi dzikusami? Niech cię nie zwiedzie ich prostoduszność, jasne włosy i surowo rzeźbione rysy. Pod tą ujmującą powierzchownością kryją się bezduszne potwory, prawdziwi niewolnicy mroku."

– Edgil, uczony

„Norsmeni to barbarzyńcy. Można to poznać po ich oczach. Niebieskie! Przecież to kolor magii, zawsze to powtarzam. Niektórzy nawet mają rude włosy, co jest pewnym znakiem opętania przez demony."

– Viggo, chłop

„Ludzie mówią, że Norsmeni czczą dziwne, krwawe bóstwa, które żądają od nich składania ludzkich ofiar, podejmowania częstych wypraw wojennych i podbijania słabszych krain. Ja wam mówię, że to wszystko bzdury. Sztuka postępowania z Norsmenami polega na tym, żeby odgadnąć, czego potrzebują, i sprzedać im to, zanim będą mieli szansę unieść swoje topory. Potrzeba do tego refleksu i znajomości norsmeńskiego charakteru. Nie wszyscy jednak są tak bystrzy jak ja, więc muszę przyznać, że na tym rynku mam niewielką konkurencję."

– Alfons Mann, kupiec z Marienburga

„Czy widziałaś ich kiedyś? Wielcy, umięśnieni i te ich ostre rysy. Kolana się pode mną uginają na samo wspomnienie. Niektóre wolą jasnowłosych, ale ja uwielbiam ogień, który płonie w rudych mężczyznach."

– Maida Durrbein, dwórka

„Krew mnie zalewa na samą myśl o tym, że pozwoliliśmy tym nieokrzesanym barbarzyńcom wejść między nas. Udowodnili, że są niewarci naszego zaufania, zdradzając nas za każdym razem. Kiedy nadejdą armie Chaosu, pod czyimi sztandarami zgromadzą się Norsmeni? Na pewno nie pod naszymi. Wspomnij to, co uczynili nam pod Erengradem. Do diabła z nimi!"

– Arius Vogel, weteran

Uczonym okiem

„Wokół Norsmenów narosło wiele sprzecznych opinii. Z jednej strony to kupcy, którzy potrafią uczciwie handlować z sąsiednimi krainami. Z drugiej strony mają opinię dzikich i wojowniczych ludzi, którzy napadają i grabią, kiedy tylko przyjdzie im ochota, a od nadmorskich osad, w zamian za pozostawienie ich w spokoju, pobierają haracz w srebrze i złocie. Przyczyna tej pełnej sprzeczności natury tkwi w fakcie, że Norsmeni, mimo że podobni do siebie fizycznie, tak naprawdę nie są jednym ludem, ale należą do wielu różnych plemion, które mogą bardzo się od siebie różnić, jeżeli chodzi o podejście do życia. Żeby zrozumieć norsmeński charakter, należy pojąć, kim są ci ludzie, gdzie żyją i co jest główną motywacją ich działań."

– Xavier Pfaff, historyk z Middenheim



Kraina

Jest wiele powodów, dla których nie warto wybierać się z wizytą do kraju Norsmenów. Byłaby to wyprawa trudna, niebezpieczna i rzadko kiedy warta podejmowanego ryzyka. Na północy i zachodzie wybrzeże kraju obmywa Morze Chaosu, rozbijając fale o skaliste klify. W tych przeklętych wodach pływają dziwne stworzenia, potwory spłodzone przez Wiatry Magii, które wieją w stronę południa znad Pustkowi Chaosu. Olbrzymie okręty, których załogę stanowią mutanci i barbarzyńcy, dowodzone przez wybrańców Chaosu, przemierzają morze w poszukiwaniu cennych artefaktów i atakują każdy napotkany statek. Co gorsza, po tych wodach pływają też Czarne Arki z Naggaroth, łapiąc niewolników i jeńców na ofiary w krwawych obrzędach Mrocznych Elfów. Nikt nie potrafi przewidzieć, kiedy nagle rozszaleje się niespodziewany sztorm, który zmyje marynarzy z pokładu i wywróci statki do góry dnem. Na południu, gdzie rozlewa się Morze Szponów, sytuacja przedstawia się niewiele lepiej. Jego lodowate wody stały się grobem dla licznych marynarzy, zaś wiejące tam wiatry są tak zimne, że zamrażają oddech, a każdy podmuch wgryza się w ciało lodowymi igłami. Wiele potworów przepływa do Morza Szponów z Morza Chaosu, aby czyhać na kupieckie statki i zbrojne okręty. Zwykle atakują nocą, wciągając nieostrożnych marynarzy w mroczne, pełne wirów odmęty. Biorąc pod uwagę te niebezpieczeństwa, ktoś mógłby pomyśleć, że rozsądniej byłoby wyruszyć na wyprawę do Norski drogą lądową. Niestety podróż przez przerażający Kraj Trolli i północne pustkowia jest równie niebezpieczna, a u celu czeka tylko bezmiar lodu i tereny opanowane przez wszelkiego rodzaju spaczone, straszliwe bestie.

Podróż do mroźnej Norski jest najeżona tyloma trudnościami, że wydaje się dziwne, iż ktokolwiek ryzykuje życie (a czasem nawet własną duszę), aby odwiedzić krainę w tak oczywisty sposób nieprzyjazną człowiekowi. Kiedy nie wiadomo, o co chodzi, zazwyczaj chodzi o pieniądze. Tak jest i w tym wypadku. Norska to kraina słynąca z rozległych lasów, w których rosną rzadkie gatunki drzew. Góry kryją żyły złota, srebra i innych cennych metali, których zaczyna brakować w eksploatowanych od tysiącleci złożach na terenie Imperium i krain Południa. A poza tym jest tam spaczeń – cały kraj wydaje się nim skażony. W efekcie wielu kupców i podróżnych, szukając szansy na lepsze życie, przeznacza niewyobrażalne sumy pieniędzy na zorganizowanie wypraw do Norski, mając nadzieję zgarnąć jej bogactwa i triumfalnie powrócić do ojczyzny.

Klimat

„Czy uwierzysz, że spędziłem rok w tym diabelskim miejscu? Przez pół roku było ciemno, a słońce ledwie wychylało się ponad linię horyzontu. I powiem ci, że były to najbardziej niebezpieczne miesiące w moim życiu."

– Mikel Kraus, najemnik

Norska jest uważana przez mieszkańców Starego Świata za bardzo nieprzyjazne miejsce. Ze względu na położenie geograficzne, przez około pół roku pogrążona jest w mroku. Słońce przypomina wtedy blady dysk, ledwo widoczny na horyzoncie, a jego nikłe promienie nieznacznie tylko rozjaśniają ciemność. Niskie temperatury i częste opady śniegu sprawiają, że góry wiecznie pokryte są lodową pokrywą. Sytuację pogarsza wiejący

znad Morza Chaosu zimny wiatr. W drugiej połowie roku słońce świeci nad Norską, a temperatura nieco się podnosi, zapędzając Norsmenów do pracy na nielicznych gruntach ornych, z których zbierają skromne plony.

Geografia

„Są tam tylko góry, góry i jeszcze więcej gór..."

– Mikel Kraus, najemnik

Norska jest znana ze swoich stromych gór. Niebosiężne szczyty otaczają krainę ze wszystkich stron, sprawiając, że przedostanie się do niej graniczy z niemożliwością. Dlatego właśnie większość podróżnych przybywa do nielicznych, ufortyfikowanych wiosek rozrzuconych na południowym i zachodnim wybrzeżu. Z górami wiąże się wiele lokalnych legend, dlatego nazwy szczytów (na przykład Góry Thjazi i Jotunheims) pochodzą od mitycznych olbrzymów lub wznoszących się tam fortec. Łańcuchy górskie zajmują większość terenów, ale nie są jedynym elementem krajobrazu Norski. Ten niedostępny kraj obfituje też w gęste lasy świerkowe i sosnowe, które porastają wewnętrzne stoki, osłonięte przed najsroższymi wichurami z północy.

Oprócz gęstych lasów i wysokich gór, w Norsce można też znaleźć tereny pokryte lodową krą, rozciągające się od Pustkowi Chaosu i tworzące na północnym wschodzie Zamarznięte Morze. Rozległe pola lodu ciągną się aż do położonych najdalej na północ poszarpanych szczytów górskich, które zapewniają schronienie przed zmiennymi siłami natury. Podczas letnich miesięcy temperatura podnosi się na tyle, żeby uwolnić zamarzniętą wodę i ożywić kilka pasów równin, które służą Norsmenom do uzupełniania ich podstawowej diety, składającej się głównie z ryb oraz niedźwiedziego i foczego mięsa.

Ze względu na klimat i niedostępne szczyty Norski, każda próba sporządzenia dokładnej mapy tej krainy skazana jest na niepowodzenie. Za dużo tam wąwozów i parowów oraz gór i ciemnych lasów, które wypełniają stworzenia spaczone przez uwolnione energie Chaosu. Większość mieszkańców Imperium ma jedynie blade pojęcie o tej krainie i jej klimacie, a to i tak w dużej mierze tylko domysły.

– Norsmeni –

„Żal mi ciebie i reszty świata, ponieważ ze wszystkich ludzkich ras bogowie upodobali sobie tylko nas, Norsmenów."

– Haubr, Norsmen

Norsmeni nie są jednolitym ludem. Nazwa ta oznacza „ludzi Północy" i jest używana przez mieszkańców Starego Świata jako zbiorcze określenie rozmaitych plemion zamieszkujących tereny Norski. Każde z plemion różni się od pozostałych zwyczajami i wierzeniami, co sprawia, że każda z tych grup etnicznych jest wyjątkowa.

Rozpoznanie Norsmena

Norsmenów łatwo rozpoznać jako rasę. Zazwyczaj charakteryzują się imponującą posturą i są bardzo muskularni. Tak jak mieszkańcy Imperium mają raczej jasną skórę, choć są wyżsi i silniejsi od południowców. Ich włosy zazwyczaj mają jasny kolor, najczęściej blond lub rudy. Wszyscy Norsmeni noszą długie włosy, które splatają w warkocze, czasem ozdobione piórami bądź paciorkami. Większość z nich używa jako pancerzy futer i skór, choć niektórzy jarlowie i wojowie noszą koszulki kolcze, kupione lub zdobyte na południowcach.

Pochodzenie Norsmenów

Istnieje wiele niedorzecznych historii wyjaśniających, skąd pochodzą Norsmeni. Niektórzy sądzą, że są oni rezultatem potwornego związku ludzi i demonów, a tym samym stworzeniami, których istnienie narusza naturalny porządek rzeczy. Z kolei inni są gotowi uznać Norsmenów za potomków gigantów, przerażających bestii z Królestw Ogrów. Jeszcze inni przysięgają, że Norsmeni nie są ludźmi, lecz stworzeniami ze śniegu i lodu, okrutnymi jak zimowa wichura. Ale prawda, mimo wszystkich legend i mitów, jest dużo bardziej prozaiczna.

Wbrew twierdzeniom niektórych imperialnych historyków, dwanaście plemion, które później stworzyły Imperium, nie było pierwszymi mieszkańcami Starego Świata. Tileańczycy, Estalijczycy, Bretończycy, a nawet ludy Arabii czy starożytnego Khemri – wszyscy mieli swój udział w kształtowaniu późniejszego Imperium. Wokół powstawały, rozkwitały i upadały inne królestwa, pozostawiając ruiny stworzonych przez siebie cywilizacji. W tamtych czasach istniał też lud, dzisiaj zwany Norsii, który zajmował ziemie na północ od Lasu Cieni. Byli to ludzie mocnej, ale i kształtnej budowy, którzy prowadzili koczowniczy tryb życia. Utrzymywali się z morskich połowów i polowań, a także z plonów, które udało im się uzyskać za pomocą prymitywnych technik rolniczych. Plemię nie było zbyt liczne, ale wojownicze, czczące tajemniczych bogów i hołdujące dziwnym zwyczajom.

Idylla została zakłócona, gdy w dorzeczu Reiku zaczęły zbierać się i walczyć ze sobą rozmaite nowe plemiona. Najstraszniejszym byli Teutogeni. Waleczni i rozkochani w wojnie, przetoczyli się przez te tereny niczym ogromna fala, niszcząc ogniem i toporem wszystko, co stanęło na ich drodze. Lud Norsii został więc zmuszony do chwycenia za broń i walki o przetrwanie. Szybko jednak musieli się wycofać ze swoich terenów, a zepchnięci na wschód, popadli z kolei w konflikt z plemionami zajmującymi tamte ziemie, w szczególności z Udosesami i Ungołami. Zanim nastały czasy niepewnego pokoju, stoczono wiele pomniejszych walk. Norsii osiedlili się na nowym terenie, ale tym razem byli już czujni i uzbrojeni. Głównym zarzewiem konfliktu z okolicznymi plemionami stały się wierzenia religijne. Wokół czczono głównie Ulryka i Taala, czyli bogów Teutogenów i Taleutenów, podczas gdy Norsii wyznawali wiarę w pierwotne siły krwi i śmierci, czcili także swoich przodków. Przekonania religijne, a także niższy poziom rozwoju cywilizacyjnego, sprawiły, że Norsii przestali się liczyć w walce o władzę, toczonej przez pozostałe plemiona. W tym samym czasie zaczęło brakować ziemi dla wszystkich zamieszkujących ten teren ludów, dlatego Norsii stopniowo wędrowali coraz dalej na północ, w poszukiwaniu nowej ojczyzny.

Zielonoskórzy od dawien dawna stanowili niebezpieczeństwo dla mieszkańców Starego Świata. Ich ciągłe najazdy osłabiały ludzkie plemiona, a nawet zagrażały krasnoludzkim fortecom. Kiedy na czele Unberogenów stanął Sigmar, dzięki dyplomacji i sile woli

zjednoczył pozostałe dwanaście plemion, podporządkowując sobie nawet wojowniczych Teutogenów. Następnie poprowadził zebranych wojowników przeciwko orkom i goblinom, wyrzucając je ze swoich ziem. Po zwycięstwie wcielił w życie własną wizję przyszłości – zjednoczył plemiona pod sztandarem nowopowstałego Imperium.

Nie wszyscy jednak pragnęli złożyć przysięgę na wierność dzielnemu wodzowi, do którego uśmiechnął się los. Ci, którzy nie chcieli podporządkować się rozkazom Sigmara, zostali wygnani z Imperium. W ten sposób swoje ziemie opuściły ostatnie plemiona Norsii, a także niezadowoleni członkowie innych plemion. Uciekli na północ, ale zamieszkujący tamte ziemie Ungołowie szybko przepędzili zbiegów i zmusili ich do zapuszczenia się jeszcze dalej, między mroźne, wiecznie skute lodem góry – do krainy zwanej dzisiaj Norską.

Z czasem coraz więcej ludzi uciekało do Norski i napotykało tam potomków pierwszych zbiegów, którzy na nieprzyjaznej ziemi jeszcze bardziej rozwinęli mroczne aspekty swoich prymitywnych wierzeń. Nowa ojczyzna była niebezpieczna i sroga, a liczba zgonów zawsze wysoka, zarówno ze względu na warunki naturalne, jak i z powodu napadów łupieżców, którzy nadciągali z Pustkowi Chaosu, zapuszczając się niekiedy nawet jeszcze dalej na południe. Można tam też było spotkać dziwne istoty, spokrewnione ze zwierzoludźmi. Z tego zderzenia kultur narodziła się nowa rasa ludzi – Norsmeni.



Norsmeni i Stary Świat

Od czasów najwcześniejszych migracji na północ Norsmeni zachowali silną więź łączącą ich z resztą Starego Świata. Ich tereny leżą na granicy między Krainami Cieni, zamieszkanymi przez spragnione krwi hordy Chaosu, a ziemiami przestraszonych i słabych południowców, którzy bronią życia i domostw przed najazdem Chaosu. W skrócie można więc powiedzieć, że zależnie od punktu widzenia mieszkańców Imperium Norsmeni bywają wrogami, sprzymierzeńcami albo odkrywcami.

Wrogowie

Mieszkańcy Starego Świata i Norsmeni najczęściej spotykają się na polu bitwy. Norska nie jest krainą znaną z obfitości pożywienia i wygód – wręcz przeciwnie, jest to miejsce pełne biedy i przemocy. Kiedy populacja przekracza poziom, powyżej którego nie jest w stanie dłużej się wyżywić, organizowane są wyprawy na wybrzeża imperialne i bretońskie. Łupieżcy grabią małe miasta, unosząc do swej mroźnej ojczyzny zboże, żywy inwentarz i niewolników. Kilka razy Norsmeni podejmowali próbę ataku na Erengrad i Marienburg, ale tym dużym miastom udało się odeprzeć najazdy. Gdy mieszkańcy mniejszych osad widzą zbliżających się Norsmenów, najczęściej decydują się dobrowolnie odstąpić część zapasów i kosztowności, w zamian za co ludzie Północy oszczędzają wioskę. Mimo że zimą często cierpią głód, mieszkańcy Starego Świata wolą oddać trochę żywności, a nawet dziecko lub dwoje, żeby tylko zapewnić sobie szansę na przetrwanie.

Często jednakże zdarza się, że Norsmeni atakują Imperium i inne kraje z innych, nie tak prozaicznych powodów. Uważają, że ich ojczyste ziemie zostały im odebrane przez Sigmara i jego sojuszników, więc napadają na Stary Świat w ramach zemsty za tamtą zniewagę. Co więcej, uważają mieszkańców Imperium za tchórzy, którzy czczą słabych bogów i nie wiedzą, czym jest prawdziwy honor. Obowiązkiem Norsmena jest więc oczyszczenie świata z takich miernot i przygotowanie drogi dla nadciągającego nieubłaganie końca wszelkiego istnienia.

Najazdy są również częścią ich życia. Wśród Norsmenów mężczyzna zyskuje poważanie dopiero wtedy, gdy zostanie wojem. Umiejętności bojowe przynoszą chlubę nie tylko wojownikowi, ale i jego przodkom. Młodzi mężczyźni wyruszają na wyprawy, aby dowieść swojej wartości. Jarlowie podjudzają ich do zuchwałych czynów, bo wiedzą, że z ambitnych młodzieńców wyrosną zapalczywi, lecz niebezpieczni i doświadczeni wojownicy.

Przynależność plemienna

Więź klanowa określa indywidualną tożsamość każdego Norsmena. Grupa zapewnia bezpieczeństwo, dom i wspólne cele. Norsmeni, którzy z jakiegoś powodu popadną w konflikt ze swoim plemieniem, zostają wygnani z osady i pozbawieni wszystkiego, co posiadali. Tacy wyrzutkowie wyruszają na północ, by szukać łaski u Mrocznych Bogów, lub jeśli są naprawdę zdesperowani, kierują się na południe, aby zaznać bogactw i wygód dekadenckiego Imperium. Wygnańcy zawsze będą niemile widziani w rodzinnej wiosce, chyba że dokonają jakiegoś legendarnego czynu, który zmaże ich hańbę. Zazwyczaj jednak powracający do osady banita może się spodziewać, iż pobratymcy potraktują go jak wroga i bez wahania zamordują.

Ymiry

Uważa się, że ymiry to odmiana zwierzoludzi. To dzicy, ale i bardzo podstępni łowcy, którzy polują wyłącznie na ludzi. W przeciwieństwie do zwierzoludzi, ymiry żyją samotnie, spotykając się z przedstawicielem odmiennej płci tylko podczas godów. Porozumiewają się za pomocą gardłowych warknięć i pomruków, rozumieją jednak mroczną mowę zwierzoludzi. Dorosły ymir osiąga wzrost ponad 2 metrów i waży około 150 kg. Ich ciała w całości pokrywa gęsta, kudłata sierść o białym odcieniu, która w dolnych partiach przybiera żółtawą barwę. Wydziela nieprzyjemny zapach skwaśniałego mleka i gnijącego mięsa. Futro większości ymirów jest posklejane zamarzniętymi soplami krwi i szczątkami ciał ofiar. Stwory mają zwyczaj odrywać te kawałki i zjadać, kiedy przyciśnie je głód.

– Ymir –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	12	38	47	31	23	28	18

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +10, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, straszny, urodzony wspinacz, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:
• *Mutacje Chaosu – albinos, gęste futro, odrażający wygląd, pazury*. 25% szans na dodatkową, losową mutację.
Zbroja: gęste futro
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1
Uzbrojenie: pazury
Trudność zabicia: Przeciętna

Norsmeni mogą też zaatakować, gdy czują się do tego zmuszeni przez swoich bogów. Od czasu do czasu wróżbici i szamani otrzymują wizje, które interpretują jako wezwanie do wojny. Bywa też, że wiejące na południe Wiatry Magii nasilają się, spychając Kurgan w stronę Norski i tym samym zmuszając Norsmenów do wyruszenia na południe, aby uniknąć śmierci na ofiarnych ołtarzach okrutnych pobratymców.

Sprzymierzeńcy

Mimo że przedstawiciele tego ludu wzbudzają strach w swoich sąsiadach, nie wszyscy to łupieżcy i nieokrzesani barbarzyńcy. Są wśród nich i tacy, którzy zajmują się uczciwym handlem z innymi ludami. Ta bardziej cywilizowana grupa Norsmenów powstała na skutek wysiłków mieszkańców Marienburga, pragnących rozszerzać swoje wpływy. Chcieli zorganizować coś w rodzaju zapory przed Kurganami i pozostałymi, bardziej wojowniczymi plemionami. Na skutek tych działań Norsmeni zaczęli pojawiać się w portach Starego Świata nie jako najeźdźcy, ale jako najemnicy, a nawet kupcy sprzedający wielorybi tłuszcz i kości, a także drewno. W niektórych częściach świata wojownicy z Północy stali się specyficznie rozumianą atrakcją. Szczególnie zachwycają się nimi panny dworu, wśród których krążą opowieści o romansach z dzielnym, dzikim wojownikiem w roli głównej. Obecnie w Marienbergu wśród zamożniejszych rodzin panuje moda, żeby zatrudniać Norsmenów jako osobistych ochroniarzy. Kto wie, co tak naprawdę dzieje się za zamkniętymi drzwiami tamtejszych domów?

Odkrywcy

Jako jedni z najlepszych żeglarzy w Starym Świecie, Norsmeni czują się wśród fal i słonej bryzy jak u siebie w domu. Są doskonałymi budowniczymi okrętów. Potrafią konstruować zgrabne łodzie, słynące z szybkości i wytrzymałości. Znają się na nawigacji, potrafią czytać z położenia gwiazd i żywią wrodzone zamiłowanie do podróży, które gna ich przed siebie w bezkres oceanu. Norsmeni wyruszają w drogę pchani ciekawością lub zmuszeni do tego przez swoich bogów, ale najczęściej chodzi po prostu o poszukiwanie okazji do stoczenia walki i wykazania się bojowym hartem w spotkaniu z nowymi, godnymi wrogami. Jeżeli uda się przy tym zdobyć jakieś łupy, broń, złoto lub srebro, tym lepiej.

Uważa się, że nie ma takiego miejsca na świecie, do którego nie dotarli Norsmeni. Legendy mówią o dzielnych żeglarzach, którzy przebyli Wielki Ocean, aby założyć kolonie w odległej Lustrii lub toczyć wojny z przerażającymi Mrocznymi Elfami. Wśród nich samych krążą opowieści o tym, jak ich przodkowie przepłynęli Morze Chaosu i dotarli do kraju Hungów, gdzie walczyli z podstępnymi łupieżcami Chaosu i skąd powrócili z niezliczonymi skarbami. Kupcy podróżujący Jedwabnym Szlakiem wspominali, iż wśród wyższych warstw społecznych państw Kataju i Nipponu zdarzało im się widzieć jasnowłosych olbrzymów. Takie opowieści pobudzają wyobraźnię, ale nikt nie jest w stanie jednoznacznie stwierdzić, czy są prawdziwe. W każdym razie Norsmeni są bardzo dumni ze swoich żeglarskich umiejętności i na ich korzyść przemawia świadectwo Losterikssona, pierwszego mieszkańca Starego Świata, który postawił stopę na brzegu Lustrii i przeżył na tyle długo, żeby tego dowieść. W miejscu, gdzie zszedł na ląd, założył kolonię Skeggi – nazwaną tak na cześć jego córki, pierwszego norsmeńskiego dziecka urodzonego w Nowym Świecie.

Norsmeńskie społeczeństwo

Norska nie jest jednolitym krajem, mimo iż powszechnie tak się uważa. To raczej luźny zbiór państewek rządzonych przez jarlów i królów, choć w odniesieniu do części z tych ziem nawet termin „państewko" wydaje się przesadzony. Tereny Norski są podzielone, zresztą niezbyt wyraźnie, między siedem głównych plemion. W ich obrębie funkcjonuje wiele mniejszych społeczności, złożonych z jednego do trzech klanów rodowych, które złożyły królowi plemienia przysięgę wierności. Teoretycznie tworzą podobne struktury społeczne i gospodarcze, jednak istnieją między nimi wyraźne podziały.

Północne plemiona

Graniczące z Pustkowiami Chaosu Norska w nieunikniony sposób odczuła na sobie ich piętno. Za każdym razem, gdy źrenica Oka rozszerza się, jęzory ciemności liżą oszronione

Kobiety

W norsmeńskim społeczeństwie panuje ścisły patriarchat, jednak kobiety zajmują ważniejsze miejsce w życiu ludów Północy, niż postronny obserwator mógłby przypuszczać. Przedstawicielka płci pięknej może posiadać ziemię, niewolników, a nawet zostać jarlem, jeżeli jej mąż umrze, nie spłodziwszy męskiego potomka (bękarty nie są uznawane za prawowitych następców). Kobiety mogą decydować o zamążpójściu i rozwodzie. Wprawdzie pozostają w domu w trakcie wyprawy i wojny, ale oznacza to tylko tyle, że spada na nie odpowiedzialność za obronę rodzinnych osad. Muszą więc sprawnie władać orężem, nie znać strachu i wykazać się sprytem godnym prawdziwego wojownika.

szczyty tej mroźnej krainy, zmieniając wszystko, co napotkają na swojej drodze. W rezultacie plemiona żyjące na wybrzeżu Zamarzniętego Morza są mocniej skażone Chaosem i częściej niż u pozostałych Norsmenów pojawiają się wśród nich mutacje. Są także bardziej barbarzyńskie niż reszta ich pobratymców, regularnie tocząc wojny z zamieszkującymi Pustkowia plemionami Kurgan.

Północne plemiona często kroczą na czele inwazji Chaosu, torując Kurganom drogę do bogatych krajów. Są to ludzie brutalni, żądni krwi i bezlitośni, zabijają dla czystej przyjemności zadawania śmierci. Do północnych plemion zaliczają się Graelingowie, Vargowie i wzbudzający przerażenie Aeslingowie.

Południowe plemiona

Południowe plemiona są uważane za łagodniejsze od swoich dzikich braci z północy. Napadają i plądrują tak jak wszyscy Norsmeni, lecz to właśnie z nimi udało się nawiązać bardziej pokojowe kontakty. Ich najazdy są podyktowane wyłącznie koniecznością przetrwania. Bardziej pragną przygody i heroicznych czynów niż krwawej rzezi. Podczas inwazji Chaosu plemiona te muszą brać udział w wojnie przeciwko Imperium, gdyż tego żądają Mroczne Bóstwa. Odmowa stanięcia do walki jest karana okrutną śmiercią.

Wśród południowych plemion wymienia się Bjornlingów, Skaelingów, Baersonlingów i Sarlsów. Mimo iż bardziej cywilizowane od północnych sąsiadów, zaciekle z nimi walczą. Bjornlingowie są nieprzejednanymi wrogami Graelingów, a Sarlsowie regularnie toczą bitwy z Aeslingami, a także z Baersonlingami.

Społeczeństwo klasowe

Norsmeńskie społeczeństwo składa się z oddzielnych plemion, które czczą własnych bohaterów i często odmiennie postrzegają tych samych bogów, choć struktura społeczna jest w miarę jednolita. Na czele plemienia stoi król, który rozdziela tereny łowieckie i uprawne między swych wasali, zwanych jarlami. Oni z kolei obdarowują łaskami i podarkami najlepszych wojowników. Resztę norsmeńskiego społeczeństwa stanowią starcy, dzieci i kobiety. Na samym dole drabiny społecznej znajdują się jeńcy i niewolnice, porwani podczas najazdów i przeznaczeni na ofiary, wykorzystywani do szczególnie ciężkich i niewdzięcznych prac lub jako nałożnice.

Niewolnicy

Najbardziej nędzną egzystencją, jaka może przypaść w udziale mieszkańcowi Starego Świata, jest żywot niewolnika, czy to w kopalniach straszliwych szczuroludzi, w przybytkach rozkoszy odległej Arabii, czy wreszcie na dworze jarla. Z każdego najazdu na wybrzeża Imperium i Bretonii Norsmeni przywożą kolejnych jeńców, którzy od tej pory do końca życia skazani będą na wieczny znój i niewdzięczną służbę. Wśród nieszczęśników są nie tylko kobiety i porwane dzieci, ale także schwytani na polu bitwy wojownicy.

Los jeńca zależy od tego, do jakiego plemienia trafił. Zazwyczaj wykorzystywani są jako darmowa siła robocza przy budowie drakkarów lub pracy na polu. Kobietom może przypaść w udziale los czwartej lub piątej żony, którą Norsmen wybiera ze względu na urodę, a nie pozycję społeczną. Wielu niewolników zostaje złożonych w ofierze, aby zdobyć przychylność Mrocznych Bóstw. Po ukończeniu budowy nowej łodzi Norsmeni układają z niewolników wiodącą do morza rampę dla drakkara. W ten sposób krew niewolników opryskuje kadłub nowej łodzi, co ma zapewnić łaskę bogów. Przed łupieżczą wyprawą wypruwa się wnętrzności któregoś z jeńców, a następnie rzuca je w morze, aby przebłagać drzemiące tam demony. Ciało ofiary przywiązuje się do masztu jako żer dla kruków i duchów śmierci. Wróżbici mogą bezkarnie zabijać niewolników i wykorzystywać ich krew do przywoływania duchów z zaświatów. Niektórzy porwani bywają traktowani z życzliwością, ale większość czeka przerażający los.

Chłopi

Norsmeni niezdolni do walki lub marnie władający bronią zajmują bardzo niską pozycję na drabinie społecznej. Napiętnowani jako słabi i gorsi od prawdziwych mężczyzn, służą jarlom, uprawiając ich pola, doglądając niewolników i hodując zwierzęta. To oni są budowniczymi, rolnikami i rzemieślnikami. Mimo że wśród wojowników nie cieszą się poważaniem, bez ich pracy Norska długo by nie przetrwała.

Wojowie

Norsmeński ideał to młody i dzielny wojownik. Musi być odważny, utalentowany i wytrzymały. Powinien być wojem, czyli jednocześnie łowcą, obrońcą, najeźdźcą i bohaterem. Bohaterskie czyny wojów opisują skaldowie w pieśniach i opowieściach, których jak urzeczone wysłuchują dzieci, marząc o tym, że kiedyś również wyruszą na wyprawę w zamorskie krainy. Będą wtedy walczyć nie tylko dla honoru i chwały, ale też po to, by zyskać szacunek przodków i przychylność Mrocznych Bóstw.

Wydaje się, że nie jest trudno zostać wojownikiem, każdy przecież potrafi chwycić topór i walczyć. Osiągnięcie statusu woja i zdobycie powszechnego szacunku wymaga jednak przejścia specyficznej inicjacji. Rytuały inicjacyjne różnią się między plemionami. W niektórych wymaga się wypełnienia trzech prób: siły, sprawności i odwagi. Młodzieńcy bywają też wysyłani na polowanie, uzbrojeni tylko we włócznię, z poleceniem wytropienia i upolowania potwornej bestii (na przykład ymira, patrz ramka). Inne klany budują sztuczną wioskę i zapełniają ją jeńcami uzbrojonymi w maczugi i tarcze. Wojownicy muszą najechać wioskę i zdobyć nagrodę, zazwyczaj złoto, piwo, mięso lub piękną brankę.

Krasnoludy z Norski

Jakieś cztery tysiąclecia przed narodzeniem Sigmara krasnoludy wciąż eksperymentowały z magicznymi runami. Niektóre posunęły się w swych badaniach za daleko. Mimo że jest to rasa słynąca z silnych więzów plemiennych, konflikt doprowadził do rozłamu. Odszczepieńcy, którzy nie zarzucili zakazanych eksperymentów, postanowili opuścić rygorystycznych krewniaków i kontynuować badania gdzie indziej. Krasnoludy te wyruszyły na Północ, w stronę Gór Krańca Świata, docierając wreszcie do Zorn Uzkul, Wielkiej Krainy Czaszek. Czując strach przed tym ponurym miejscem, wiele krasnoludów zawróciło, inne jednak podążyły dalej, aż do Norski, gdzie założyły nowe osady. Część na zawsze pozostała na Mrocznych Ziemiach. Na północy odkryto w górach bogate złoża żelaza i metali szlachetnych. Krasnoludy postanowiły więc osiedlić się tu na stałe, zakładając pierwszą z osad, nazwaną Kraka Drak (Smoczą Twierdzą).

Trzęsienia ziemi, zielonoskórzy i nadejście skavenów sprawiły, że krasnoludzkie imperium pogrążyło się w chaosie, tracąc kontakt z odległymi placówkami. Te krasnoludy, którym udało się przetrwać, zostały zmuszone do odnalezienia się w nowym środowisku i nawiązania kontaktów z żyjącymi tam ludźmi. Krasnoludy z Norski rozprzestrzeniły się w górach, poszukując nowych terenów pod założenie osad. Ich kultura i język ewoluowały przez wieki, dlatego obecnie różnią się od dialektu i zwyczajów krasnoludów żyjących dalej na południe. Przypominają za to Norsmenów pod względem temperamentu, sztuki i zamiłowania do walki. Nie jest do końca pewne, czy tak jak ich pobratymcy z Mrocznych Ziem poddały się działaniu Chaosu, ale krążą plotki o tym, że kultywują dziwne zwyczaje.

Jarl przyjmuje do swojej drużyny młodych wojów, wiążąc ich ze sobą przysięgą wierności. Ich głównym obowiązkiem jest walka u boku władcy i ochrona osady, zaś liczebność drużyny podnosi prestiż jarla i wzmacnia jego władzę. W zamian za swoje usługi zbrojni otrzymują dary, na przykład ozdobne naramienniki, broń, zbroje, złotą biżuterię i oczywiście jeńców.

Życie wojownika bywa krótkie, ale zawsze jest ekscytujące. Pomiędzy wyprawami mężczyźni zajmują się polowaniem na dziką zwierzynę, zapewniając plemieniu zapasy mięsa. Szacunek pobratymców zyskują, gdy powracają ze śnieżnym dzikiem, łosiem lub wielkim rekinem wyłowionym z mroźnego morza. Podczas wojny podnoszą żagle drakkarów i bez wahania obierają kurs ku czekającej na nich bitwie, wiedząc, że śmierć może być blisko. Najodważniejsi zyskują chwalebne przydomki, takie jak Krwawy Topór, Łowca Bestii, Zabójca, Gniewny lub Wściekły.

Jeżeli mężczyźni akurat nie walczą i nie polują, rozkoszują się bardziej wyrafinowanymi aspektami norsmeńskiej kultury. Za dnia spędzają dużo czasu w naturalnych łaźniach, opowiadając często ubarwione historie o wyprawach i swoich mężnych czynach. Nocami natomiast urządzają konkursy w piciu, w które angażują się nie mniej niż w walkę i które zyskują im nowe, sugestywne przydomki: Piworzyg, Drewnopała, Baborżnij lub Kałdunopych. Norsmeńscy wojownicy lubią się przechwalać i potrafią głosić, że dokonali niemożliwego, tylko po to, żeby poniżyć rywala. Czasami takie przechwałki prowadzą do bezpośrednich konfrontacji: siłowania na rękę, walki na noże, próby sprawności (na przykład rzucania toporami do celu) lub zwykłej bijatyki. Rzadko jednak kończy się to śmiercią któregoś z uczestników, gdyż zabicie wojownika w czasie pokoju to poważne przestępstwo.

Na pozór norsmeńscy wojownicy to żądni krwi barbarzyńcy, podobni do siebie niemal pod każdym względem. Ale poszczególne klany różnią się między sobą, podobnie jak drużyny jarlów. Niektórzy wojownicy walczą w specyficzny sposób, na przykład używają tylko toporów albo wykorzystują tarcze o zaostrzonych brzegach. Inni z kolei potrafią zaskakująco szybko biegać i daleko skakać, a jeszcze inni osłaniają zbrojami tylko przód ciała, gdyż nigdy się nie wycofują. Różnice między poszczególnymi norsmeńskimi plemionami mogą także polegać na niezwykłym uczesaniu, na przykład czubie na środku głowy, specyficznym splocie brody lub braku brody w ogóle.

Wróżbici i Vitki

Wróżbici doradzają jarlom we wszystkich sprawach związanych z wolą przodków i bogów. Uprzywilejowani mężczyźni (rzadko kiedy kobiety) interpretują pasma Wiatrów Magii, podszepty demonów i duchów poległych wojowników, pomagając jarlowi we właściwym kierowaniu plemieniem. Vitki pełnią rolę podobną do wróżbitów, ale dodatkowo znają arkana Niszczycielskich Mocy. Wielu z nich to byli kultyści i banici, uciekający przed pościgiem łowców czarownic. W nowej ojczyźnie są poważani jako mędrcy, zajmując zaszczytną pozycję w klanie. Wystarczy jedno ich słowo, aby zginął wolny chłop, a na ich życzenie masowo zabija się niewolników, aby dostarczyć energii niezbędnej do praktykowania bluźnierczych rytuałów czarnej magii.

Jarlowie

Jarlowie to wielcy i sławni wojownicy, którzy odpowiadają jedynie przed królem plemienia. W zamian za oddanie i służbę, król nagradza ich terenami łowieckimi, wojownikami, skarbami i niewolnikami. Na podległych mu terenach jarl sprawuje władzę absolutną, ale jest zobowiązany do posłuszeństwa wobec swojego pana. Kiedy nadchodzi czas wojny, powinien przybyć na pomoc królowi, wiodąc drużynę wojów. Kiedy król lub królowa umiera bez następcy, jarlowie toczą krwawe wojny o tron.

Pomimo że wymaga się od nich bezwzględnej lojalności, zdarzają się przypadki, że jarl zabija króla i uzurpuje prawo do władzy. Zamach stanu to zawsze niebezpieczne przedsięwzięcie, gdyż pociąga za sobą nieuchronny odwet i dalsze zdrady. Ale gdy rządy utrzymują słabi przywódcy, wręcz oczekuje się od jarlów, że przejmą władzę i poprowadzą Norsmenów na łupieżcze wyprawy, tym samym dając wojownikom okazję do wykazania się męstwem.

Królowie

Król to zazwyczaj najpotężniejszy mężczyzna w plemieniu. Wielu było wcześniej jarlami, ale od czasu do czasu zdarza się, że tytuł króla przechodzi z ojca na syna. Zwyczaje dziedziczenia tronu

różnią się w poszczególnych plemionach. Na północy wodza wybiera się podczas krwawej walki, do której stają wszyscy pretendenci do tronu. Z kolei na południu tytuł królewski dziedziczy się w podobny sposób, jak ma to miejsce w Imperium. Większość królów nosi piętno Chaosu, jako symbol łaski boga i prawa do panowania. Jako sławni wybrańcy Chaosu, królowie muszą cały czas udowadniać swoją wartość i sprawność w walce.

Norsmeńskie osady

Do rozwoju miasta potrzeba wiosek, pól uprawnych i bogactw naturalnych na potrzeby rzemiosła. Ze względu na srogi klimat i nieprzyjazny teren, w Norsce nie mogły rozwinąć się ludzkie osady takich rozmiarów, jakie można podziwiać w Imperium. Norsmeni gromadzą się więc w małych społecznościach, składających się z trzech do pięciu rodzin rozrzuconych na terenie kontrolowanym przez dane plemię. Każdemu klanowi przewodzi jarl, wspierany przez wróżbitę albo jednego z Vitki. Obowiązek obrony osady spoczywa na barkach wojów. Oczywiście niektóre wioski są całkiem spore, a największe stanowią siedzibę królów. Niewielkie osady, położone w górach lub lasach, często muszą walczyć o przetrwanie ze srogim klimatem, wrogimi plemionami i drapieżnymi bestiami.

Położenie osad

Wybierając teren pod założenie nowej osady, Norsmeni kierują się trzema zasadami. Po pierwsze, powinna ona mieć łatwy dostęp do naturalnych bogactw, a więc w pobliżu muszą się znajdować wody obfitujące w ryby, lasy z dobrym gatunkowo drewnem albo ziemia zdatna pod uprawę. Teren musi mieć walory obronne – Norsmeni preferują więc lokacje położone w górach lub w gęstym lesie. I wreszcie, z przyszłej osady musi rozpościerać się widok we wszystkich kierunkach. Wioska ukryta w górskim wąwozie nie spełni swojej funkcji obronnej, jeżeli nie można z niej wypatrzyć nadchodzących wrogów. W miejscach, gdzie widoczność jest ograniczona, Norsmeni wznoszą wieże strażnicze z umieszczonymi na szczytach stosami nasączonego olejem drewna. W razie niebezpieczeństwa roznieca się ogień, który ma ostrzec pobliskie osady. Takie wieże służą zwykle kilku klanom. Jeśli wróg zagraża całemu plemieniu, ogniska płoną na całym terytorium, wzywając jarlów do zebrania wojów i przygotowania się do wojny.

Architektura

W surowej Norsce wszystko musi być zaprojektowane z myślą o funkcjonalności i wytrzymałości. To samo dotyczy wznoszonych chat. Budynek musi być ciepły i na tyle duży, żeby pomieścić sporą rodzinę. Powinien też być dość niski, żeby padający śnieg mógł go skutecznie ukryć przed wrogiem i drapieżnikami. Wiosną i latem na dachach wysiewa się trawę, która sprawia, że dom wtapia się w krajobraz.

Norsmeńskie chaty są duże, podłużne, wolnostojące i kryte dachem z gliny lub ziemi. Pokrywane są ozdobnymi wzorami lub rzeźbieniami przedstawiającymi smoki i inne mityczne stworzenia. Najważniejszym pomieszczeniem jest główna izba, w której gotuje się posiłki, skaldowie opowiadają historie o bogach i przodkach, a większość członków rodziny sypia tu ze względu na ciepło. Pozostałe pomieszczenia to spiżarnie, prywatne izby oraz zagrody dla zwierząt.

Niewolnicy mieszkają w ziemiankach lub szałasach – niezbyt trwałych konstrukcjach z pozszywanych skór rozwieszonych na drewnianej ramie. Żeby je trochę ocieplić i uszczelnić przed kąśliwym wiatrem, rozsmarowują na ścianach błoto i odchody. Mogą poruszać się po osadzie dość swobodnie, gdyż i tak nie mają dokąd uciec. Co prawda ryzykują śmierć na rytualnym ołtarzu, ale przynajmniej jest to szybka śmierć, co nie jest zbyt często spotykanym aktem miłosierdzia w tej dzikiej krainie.

Każda ze społeczności ma swoje święte miejsca. W większości wypadków są to jaskinie schowane w zboczu wzgórza lub góry, ale zdarzają się też wolnostojące konstrukcje. Miejsce takie można rozpoznać po ołtarzu i paleniskach, a także zgromadzonych tam stertach czaszek i wojennych łupów. Wejście jest zawsze oznaczone runami, zakazującymi wstępu każdemu, kto nie jest wojownikiem. Jednakże nawet doświadczeni i odważni mężczyźni obawiają się tego, co znajduje się w środku. Utrzymaniem świątyni zajmuje się wróżbita lub Vitki, który mieszka wewnątrz lub w pobliskiej chacie. Osoby dysponujące wiedzą o znakach Chaosu z pewnością natychmiast je zauważą na okrwawionych ołtarzach i pomiędzy dziwnymi rysunkami na ścianach jaskini. Wszędzie wokół widnieją symbole Niszczycielskich Mocy, przepełniając powietrze surową mocą.

Największymi osadami są fortece. Nie są może tak imponujące jak twierdze w innych zakątkach Starego Świata, ale na pewno dobrze przygotowane do odparcia najcięższych nawet ataków. Niektóre z nich to stare osady tutejszych krasnoludów, inne natomiast zostały wydrążone w skałach przez dawne plemiona ludzi. Szczególnie dużo twierdz znajduje się na wybrzeżu. Zwykle rządzą nimi królowie lub wyjątkowo bogaci jarlowie.

Rzemiosło

Wydawać się może, że Norska to ponure miejsce, które niewiele ma do zaoferowania. Tutejsze góry obfitują jednak w złoża srebra i żelaza. W dodatku część ziem uprawnych to bardzo

Norsmeńskie obelgi

Obelgi padające z ust Norsmena są prostackie i sprośne, w stylu tych, jakie wymyślają chłopcy, aby zaimponować swoim rówieśnikom. Wychowani w kulcie siły i odwagi, mieszkańcy Północy traktują zakwestionowanie czyjegoś męstwa jako wielką zniewagę, ale również jako pretekst to wszczęcia bójki. Popularnym tematem docinków jest oręż innego mężczyzny, gdyż takie kpiny kwestionują zarówno umiejętności bitewne rywala, jak też rozmiar jego męskości. Innym pewnym sposobem na sprowokowanie bójki jest porównanie Norsmena do mieszkańca Imperium. A jeśli ktoś naprawdę chciałby stanąć twarzą w twarz z rozwścieczonym berserkerem, wystarczy zasugerować, że Norsmen został potraktowany jak kobieta w łożu innego mężczyzny. Większość norsmeńskich przekleństw jest zbyt wulgarna i prostacka, żeby je tu cytować, wystarczy tylko stwierdzić, że mieszkańcy Północy nie grzeszą subtelnością.

żyzne gleby, wzbogacone minerałami spływającymi z gór wraz z topniejącym śniegiem. Norsmeni są także świetnymi rybakami i wielorybnikami, którym udaje się okiełznać burzliwe morze i spożytkować najcenniejsze dary oceanu. Kość, żelazo i doskonałe gatunki drewna pozyskiwane są dzięki ciężkiej pracy niewolników porwanych podczas najazdów. Rzemieślnicy przetwarzają te naturalne surowce w cenne wyroby, poszukiwane w Imperium i Kislevie.

Norsmeńska kultura

Dla większości ludzi Norsmeni to żądni krwi barbarzyńcy, nie różniący się niczym od dzikich ludów, które zamieszkują Pustkowia Chaosu. Trzeba przyznać, że wielu Norsmenów czci te same bóstwa rozkładu, krwi i śmierci, co Kurganie i Hungowie, ale ich kultura obejmuje nie tylko wojenne pieśni i opowieści. Kultywują bogate tradycje, przekazywane z pokolenia na pokolenie w niezmienionej formie jeszcze od czasów Sigmara. Ich społeczeństwo wolne jest od intryg i spisków, które nękają Imperium. Norsmenom udało się stworzyć strukturę klasową, opartą jednak na zasadach honoru, lojalności i szacunku.

Życie duchowe

Norsmeni żyją w dwóch światach. Jeden z nich jest widoczny i rzeczywisty, natomiast drugi to sfera działania duchów i demonów, wymykająca się poznaniu zmysłowemu. Aktualne kierunki filozoficzne, popularne w Tilei i innych cywilizowanych krainach, podkreślają rolę doświadczeń, które można poznać dzięki zmysłom. Norsmeni wręcz przeciwnie, uważają, że otaczający ich świat to ułuda, kłamliwa wizja stworzona po to, by poddać ich próbie. Prawdziwym światem jest domena duchów. Tylko dzięki przewodnictwu wróżbitów i boskiemu błogosławieństwu człowiek może odsunąć zasłonę zmysłów i wejrzeć w prawdziwą rzeczywistość.

Wierząc, że życie, którego doświadczają za pomocą zmysłów, to tylko iluzja, Norsmeni nie trzymają się go tak kurczowo, jak inne rasy. Bez wahania rzucają się w wir walki, aby pokazać przodkom i bogom, ile są warci. Mają nadzieję na otrzymanie błogosławieństwa albo szansę na wyrwanie z ułudy życia, daną przez Wiedźmy Wojny, które doprowadzą ich do Sal Chwały, gdzie spotkają się z przodkami i poległymi towarzyszami. Ból, cierpienie i inne fizyczne niedogodności to tylko urojenia. Norsmen przyjmuje je jako część egzystencji, ale nie przywiązuje do nich zbyt dużej wagi.

Uważa się, że na powstanie takiej filozofii życia wpłynęła bezpośrednia bliskość Pustkowi Chaosu. Krainy Cienia to dziwne miejsce, podlegające ciągłym zmianom. Zwyczajny głaz, który leżał w jednym miejscu przez tysiąc lat, może któregoś dnia podnieść się i przemieścić zupełnie gdzieś indziej. Lecący ptak może za chwilę opaść na ziemię jako wąż. Burze nadchodzą i przemijają bez ostrzeżenia. Nie wiadomo, czy następnego dnia wzejdzie słońce, a nawet niebo i gwiazdy zdają się zmieniać. Północ podlega nieustannym przemianom i nie stosują się do niej żadne prawa, gdyż bywa równie nielogiczna jak sen. Prowadzi to nieuchronnie do wniosku, że zarówno życie i śmierć, jak też zdrowie i choroba, to tylko pewne aspekty wizji śnionej przez całą zbiorowość. Norsmeni wierzą, że kiedy Vitki przywołuje demona, zyskuje wgląd w prawdziwą rzeczywistość. Naturalną konsekwencją takiego sposobu myślenia jest przekonanie, że skoro duchy i demony charakteryzują się zmiennością kształtów, to spadające na osobę mutacje są niczym innym, jak oznaką łaski, błogosławieństwem zesłanym przez bogów, aby odróżnić wybranych od pospólstwa.



Bitwa

Życie jest tylko złudzeniem, więc celem każdego Norsmena jest przedarcie się przez zasłonę ułudy do prawdziwej rzeczywistości. Śmierć stanowi wrota do nowego świata, ale ponieważ są one strzeżone przez Wiedźmy Wojny, ich przekroczenie nie jest łatwe. Norsmen może dostać się do boskich Sal Chwały tylko poprzez wcześniejsze udowodnienie swej wartości, a na to jest tylko jeden sposób – chwalebna śmierć z bronią w ręku. Ci, którzy będą błagać o litość lub tchórzliwie trzymać się świata żywych, zostaną skazani na wieczną tułaczkę po świecie jako bezcielesne duchy lub, co gorsza, odrodzą się jako niewolnicy, kobiety albo słabi południowcy, godni jedynie rzucenia na żer Wielkiemu Pełzającemu Smokowi. Dlatego też wojowie zajmują tak wysoką pozycję w norsmeńskim społeczeństwie – tylko oni zdobędą wspaniałą nagrodę, czekającą za zasłoną śmierci. Pozostali są skazani na spędzenie reszty życia we śnie, bez świadomości chwały, którą można osiągnąć.

Podkreślanie wartości śmierci na polu bitwy zbliża kulturę norsmeńską do krasnoludzkiej. Zhańbiony krasnolud szuka godnej śmierci w walce z potężnymi nieprzyjaciółmi. Tylko honorowa śmierć jest w stanie zmazać hańbę i wstyd, pozwalając tym samym krasnoludowi na odnalezienie swojego miejsca w życiu pozagrobowym. Istnieje wiele teorii na temat zbieżności

norsmeńskich przekonań z tradycją krasnoludzką, które sugerują, że między tymi dwoma rasami mógł istnieć w odległej przeszłości jakiś pakt lub inny związek.

Ideał śmierci na polu walki wydaje się mniej romantyczny, gdy weźmie się pod uwagę, że Norsmeni są od dziecka wychowywani w kulturze, która ceni męskie wartości. Od małego są przyzwyczajani do tego, by nie bać się śmierci, nie przywiązywać się do życia i zawsze dążyć do tego, co silne, agresywne i niebezpieczne.

Pozostałe zwyczaje

Oprócz wszechobecnej obsesji śmierci, kultura norsmeńska posiada też inne cechy charakterystyczne, które dyskredytują ją w oczach wielu mieszkańców Starego Świata. Obyczaje te różnią się od siebie w zależności od konkretnego plemienia, a ich szeroki wachlarz zawiera zarówno zwyczaje ciekawe, jak i wręcz obrzydliwe dla postronnych.

Zwyczaje bitewne

Najpopularniejszą, ale z pewnością nie jedyną praktyką, która ma miejsce przed każdą bitwą, jest składanie ofiary z niewolników. Oprócz tego wykonuje się też skomplikowane i czasochłonne rytuały, do których zalicza się symboliczne rozlewanie krwi, spożywanie ciała bestii Chaosu, a nawet wstępną bitwę z użyciem tępego oręża.

Jedno z północnych plemion praktykuje obrzydliwy rytuał polegający na wchłanianiu mocy Chaosu. Chwytają zwierzoczłeka i żywcem upuszczają z niego krew do olbrzymiego żelaznego kotła. Następnie gromadzą wokół kadzi stos drewna, podpalają i doprowadzają zawartość do wrzenia. Potem dodają halucynogennych ziół i innych składników, tworząc w rezultacie wstrętną mieszankę. Kolejna faza przygotowań polega na tym, że każdy z wojów odcina pasmo swoich włosów i wrzuca je do wrzącego płynu. Kiedy wszyscy skończą, Vitki rozlewa ciecz do kielichów z czaszek. Każdy wojownik musi wypić do dna swoją porcję, a potem spędza całą noc w oczekiwaniu na wizje zesłane przez bogów, zwykle często i obficie wymiotując.

Narodziny

Niektóre norsmeńskie plemiona uważają, że narodziny zawsze muszą wiązać się ze śmiercią. Pojawienie się noworodka zagraża bezpieczeństwu plemienia, więc Norsmeni zabijają niewolnika, aby ułagodzić głodne duchy. Inne klany uważają narodziny za najprawdziwszy znak woli Mrocznych Bóstw. Jedno z plemion praktykuje obrzydliwy obyczaj, który nakazuje ojcu spożycie wód płodowych i łożyska. Według tamtejszych legend zawierają one bowiem istotę zmiany, a ich zjedzenie zabezpiecza przed zaczerpnięciem owej mocy przez niepożądaną osobę.

Żałoba

Śmierć na polu bitwy jest spełnieniem marzeń każdego wojownika. Norsmeńskim kobietom nie wolno zatem opłakiwać straty mężów i synów. Zamiast tego urządzają biesiadę, na której ucztuje się i pije ku czci poległych. Wśród niektórych plemion panuje zwyczaj, że wdowy obcinają sobie kawałek palca w ofierze dla Wiedźm Wojny, które mają doprowadzić ich ukochanych do Sal Chwały.

Prawo

W Norsce nie obowiązuje kodeks praw, przynajmniej w takiej formie, jak w cywilizowanych krajach. Sprawiedliwości dochodzi się w prostszy sposób. Popełnienie dowolnego przestępstwa, nawet najbardziej błahego, jest równoznaczne z zaciągnięciem długu. W celu osądzania cięższych zbrodni, takich jak morderstwo, w norsmeńskiej kulturze wykształciła się instytucja *wergild*. Wyraz ten w dosłownym znaczeniu to zbitka dwóch słów: *„człowiek"* oraz *„złoto"* i oznacza równowartość zabitego w złocie. Oczywiście im wyższy status społeczny ofiary, tym wartość *wergild* jest wyższa (zobacz **Tabela 11-1: Wergild**). Z biegiem lat użycie *wergild* rozpowszechniło się i stosowane jest do ustalania wyroków w większości spraw, na przykład kradzieży lub znieważenia; zmienia się tylko „przelicznik".

Zwyczaj nakazuje, aby pokrzywdzony zwrócił się do jarla ze skargą i prośbą o rozstrzygnięcie sporu lub zadośćuczynienie krzywdzie. Oskarżyciel przedstawia sprawę, a oskarżony ma szansę obrony. Następnie zeznają świadkowie, a po przedstawieniu wszystkich dowodów, jarl podejmuje decyzję i ogłasza wyrok. Nie są to łatwe sprawy i wyroki rzadko bywają sprawiedliwe, zależą bowiem od stosowanych argumentów, lecz przede wszystkim od osobistych sympatii jarla. Zdarza się, że jako sędzia uznaje on oskarżenie za niesłuszne i rozkazuje oskarżycielowi wypłacić odszkodowanie dla pozwanego.

Korzystając ze swej wiedzy i mądrości, jarl ustala odpowiednią wysokość rekompensaty, w zależności od powagi przestępstwa (np. w przypadku znieważenia może zdecydować o obcięciu kłamliwego języka). Napastowanie żony innego mężczyzny może być ukarane kastracją w celu okiełznania niekontrolowanych żądz. Często stosowana jest kara odjęcia kończyn, zwłaszcza gdy oskarżony nie jest w stanie spłacić *wergild*.

Karą za wyjątkowo ohydne zbrodnie może być wysłanie z misją dokonania zaszczytnego czynu lub dotarcia do wyjątkowo

Tabela 11-1: Wergild

Ofiara	Przybliżona wartość
Niewolnik	Nie dotyczy
Dziecko	1k10/2 *sc* albo 1 niewolnica (do urodzenia następnego dziecka)
Kobieta	1k10-2 *sc* albo 1 niewolnik albo 2 niewolnice
Mężczyzna	1k10 *sc* albo 1 niewolnik albo 2 niewolnice
Wojownik	10+1k10 *sc* albo 2 niewolników albo 4 niewolnice
Wróżbita/ Vitki	Nie dotyczy*
Jarl	50+5k10 *sc* albo mieszana grupa 50 niewolników i niewolnic
Król	100+10k10 *sc* albo mieszana grupa 100 niewolników i niewolnic

* Wróżbitów i Vitki *wergild* nie dotyczy, ponieważ nikomu nie wolno ich skrzywdzić. Zemsta bogów umarza wszelkie długi.

niebezpiecznego miejsca. Przestępca powinien godnie i z honorem podjąć się wyprawy, która zazwyczaj kończy się jego śmiercią. Jest to kara zarezerwowana dla niewolników oraz wojów, którzy dopuścili się złego uczynku wobec kogoś z własnego klanu, zazwyczaj kogoś o niższym statusie społecznym. Jest także popularna wśród samych wojowników, gdyż nie mogą oni odzyskać honoru, płacąc komuś nie będącemu wojownikiem. Decydują się więc na wyruszenie na niebezpieczną wyprawę, dzięki której mogą odzyskać dobre imię i okryć się chwałą. Nawet jeśli skazanemu pisana jest śmierć, to umrze z bronią w ręku, krwią zmazując swoje zbrodnie.

Norsmeńskie powiedzenia

„Obudzić śniącego" – zabić śmiertelnika.

„Spijać śnieg" – wypić za dużo miodu.

„Uścisnął dłoń ojcu" – umarł z honorem i wkroczył do Sal Chwały, aby zasiąść wśród przodków.

W pewnych przypadkach *wergild* może być zastosowane wobec kogoś innego niż winny, zwłaszcza wtedy, gdy wykonanie kary na oskarżonym mogłoby mieć poważne konsekwencje. W takich wypadkach zdarza się, że żona albo dziecko traci kończynę lub oko, płacąc za zbrodnie przywódcy rodziny lub klanu. Czasami *wergild* jest nakładane na cały klan, którego starszyzna wybiera osobę zobowiązaną do zapłacenia kary własnym życiem lub w złocie. Czasami rada starszych, tzw. ting, decyduje, iż *wergild* zostanie wykonane na pierwszej osobie, która wkroczy do wioski. Jest to rozwiązanie preferowane przez winną stronę, ale bywa ryzykowne, zwłaszcza gdy w okolicy przebywa akurat król plemienia.

Zdarzają się przypadki przekazania pokrzywdzonej osobie tytułu i statusu społecznego winowajcy. Niektórzy Norsmeni zabierali wrogom żony, dzieci, dobytek i niewolników jako zadośćuczynienie za utratę własnych. Podsumowując, można stwierdzić, że w Norsce przestrzega się zasady „oko za oko, ząb za ząb". Surowość kar sprawia, że większość mieszkańców Północy przestrzega tych niepisanych praw.

Waluta

Zgodnie z informacją podaną w *Zbrojowni Starego Świata* (str. 8), Norsmeni nie używają złotej waluty. Złote monety przetapiają i wyrabiają z nich biżuterię – ozdobne bransolety na ramię, naszyjniki i brosze. W ostatnich latach, dzięki wzmożonej wymianie handlowej z Marienburgiem, Norsmeni zaczęli wybijać małe srebrne monety, zwane *sceattas* (*sc*). Na każdej monecie widnieje prymitywny wizerunek lub znak króla plemienia, które ją wyprodukowało.

Tabela 11-2: Niewolnicy i żywy inwentarz

Towar	Przybliżona wartość
1 sceattas (*sc*)	15 szylingów
Koza	2 *sc*
Krowa	6 *sc*
Niewolnik (jedna profesja)	3 *sc*
Niewolnica (jedna profesja)	2 *sc*
Za każdą dodatkową profesję	+3 *sc*

Powszechnie uważa się *sceattas* za mniej wartościowe od innych walut. Norsmeni preferują więc handel wymienny przy użyciu drewna, niewolników, żywego inwentarza i kości.

Język norski

Język Norsmenów jest dość skomplikowany i dzieli się na więcej niż tuzin plemiennych dialektów. Pod względem składni i struktury przypomina krasnoludzki khazalid, wzbogacony wieloma zapożyczeniami z archaicznego staroświatowego i mrocznej mowy. Słowotwórstwem rządzą podstawowe zasady dodawania końcówek do istniejących wyrazów, a także łączenia pojedynczych słów w dłuższe ciągi. Nic należy więc dziwić się, że opanowanie języka norskiego nie jest łatwe, zwłaszcza że każde plemię używa innych pojęć na określenie tych samych rzeczy. Południowe plemię może nazywać niedźwiedzia miodownikiem (z powodu jego zamiłowania do miodu), podczas gdy plemię z północy, gdzie pszczoły nie występują, określi go jako rybołówcę, ponieważ niedźwiedzie łapią ryby w górskich strumieniach. Zaawansowana znajomość języka norskiego obejmuje nie tylko wiedzę na temat podstawowych słów, ale i zdolność zrozumienia ukrytego znaczenia poszczególnych wyrazów, w zależności od kontekstu.

Religia Norsmenów

Panuje powszechnie przekonanie, iż Norsmeni czczą Mroczne Bóstwa i są hordą bezdusznych barbarzyńców, nie przywiązujących wagi do czynionego zniszczenia i śmierci. To prawda, że Norsmeni uważają mutacje za boskie błogosławieństwo, prawdą jest również, że pokrywają ciała tatuażami i symbolami Mrocznych Bóstw, żeby przyciągnąć ich uwagę. Jednakże twierdzenie, że są bezmyślnymi niewolnikami Niszczycielskich Mocy, jest po prostu kłamstwem.

Norsmeni uważają się za ludzi uczciwych, silnych, potężnych oraz odważnych i za te cnoty dziękują bogom. Czczą ich, ponieważ zauważają działanie mocy bogów w otaczającej rzeczywistości i często odczuwają boską siłę. Południowi bogowie, tacy jak Sigmar, wydają się słabi w porównaniu z uosabianymi przez norsmeńskie bóstwa pierwotnymi siłami życia i śmierci. Dla Norsmenów błogosławieństwa Mrocznych Bóstw, między innymi mutacje, są oczywistym znakiem mocy, pokazującym, jak słabi i bezsilni są bogowie Imperium.

Norsmeńska religia jest skomplikowana i wciąż ulega zmianom. W skład panteonu wchodzą przodkowie, herosi, demony i bogowie. Imiona i atrybuty bogów różnią się w zależności od plemienia, ale każda grupa czci panteon oparty na czterech podstawowych fundamentach: Wojnie, Żądzy, Zniszczeniu i Nadziei. Każdy z nich uosabia kilku bogów. Na przykład zamiast pojedynczego boga bitwy Norsmeni wyznają trzech: patrona sprawności bojowej, śmierci i bojowego szału.

Imperialni teologowie, nie dając się zwieść gęsto zaludnionemu panteonowi, skłonni są przypuszczać, że wszyscy norsmeńscy bogowie to tylko aspekty czterech Mrocznych Bóstw. Posuwają się nawet dalej i twierdzą, że herosi czczeni przez mieszkańców Północy to ludzie, którzy świadomie przyjęli piętno Chaosu

albo przeistoczyli się w demony. Rzeczywiście istnieje wiele podobieństw między wierzeniami Norsmenów a tymi, które wyznają Kurganie i inne ludy z Pustkowi Chaosu. Ale niektórzy Norsmeni czczą także imperialnych bogów, zwłaszcza Ulryka i Taala, co wydaje się przynajmniej do pewnego stopnia podważać naukowe koncepcje teologów.

Wymienienie czy choćby policzenie wszystkich bogów Norski jest niemożliwe, ponieważ do głównego panteonu czczonego przez większość mieszkańców każde plemię dodaje własne bóstwa i herosów. Plemiona północne czczą bogów bardziej zbliżonych do Mrocznych Bóstw niż ma to miejsce na południu. Jednak między poszczególnymi wierzeniami można zauważyć sporo podobieństw. W każdym panteonie występuje postać króla bogów, który jest patronem władcy danego plemienia. Zazwyczaj ma on atrybuty wodza niezwyciężonego w bitwie, ale także bardzo mądrego. Często u jego boku stoi małżonka-bogini, która opiekuje się ogniskiem domowym i reprezentuje aspekt małżeństwa oraz macierzyństwa. Oprócz tego istnieją bogowie reprezentujący podstawowe siły natury: ogień, wodę, wiatr i ziemię. Odpowiadają oni często czterem Bóstwom Chaosu i jeden z nich jest zazwyczaj bogiem-oszustem, swoistym aspektem Tzeentcha. Jeżeli dodać do tego setkę półbogów, herosów i demonów, można otrzymać przybliżoną wersję typowego plemiennego panteonu.

Co ciekawe, wielu Norsmenów wierzy w bóstwa bardzo przypominające te czczone w Imperium, ale żaden z nich nie uznaje Morra. Dzieje się tak, ponieważ życie po śmierci jest zarezerwowane dla wojowników i wyobrażenie o nim różni się od tego, które rozpowszechnione jest w innych częściach świata. Północni bogowie są zawsze bardziej dzicy i okrutni od swoich południowych odpowiedników. Na przykład Skaelingowie wierzą, że na dnie Morza Szponów mieszka bóg Mermedus – mroczne wcielenie Mananna. Przedstawiają go jako niezdarnego, ale potężnego i upiornego stwora, wzdętego topielca o ciele pokrytym wybałuszonymi oczami. Podobno przechadza się on po dnie morskim, wywołując sztormy, wywracając łodzie i topiąc marynarzy. Aby przebłagać tego potwornego boga i zapewnić sobie bezpieczną podróż, Skaelingowie składają ofiary z ludzi i zwierząt, wrzucając do morza obciążone kamieniami ciała.

– Kampanie w Norsce –

Norska to idealne miejsce do rozegrania przygody. Niezależnie od tego, czy gracze wcielą się w role berserkerów walczących z Kurganami, czy może jako mieszkańcy Starego Świata podejmą się misji poszukiwania zaginionego artefaktu, kraj Norsmenów dostarczy im doskonałej okazji do zapoznania się ze światem Warhammera. Po części jest tak dlatego, że wielkie połacie Norski wciąż pozostają niezbadane i MG może pozwolić sobie na dużą dowolność w kreowaniu świata. W górach mogą spoczywać ukryte grobowce zmarłych wybrańców Chaosu, zaginione relikty z czasów Pradawnych i inne tajemnice. Możesz więc odkrywać ten kraj i zaludniać go w taki sposób, jaki uznasz za stosowny. Poniżej przedstawiono propozycje przygód, które mogą przeżyć Bohaterowie Graczy w tej mroźnej krainie.

Wyprawy badawcze

W kampaniach, których głównym celem będzie eksploracja, gracze mogą wcielić się w norsmeńskich odkrywców. Przygoda nie będzie rozgrywała się w Norsce, ale tu będzie miała swój początek. BG mogą być wygnańcami, wypędzonymi z ojczyzny i szukającymi nowego domu. Podróż może doprowadzić ich do Naggaroth albo Lustrii, gdzie mają szansę odwiedzić kolonię Skeggi. Jeśli natomiast obiorą kierunek na północ, czekają ich bogactwa lub pola niekończących się bitew na Pustkowiach Chaosu.

Jeżeli BG pochodzą ze Starego Świata, powodem ich podróży może być próba rozkręcenia interesów ze srogimi barbarzyńcami. Norska to kraj, który może zapewnić spore zyski obrotnemu kupcowi z Marienburga, zwłaszcza jeśli uda mu się na przykład wynegocjować wyłączność na sprowadzanie do Imperium szczególnie cennego towaru. BG nie muszą jednak być kupcami, ich motywacją może być po prostu chęć poznawania świata. W Norsce czekają na nich niebezpieczne przygody, lodowe jaskinie, groźne potwory, zaginione miasta i zapomniane artefakty. Zapuściwszy się w głąb mroźnej krainy, mogą niespodziewanie znaleźć się pomiędzy dwoma walczącymi plemionami, które trzeba będzie powstrzymać od walki między sobą albo uniemożliwić im wspólny najazd na Stary Świat.

Graniczny fort

Jednym z ciekawszych pomysłów na kampanię jest rozegranie jej w okolicach przygranicznych. Bohaterowie mogliby stacjonować w jakiejś odległej placówce, na przykład w Kislevie, służąc razem z obywatelami Imperium, a nawet z wygnanymi z ojczyzny Norsmenami. Rozpoczynający przygodę rozkaz mógłby dotyczyć przeprowadzenia w okolicy zwiadu w celu rozpoznania ruchów wrogich sił. Misja mogłaby też polegać na zaatakowaniu linii zaopatrzenia albo odnalezieniu zaginionego patrolu. Jeżeli jednak BG chcieliby wcielić się w Norsmenów, mogliby stworzyć przednią straż większej armii, przygotowującej się do najazdu na Erengrad lub Praag. W tym wypadku ich zadanie polegałoby na przeszukaniu okolicy, uniknięciu niebezpieczeństw czyhających w Kraju Trolli i powróceniu z raportem do króla.

Najazd

Nawet w czasach pokoju Norsmeni najeżdżają wioski na wybrzeżu Bretonii i Imperium. Bohaterowie Graczy mogą być mieszkańcami jednej z takich osad i podjąć próbę zorganizowania lokalnej społeczności w celu odparcia kolejnego ataku. Równie dobrze jednak mogą być tymi, którzy zdradzą pozostałych krajanów, aby ratować własne głowy. Jako Norsmeni BG mogą dowodzić wyprawą, której zadaniem będzie dostarczenie nowych niewolników albo żywności niezbędnej rodzinnej wiosce do przetrwania. Przygoda będzie ciekawsza, jeśli łodzie uszkodzi sztorm albo mieszkańcy obleganej osady skutecznie odeprą atak. Czy Bohaterom uda się znaleźć inny sposób na pozyskanie potrzebnych towarów, dzięki którym oni i ich rodziny przetrwają kolejną srogą zimę?

Poszukiwanie

Śniegi i lody Norski skrywają wiele tajemnic. Któż zgadnie, co spoczywa w otchłani lodowców lub w rozrzuconych po okolicy opuszczonych wioskach? Krąży wiele opowieści o zaginionych na Północy legendarnych artefaktach. Wielu szlachciców organizowało

ekspedycje, które miały odnaleźć te osławione skarby. Również Norsmeni nie potrafią oprzeć się urokowi przygody. Piętno Chaosu jest upragnionym znakiem bożej łaski, więc wielu młodych mężczyzn podejmuje niebezpieczne misje, aby udowodnić bogom, że są warci ich darów. Odnalezienie słynnego artefaktu lub broni należącej do bohatera z legend może przysporzyć im szacunku współplemieńców i obdarzyć łaską bóstw Chaosu.

Ratunek

Bohaterowie mogą odpowiedzieć na apel o uratowanie zaginionego syna lub córki jakiejś ważnej osobistości. Być może siostrzenica Imperatora wbrew woli swej rodziny podróżowała po północy kraju i została porwana przez norsmeńskich najeźdźców, którzy plądrowali okoliczne wioski. Imperator rozesłał więc heroldów, by szukali śmiałków, którzy wyruszą na ratunek.

Na skałach

Bohaterowie na własnej skórze przekonują się, że żegluga po Morzu Szponów może okazać się bardzo niebezpieczna. Potężny sztorm spycha statek wprost na skały norsmeńskiego wybrzeża. Bohaterowie, którym uda się przeżyć katastrofę, stwierdzą, że okręt osiadł na skałach w nieprzyjaznym kraju. Ich zadaniem będzie przetrwać do momentu, kiedy uda im się znaleźć inny statek płynący na południe. Niestety może się nim okazać jedna ze słynnych smoczych łodzi...

— Bohaterowie z Norski —

Na potrzeby kampanii rozgrywającej się w Norsce gracze mogą odgrywać tubylców lub uwięzionych w obcym kraju obywateli Imperium albo innej krainy. Poniższe informacje pomogą stworzyć BG pochodzącego z tych srogich okolic. Oprócz opisu Norsmena zamieszczono także współczynniki tutejszych krasnoludów. Jeżeli pragniesz stworzyć drużynę składającą się z Norsmenów, którzy nie służą otwarcie Niszczycielskim Potęgom, wybór krasnoluda będzie doskonałym urozmaiceniem.

Więcej informacji na temat tworzenia Bohaterów Graczy znajdziesz w **Rozdziale II** *Księgi Zasad*.

Cechy rasowe

Krasnolud z Norski

Krasnoludy z Północy doskonale pasują do kampanii prowadzonych w Norsce. Spotykane poza granicami Norski to wygnańcy (na przykład zabójcy trolli). Krasnoludy słyną z odporności na Chaos, więc bardzo rzadko zdarza się, żeby były jawnymi wyznawcami Mrocznych Bóstw. Częściej czczą wcielenia bogów krasnoludzkich, które ewoluowały razem ze swym ludem, stając się patronami sztuki wojennej, mrozu i lodu.

Bohater będący krasnoludem z Norski posiada następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo albo kowalstwo), wiedza (Norska), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (norski)
Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, uodporniony na Chaos, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu*. Istnieje 5% szans na to, że krasnolud z Norski zacznie grę z losowo wybraną mutacją.

Norsmen

Bohater Norsmen posiada następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, sztuka przetrwania, wiedza (Norska), znajomość języka (norski), żeglarstwo
Zdolności: uodporniony na Chaos, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4** na str. 20 *Księgi Zasad*
Zasady specjalne:
- *Mutacje Chaosu*. Istnieje 20% szans na to, że Norsmen zacznie grę z losowo wybraną mutacją. W takim wypadku ma 10% szans na bycie zwierzołakiem (patrz ramka).

Zasady opcjonalne: Jeśli kampania toczy się w Imperium, gracz może zamienić jedną z umiejętności początkowych na **znajomość języka (staroświatowy)**. Musi potem wykupić za PD zastąpioną umiejętność, aby ukończyć profesję. W przypadku kampanii w Norsce Bohaterowie z Imperium (lub innych krain) mogą skorzystać z tej samej możliwości, zamieniając jedną z umiejętności początkowych na **znajomość języka (norski)**.

— Profesje Norsmenów —

Wiele profesji zamieszczonych w *Księdze Zasad* może zostać wykorzystanych w kampaniach rozgrywających się w Norsce. Oczywiście część z nich nie będzie pasowała do tej mroźnej krainy, więc należy zrezygnować między innymi ze szlachciców, dworzan i mytników. **Tabela 11-4: Profesja początkowa Norsmena** zawiera listę wszystkich profesji początkowych odpowiednich dla Bohatera z Północy. Profesje oznaczone symbolem „*" zostały opisane w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności**. W niektórych przypadkach będziesz musiał dokonać stosownych zmian, na przykład umiejętności **wiedza (Imperium)** i **znajomość języka (staroświatowy)** zamienić na **wiedza (Norska)** i **znajomość języka (norski)**.

Profesje podstawowe

Grabieżca

Większość Norsmenów to wspaniali wojownicy, silni i mężni, ale marzeniem niemal każdego z nich jest dołączenie do szeregu wybrańców Chaosu i dumne noszenie piętna Mrocznych Bóstw. Jednak dopóki nie udowodnią, że są tego warci, wiodą życie grabieżców. Najczęściej tworzą trzon hord najeźdźających Stary Świat. Odpowiadają na każde wezwanie do bitwy i gromadzą się pod sztandarami wybrańców Chaosu, podążając wszędzie tam, gdzie rozkażą im Mroczne Bóstwa. W spokojniejszych czasach zajmują

się najeżdżaniem południowych wiosek (dla grabieżców z plemienia Hungów będą to osady w Kataju). To urodzeni zabójcy, wychowani w kulcie siły i odwagi w obliczu śmierci, zahartowani przez srogi klimat i życie w ponurym kraju. Być może dlatego każdego traktują z pogardą.

Uwaga: Profesja grabieżcy dostępna jest dla Norsmenów, Kurgan i Hungów. Dwie ostatnie rasy znane są z niezwykłych umiejętności jeździeckich, dlatego mogą służyć hordom w oddziałach konnych. Więcej informacji znajdziesz w **Rozdziale XII: Hordy Chaosu.**

— Grabieżca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo albo żeglarstwo, mocna głowa, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna, kawaleryjska albo korbacze), morderczy atak, wyczucie kierunku
Wyposażenie: sztylet albo 2 oszczepy, korbacz, broń dwuręczna albo lanca, broń jednoręczna, lekki pancerz (hełm, skórzane nogawice), tarcza, tatuaże
Profesje wstępne: akolita kultu, berserker z Norski, korsarz, obszarnik, skald
Profesje wyjściowe: handlarz niewolnikami, korsarz, najemnik, woj, wojownik Chaosu, wódz
Uwaga: Za zgodą MG każdy Bohater z przynajmniej 1 mutacją może wybrać profesję grabieżcy.

Zwierzołak

Wszyscy Norsmeni to mężni wojownicy, ale krążą plotki, że niektórzy z nich w czasie bitwy zamieniają się w przerażające bestie. W ludzkiej postaci nie sposób odróżnić ich od innych Norsmenów, ale w szale walki tracą nad sobą kontrolę i przybierają postać wilka lub niedźwiedzia (czasem też innego zwierzęcia, np. borsuka lub rosomaka).

Zwierzołak rozpoczyna grę bez Punktów Przeznaczenia. W zamian potrafi świadomie przemieniać się w ludzko-zwierzęcego mieszańca (poświęcając akcję podwójną), a także zmienia postać za każdym razem, kiedy wpadnie w **szał bojowy**. Zmiany cech Bohatera zostały podane przy opisie mutacji „Zmiennokształtny" w **Rozdziale III: Katalog przemian.**

— Korsarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+5	+10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, pływanie, unik, wiedza (Bretonia, Estalia, Imperium, Jałowa Kraina, Krainy Południowe, Lustria, Norska albo Tilea), wioślarstwo, wspinaczka, znajomość języka (bretoński, estalijski, staroświatowy albo tileański), żeglarstwo
Zdolności: bijatyka albo twardziel, groźny albo silny cios, obieżyświat
Wyposażenie: broń jednoręczna, średni pancerz (hełm, kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm, skórzane nogawice), tarcza, tatuaże

Korsarz

Morza Starego Świata nawiedzają nie tylko straszliwe potwory. Rybacy i mieszkańcy nadmorskich osad obawiają się także korsarzy z Norski – brutalnych wojowników i bezlitosnych piratów, szukających złota, zapasów jedzenia i niewolników. Wprawieni w bojach z imperialnymi żołnierzami, okrutnie rozprawiają się z tymi wioskami, które ośmielą się stawić im opór. Korsarze przemierzają morza w poszukiwaniu łupów, które mogliby dostarczyć do rodzinnych wiosek w mroźnych krainach. Niektórzy oddają swe dusze we władanie Niszczycielskich Mocy, licząc na to, że zwrócą na siebie uwagę bogów i zyskają niezwykłą moc oraz poważanie wśród współplemieńców.



Grabieżca Korsarz



Skald



Wielorybnik



Woj

Profesje wstępne: berserker z Norski, grabieżca, skald, wielorybnik, woj, wódz, żeglarz
Profesje wyjściowe: bosman, handlarz niewolnikami, najemnik, nawigator, weteran, wódz, żołnierz okrętowy

Skald

Skaldowie to strażnicy tradycji ludowej i kronikarze dziejów Norski. Po części bardowie, po części wojownicy, są szanowani i poważani ze względu na posiadaną wiedzę i mądrość przodków. Skaldów można znaleźć na dworze każdego króla i większości jarlów. Kiedy rozlega się wezwanie do boju, chwytają sztandar i podążają na pole walki wraz ze swoimi towarzyszami, aby okryć się chwałą i być świadkami czynów godnych upamiętnienia w opowieściach.

— Skald —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	—	+5	+10	+5	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: brzuchomówstwo albo znajomość języka (dowolne dwa), gadanina, kuglarstwo (dowolne dwa), nauka (historia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Norska), wiedza (Pustkowia Chaosu), znajomość języka (norski)
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, naśladowca, przemawianie
Wyposażenie: broń jednoręczna, tarcza, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm), sztandar, zwoje z zapisanymi kronikami klanu i plemienia
Profesje wstępne: cyrkowiec, woj
Profesje wyjściowe: berserker z Norski, grabieżca, kanciarz, korsarz, mieszczanin, najemnik, obszarnik, podżegacz, wróżbita

Wielorybnik

Wielorybnictwo to w Norsce poważany zawód z długoletnią tradycją. Wykonujący go ludzie cieszą się szacunkiem nawet wśród wojów. W niebezpiecznym Morzu Chaosu pływają ogromne wieloryby o niesamowitym ubarwieniu, pokryte dziwnymi narośla mi, zniekształcone i zmutowane przez działanie mocy Chaosu. Potrafią wywracać łodzie i połykać marynarzy żywcem. Wielorybnicy to twardzi i wytrzymali żeglarze, którym niestraszne morskie potwory ani srogie sztormy lodowatych mórz.

— Wielorybnik —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+10	+10	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, pływanie, spostrzegawczość, wioślarstwo, żeglarstwo
Zdolności: bardzo silny, bystry wzrok, obieżyświat, opanowanie, twardziel
Wyposażenie: sztylet, latarnia i 2 litry oleju wielorybiego, lekki pancerz (skórzana kurta), fajka, włócznia (harpun), butelka gorzałki dobrej jakości
Profesje wstępne: korsarz, rybak, żeglarz
Profesje wyjściowe: grabieżca, korsarz, nawigator, obszarnik, weteran

Woj

Woj służy jarlowi, żyje w jego domostwie, je z jego stołu i jest zobowiązany do bezwzględnej lojalności wobec pana. W zamian za służbę jarl nagradza go prezentami, między innymi orężem i zbroją, a sławny i wierny woj może nawet liczyć na ziemię i tytuł. Dary nie są przeliczane na wartość pieniężną, chodzi raczej o zwiększenie prestiżu obdarowanego. Nie oznacza to jednak, że

Tabela 11-3: Norsmeńskie imiona

Rzut	Mężczyzna	Kobieta
01–04	Aðalsteinn	Anna
05–08	Björn	Aðalbjörg
09–12	Egill	Ásdís
13–16	Fálki	Ástrid
17–20	Friðrik	Auðr
21–24	Hákon	Bera
25–28	Halfdane	Brynja
29–32	Hallbjörn	Drífa
33–36	Halldór	Eríka
37–40	Haraldur	Eydís
41–44	Hinrik	Finna
45–48	Hjörtur	Friðr
49–52	Hrafn	Guðlaug
53–56	Hreðric	Guðrún
57–60	Hroðgar	Halga
61–64	Lárus	Hildr
65–68	Lúðvík	Hjördis
69–72	Óskar	Hygd
73–76	Ragnheiðr	Lilja
77–80	Sindri	Pála
81–84	Þór	Ragnhildur
85–88	Þórir	Sigrún
89–92	Trygve	Svanhildur
93–96	Úlfir	Valdís
97–00	Vilhjájmur	Vigdís

Tabela 11-4: Norsmeńskie profesje początkowe

Profesja	Krasnolud z Norski	Norsmen
Banita	01	01
Berserker †	02-11	02-11
Chłop	—	12-16
Cyrkowiec	12	17-18
Gladiator	13-14	19-20
Górnik	15-24	—
Grabieżca	—	21-42
Korsarz	25	43-49
Leśnik	—	50-51
Łowca	26-28	52-55
Mieszczanin	29-32	56
Najemnik	33-44	57-71
Ochotnik	45-49	—
Ochroniarz	50-54	72-73
Rybak	—	74-83
Rzemieślnik	55-64	84-88
Skald	65-68	89-90
Sługa	69	91
Tarczownik	70-74	—
Wielorybnik	—	92-94
Woj	75-79	95-97
Wróżbita	—	98
Zabójca trolli	80-89	—
Złowróż *	—	99
Żeglarz	90	00
Żołnierz	91-00	—

† Patrz profesja berserkera z Norski, str. 33 *Księgi Zasad*.

* Patrz str. 203, **Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności**.

woj jest najemnikiem. Podarunki od jarla to nie zapłata, ale raczej nagroda za stałą i wierną służbę.

– Woj –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, zastraszanie
Zdolności: błyskotliwość albo opanowanie, broń specjalna (dwuręczna) albo szybkie wyciągnięcie, groźny, odwaga, silny cios
Wyposażenie: broń dwuręczna albo broń jednoręczna i tarcza, średni pancerz (skórznia, kaftan kolczy), manierka z piwem lub miodem, trzy dary od jarla (każdy wart 1k10/2 *zk*)
Profesje wstępne: berserker z Norski, gladiator, najemnik
Profesje wyjściowe: berserker z Norski, grabieżca, korsarz, najemnik, obszarnik, ochroniarz, skald, weteran, wódz

Wróżbita

Wróżbici, pustelnicy i jasnowidze to częsty widok w wielu miejscach Starego Świata. Uważają się za nieomylne wyrocznie we wszelkich sprawach, włącznie z tymi dotyczącymi życia duchowego. Można ich znaleźć w każdej osadzie Imperium i innych krain, ogłaszających wszem i wobec swoje najnowsze wizje lub wieszczących rychłą zagładę. Ponieważ nie działają w ramach usankcjonowanego kultu, a przy tym twierdzą, że osobiście pojęli wolę bogów, stanowią łatwy cel dla łowców czarownic, którzy nie widzą specjalnej różnicy między prawdziwymi jasnowidzami a szarlatanami. Jednakże w Norsce wróżbici są cenionymi członkami świty jarla. Odczytują znaki na niebie, odgadują przyszłość z płomieni lub wnętrzności zwierząt ofiarnych, a także przepowiadają powodzenie lub klęskę w nadchodzących bitwach i wyprawach łupieżczych.

— Wróżbita —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+5	+5	+10	+15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: gadanina albo język tajemny (demoniczny albo magiczny), kuglarstwo (wróżenie z dłoni) albo splatanie magii, przekonywanie albo tresura, spostrzegawczość albo wykrywanie magii

Zdolności: gusła albo wyostrzone zmysły, magia prosta (gusła) albo szczęście, przemawianie

Wyposażenie: karty, kości, żywe zwierzęta lub inne przedmioty do wróżenia

Czarostwo

Opis: Bohater przetrwał niebezpieczeństwa związane z zajmowaniem się guślarstwem i nauczył się potężniejszych technik splatania zaklęć. Dzięki temu zyskał dostęp do bardziej zaawansowanych czarów niż zaklęcia magii prostej. Jednak z uwagi na fakt, że każde zaklęcie musi opanować samodzielnie, nauka nowych czarów postępuje wolniej niż szkolenie Magistrów. Zdolność umożliwia poznanie dowolnego czaru z Tradycji magii tajemnej o wymaganym poziomie mocy 15 lub mniej, jednak za każdy z nich należy zapłacić 200 Punktów Doświadczenia. Bohater może rzucać czary bez posiadania umiejętności **język tajemny (magiczny)**, jednak przy określaniu poziomu mocy musi rzucać dodatkową kostką. Nie wlicza się ona do określenia osiągniętego poziomu mocy, lecz ma znaczenie przy sprawdzaniu szansy wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. Jeśli Bohater opanuje tajniki zdolności **język tajemny (magiczny)** i **magia tajemna**, nie będzie musiał rzucać dodatkową kostką.

Profesje wstępne: guślarz, skald
Profesje wyjściowe: czarownik, podżegacz, szarlatan, vitki, włóczykij, zlowróż

Profesje zaawansowane

Handlarz niewolnikami

W przeszłości niewolnictwo było rozpowszechnione w Starym Świecie. Praktyka tak stara jak sama ludzkość narodziła się w starożytnym imperium Khemri i została przejęta przez inne cywilizacje, które w kolejnych wiekach powstawały i upadały. Wraz z rozwojem ekonomicznym niewolnictwo stało się niepraktyczne. W miejscach takich jak Bretonia chłopi pańszczyźniani wykonują taką samą pracę i żyją niewiele lepiej niż niewolnicy, ale na przykład w Imperium chłopi mogą kierować własnym losem. Oczywiście w odległych zakątkach Starego Świata praktyka handlu ludźmi dalej się rozwija. Najsławniejsze targowiska niewolników znajdują się w Arabii, Sartosie, a nawet w ciemnych zaułkach Marienburga. Norsmeni zdobywają jeńców w czasie łupieżczych wypraw i plemiennych wojen. Żywy towar można sprzedać z zyskiem kupcom z innych stron świata, więc co bardziej wyrachowani Norsmeni chętnie podejmują się tego zawodu.

— Handlarz niewolnikami —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+20	—	+10	—	+10	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, powożenie, targowanie, torturowanie, tropienie, wiedza (Bretonia, Imperium albo Tilea), wycena, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca) albo ogłuszanie, groźny, łotrzyk albo obieżyświat, przemawianie, żyłka handlowa



Wróżbita | Handlarz niewolnikami | Obszarnik | Wódz

Wyposażenie: broń jednoręczna, koń i wóz, koń z siodłem i uprzężą, trzy pary kajdan, 10 metrów liny, 1k10 niewolników
Profesje wstępne: grabieżca, korsarz, kupiec
Profesje wyjściowe: herszt banitów, oficer, wojownik Chaosu, żeglarz

Obszarnik

Jednym z największych względów, jakim jarl może obdarzyć lojalnego woja lub chłopa, jest nadanie ziemi. Uhonorowani w ten sposób poddani zyskują nie tylko ziemię na własność (wraz z niewolnikami), ale i szczególny status społeczny. Ci, którzy nie byli wcześniej wojownikami, teraz zyskują status równy wojom. Natomiast wojownikom ziemię ofiarowuje się jako nagrodę za długotrwałą i wartościową służbę. Najbogatsi obszarnicy otrzymują zaszczyt wywyższenia do godności jarla.

— Obszarnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	+5	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (dowolne), targowanie, wiedza (Norska), wycena, znajomość języka (dowolny)
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, intrygant, przemawianie, żyłka handlowa
Wyposażenie: długa chata i kawałek ziemi uprawnej (przynajmniej pół hektara), 1k10 niewolników, żywy inwentarz
Profesje wstępne: mieszczanin, rybak, rzemieślnik, skald, wielorybnik, woj
Profesje wyjściowe: grabieżca, handlarz niewolnikami, karczmarz, kupiec, mistrz rzemiosła

Vitki

Wśród Norsmenów parających się magią większość to guślarze, czarownicy i czarnoksiężnicy. Czerpią moc od Mrocznych Bóstw, wykorzystując moc Dhar do swoich celów. Jednak w pewnych rejonach Norski przetrwała starsza tradycja, kładąca nacisk na przepowiadanie przyszłości, leczenie i wygłaszanie proroctw. Wielu uczonych traktuje Vitki jak czarnoksiężników, ale tak naprawdę nie są oni bezwolnymi sługami Niszczycielskich Mocy, lecz wykorzystują magiczną moc, aby pomagać swemu klanowi i służyć radą jarlowi.

— Vitki —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+10	+10	+10	+15	+25	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: hipnoza, kuglarstwo (gawędziarstwo), opieka nad zwierzętami, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wykrywanie magii, zastraszanie
Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, silny cios
Wyposażenie: sztylet, worek ze zwierzęcymi wnętrznościami, brudne odzienie ze skóry lub futra
Profesje wstępne: czarownik, guślarz, wróżbita
Profesje wyjściowe: czarnoksiężnik, złowróż

Wódz

Wodzowie to doświadczeni wojownicy, weterani niezliczonych bitew. Cieszą się zaufaniem królów i jarlów, którzy oddają pod ich komendę drużyny wojów i bandy grabieżców. Wodzowie pokrywają ciała dziwnymi tatuażami i rytualnymi bliznami. Przeważająca większość z nich szczyci się co najmniej jedną mutacją, stanowiącą oczywisty znak łaski bogów.

— Wódz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	—	+20	+20	+10	+5	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+5	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, mocna głowa, spostrzegawczość, unik, zastraszanie
Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, silny cios
Wyposażenie: broń dwuręczna albo broń jednoręczna i tarcza, średni pancerz (skórznia, czepiec kolczy, koszulka kolcza), drużyna 2k10 grabieżców
Profesje wstępne: grabieżca, korsarz, woj
Profesje wyjściowe: fechtmistrz, oficer, weteran, wojownik Chaosu



Rozdział XII: Hordy Chaosu

„Nadeszli jak wicher. W jednej chwili horyzont zapełnił się ludźmi na koniach.
Zaraz potem nieprzeliczona chmara najeźdźców zalała kraj.
Ich szlak znaczyła śmierć, a dotarli wszędzie."

Istnieje konkretne uzasadnienie, dlaczego Góry Krańca Świata noszą taką właśnie nazwę. Dla większości mieszkańców Starego Świata ten masyw wyznacza kres cywilizowanych krain. Funkcjonuje jako naturalna zapora, powstrzymująca czyhające po drugiej stronie niebezpieczeństwa, gdyż pomimo wyobrażeń obywateli Imperium rozciąga się tam inna kraina. Nie ma w niej żadnych miast, a przynajmniej takich, które zasługiwałyby na to miano wedle staroświatowych uczonych. Zamieszkują tam ludy, które nie tworzą narodów i nie spisują swej historii. To świat nieprzyjazny ludziom, w którym bezpiecznie mogą się czuć tylko najlepsi wojownicy spośród sług Chaosu.

– Kurganie –

„Krew lała się strumieniami, a ludzie padali jak muchy, tak że nikt nie był w stanie zliczyć poległych. Kurganie grabili świątynie i kaplice, zarzynali kapłanów i dziewice. Spustoszyli cały kraj. Już nigdy nie odrodzi się w dawnej chwale..."

– Marcia Naissus, „O zniszczeniu miasta z Księstw Granicznych", cytat za „Liber Chaotica"

Powszechne wyobrażenie

„Lepiej samemu odebrać sobie życie, niż wpaść w ręce Kurgan."

– Karl Althaus, pikinier

„Kurganie są ogromni! Wysocy na trzy metry, muskularni i okrutni. Mógłbym przysiąc, że to nie są ludzie."

– Gregor Romberg, kupiec

„Kurgańskich hord jest więcej niż gwiazd na niebie. To walczące bez honoru dzikusy, a ich największym pragnieniem jest doszczętne zniszczenie Imperium."

– Dmitri, kowal z Kisleva

Uczonym okiem

Na północ od Gór Płaczu i na wschód od Norski, za Zamarzniętym Morzem, rozciąga się wielka równina, znana jako Wschodnie Stepy. Nie ma tam śladów cywilizacji, lecz tylko rozległe, trawiaste równiny. Od czasu do czasu można natknąć się na karłowate drzewo lub czarny monolit, znaczący miejsce pochówku wybrańca Chaosu albo jakiegoś zapomnianego wielkiego wojownika. Od północy stepy graniczą z lodowymi pustkowiami, a od południa z nieprzebytą pustynią. To ojczyzna wielu ras i plemion, z których najbardziej znanymi są Kurganie.

„Kurganie to ludzie, a przynajmniej chodzą na dwóch nogach, posiadają też odpowiednią liczbę kończyn i głowę. Jednak wyglądem bardzo różnią się od innych mieszkańców Starego Świata. Mają śniadą cerę, kruczoczarne włosy i takież, nieco skośne oczy. Cechują się olbrzymią posturą i zazwyczaj górują nad mężczyznami innych ras. Ich ciała są z natury bardzo muskularne i potężne, ale to nic przeszkadza im poruszać się płynnie, wręcz z kocią gracją. Również kobiety odznaczają się silną budową ciała, srogim obliczem i okrutnym charakterem."

– Odric z Wurtbadu, odkrywca

Poza granicami świata

„Góry Krańca Świata tworzą ogromny mur, dzielący kontynent na pół i oddzielający świat pobożnych oraz wykształconych ludzi od królestwa dzikich barbarzyńców. Wschodnie stoki tych starożytnych gór są podziurawione i pościerane przez nieustające wiatry, które nawiewają na nie piach i żwir podniesiony z pobliskich Mrocznych Ziem. Skalne lawiny schodzą ze strzelistych turni na ponurą równinę spalonej ziemi, od dawna zatruwanej przez buchające płomienie i popiół z licznych wulkanów.

Na północy ciągną się Wschodnie Stepy, ogromna połać opustoszałych równin, pokrytych wysokimi trawami i karłowatymi drzewami. Czarne chmury znad Mrocznych Ziem tworzą ciemną kopułę, która przytłacza każdego, kto się pod nią znajdzie. Dalej na północ rozciągają się Krainy Cieni, obszar spaczony przez wpływy Chaosu i zamieszkany przez niezliczone hordy zwierzoludzi, mutantów oraz potwory tak obrzydliwe, że wymykają się ludzkiej wyobraźni. Często są niczym więcej, jak tylko zwałami cielska, z których wyzierają ohydne paszcze i wiele par oczu.

Bliskość Pustkowi Chaosu sprawia wiele kłopotów mieszkańcom sąsiednich krain. Na wschodzie leży legendarny Kataj, strzeżony przez Wielki Mur, który wzniesiono, by powstrzymywać najazdy potworów, atakujących z coraz większą zuchwałością. Na zachodzie rozciąga się mroźna kraina Naggaroth, zamieszkana przez Mroczne Elfy, wygnańców z Ulthuanu, uważnie obserwujących zmienne przypływy energii Chaosu, gdy Wielkie Oko otwiera się i zamyka, płodząc niezliczone monstra, których sam widok może przyprawić o szaleństwo. Pomimo wysokich murów i złowrogiej magii, Mroczne Elfy muszą od czasu do czasu mobilizować armie, aby przeciwstawić się kolejnym najazdom demonów i grabieżców Chaosu, którzy pragną tylko jednego – rozszerzać zasięg wpływów swoich kapryśnych panów coraz bardziej na południe, aż w końcu ogarną one cały świat i doprowadzą do jego upadku.

Pytanie brzmi więc: kto odważy się zapuścić na te pustkowia? Jaki lud mógłby żyć pod nieznośnym ciężarem Umbry? Zdaje się, że odpowiedź brzmi: ludzie. Nawet bogobojni obywatele Imperium ulegają czasem pokusie Chaosu i porzucają dotychczasowe życie, wyruszając w nieznane w poszukiwaniu chwały i potęgi. Wojownicy i czarownicy podróżują w głąb jałowej i niegościnnej krainy, zaprzedając się Chaosowi i nie zważając na to, jaki czeka ich los. Jeśli więc obywatele Imperium, od dziecka uczeni przecież odrazy do Chaosu, ulegają pokusie zakazanego, to nic dziwnego, że ludzie słabsi duchem łatwiej oddają się w służbę Niszczycielskich Potęg.

Na Wschodnich Stepach oraz na ziemiach Starego i Nowego Świata żyją plemiona dzikich ludzi, prowadzących koczowniczy i pasterski tryb życia. Nie wykształcili pojęć dobra i zła, nie rozumieją zagrożeń płynących z Chaosu i z pewnością nigdy nie słyszeli o Sigmarze. Czczą natomiast pierwotne siły natury, widząc we wszystkich rzeczach działanie duchów. Ich panami są bluźnierczy bogowie Północy. Zmieniają ich ciała i każą wierzyć, że mutacje nie są ułomnością, lecz błogosławieństwem Mrocznych Bóstw. Te plemiona najszybciej odpowiadają na zew demonów i posłusznie dołączają do hord prowadzonych przez wybrańców Chaosu, wierząc, że jest to ich obowiązek, a nawet jedyny życiowy cel, aby przynosić wojnę i pożogę na ziemie sąsiadów. Nie da się zmienić ich dzikiej natury. Są niewolnikami Ciemności, bezdusznymi stworzeniami niewiele lepszymi od zwierzoludzi przemierzających mroczne lasy Imperium."

– Kristoff, uczony z Talabheim

Kurganie przemierzają Wschodnie Stepy, wypasając stada koni i tocząc wojny z wrogimi plemionami. Poruszają się konno na niskich, ale wytrzymałych wierzchowcach, cenionych ze względu na szybkość i umiejętność przetrwania na mizernej paszy. Kurganie polują na dzikie bydło, antylopy i inne swobodnie żyjące zwierzęta.

„Uważa się, że Kislevczycy są dalekimi potomkami rasy Kurgan. Starożytne pisane świadectwa i rzeźby świadczą o tym, że kislevskie plemię wędrowało na południowy zachód, być może uciekając przed jakimś zagrożeniem, tak jak nasi przodkowie przemierzali w kierunku zachodnim Przełęcz Czarnego Ognia. Dowody kurgańskiego dziedzictwa wciąż można odnaleźć na północnych krańcach Kisleva, gdzie występuje wiele praktyk i zwyczajów żywcem przejętych od Dołgan i Kazagów. Zamieszkująca tamte tereny ludność prowadzi koczowniczy tryb życia, podobnie jak Kurganie uważając mieszkańców Południa za słabych i skażonych dekadencją Imperium."

– Anzelm Schopenhauer, dyplomata z Imperium

Sami o sobie

„Możesz nas nazwać dzikusami, barbarzyńcami, a nawet zwierzętami, ale to my jesteśmy najbliżej bogów. Widzimy przejawy ich mocy w otaczającym nas świecie. I nie tworzymy nowych bogów tylko po to, by pasowali do naszej wizji świata."

– Alakreiz, kurgański grabieżca

„Dlaczego najeżdżamy wasze ziemie? Gdyż taka jest wola bogów."

– Zar Seizask, kurgański wódz

„Jesteśmy prorokami, sługami i wojownikami Tchara, a wy zginiecie z naszych rąk."

– Deitzaad, kurgański szaman

Społeczeństwo

„Wojna jest wszystkim."

– Zar Uzelek, wódz Yusak

Kurganie to lud wędrowny. Przemierzają Wschodnie Stepy, podążając za poszukującymi pożywienia stadami bydła i koni. Nie rozumieją idei stałego miejsca zamieszkania, gdyż ich świat podlega ciągłym zmianom, dlatego też są zadowoleni ze swojego koczowniczego trybu życia.



Powszechnym błędem mieszkańców Starego Świata jest traktowanie Kurgan jako spójnej grupy, ale jest to usprawiedliwione o tyle, że lud ten znajduje się w ciągłym ruchu. W rzeczywistości na tak zwanych Kurgan składa się kilka odrębnych plemion, które nie tworzą narodu ani nie mają wspólnego wodza. Walczą one zarówno między sobą, jak też z innymi plemionami, a toczone przez nie wojny są wyjątkowo brutalne, o czym mogli przekonać się obywatele Kisleva, Norski i Imperium. Plemion jest wiele, ale najsławniejsze z nich to Kvelligowie, Garharowie, Tahmakowie, Hastlingowie, Tokmarowie, Yusak, Kazagowie, Avagowie, Dołganie i przerażający lud Kulów.

Wartości

Wśród mieszkańców Starego Świata panują sprzeczne poglądy na temat tego, kim lub czym są Kurganie. Niektórzy uważają, że są oni potomstwem mutantów i w związku z tym bliżej im do zwierzoludzi niż do normalnych ludzi. Inni sądzą, że ogromni, umięśnieni i wojowniczy Kurganie to rasa nadludzi. Jeszcze inni, zwłaszcza ci, którzy przeżyli jeden z ich najazdów, skłonni są myśleć, że nie są to wcale ludzkie istoty, ale demony uwięzione w ludzkim ciele.

Przyczyna takiego stanu rzeczy jest zrozumiała. Opowieści o Kurganach pochodzą od świadków, którzy spotkali się z tymi plemionami, gdy wyruszyły ze Wschodnich Stepów w poszukiwaniu wojny i niewolników. Napadnięci mają więc wszelkie podstawy, żeby podejrzewać, że cała rasa składa się z okrutnych grabieżców, których interesuje tylko rabunek i zniszczenie.

W rzeczywistości Kurganie mają równie złożoną i bogatą kulturę, jak każda inna grupa etniczna. Są ludem głęboko religijnym, gdyż widzą działanie bogów we wszystkich otaczających ich rzeczach, w szumie wiatru i kołysaniu się stepowych traw. Ich bogowie mają naturę dynamiczną, utrzymują świat we właściwym i słusznym stanie ciągłych przemian. Życie jest nieustającą zmianą, dlatego mutacje nie są traktowane jako nieszczęście, ale jako przejaw boskiej mocy, manifestujący się w ułomnej ludzkiej formie. Taki śmiertelnik został wybrany przez plemiennego boga i tym samym zyskuje w społeczności specjalny status. Żeby przyspieszyć pożądane zmiany, wielu Kurgan obwiązuje dzieciom głowy, które dzięki temu z czasem osiągają dziwne kształty, wydłużone i zdeformowane. Ponieważ w ludzkim ciele odbija się boska wola, Kurganie kładą nacisk na siłę i sprawność fizyczną.

Kult wojowników

Kurganie są ludem wojowniczym. Mimo że między plemionami istnieją znaczne różnice, zwłaszcza jeżeli chodzi o wyznawane bóstwa, łączy je to, że członkowie każdego z nich ponad wszystko cenią siłę ciała i ducha. Najbardziej pożądane u mężczyzny cechy to odwaga, umiejętności walki i tężyzna fizyczna. Najsilniejszy wojownik w plemieniu nazywany jest Zarem – w języku kurgańskim oznacza to wodza. Zar utrzymuje władzę i pozycję nie tylko dzięki swej tężyźnie fizycznej, ale także za sprawą łaski bóstw i drużyny wojowników, których za lojalną służbę nagradza podarunkami. Łatwo można go rozpoznać po bliznach na twarzy. Po każdej wygranej bitwie plemienny szaman dokonuje na policzku wodza symbolicznego nacięcia.

Niżej w hierarchii znajdują się wojownicy – dzicy śmiałkowie, dla których jedynym celem życia jest walka. Po każdej bitwie wódz rozdziela między nich łupy, a jego ulubieńcy i najodważniejsi wojownicy mogą liczyć na najcenniejsze dary. Złoto, srebro i inne metale szlachetne są przetapiane i przekuwane na popularne wśród Kurgan opaski i noszone na ramionach obręcze. Wojownik, który może się poszczycić wieloma takimi ozdobami, cieszy się olbrzymim szacunkiem, gdyż oznacza to, że wyszedł zwycięsko z licznych starć.

Kiedy wojownicy akurat nie toczą żadnej wojny, służą plemieniu jako myśliwi. Wyruszają na step, by łowić dzikie woły, antylopy lub inne zwierzęta, których mięso wykarmi głodnych pobratymców. Podczas polowania wojownik również ma szansę wykazania się siłą i odwagą. Na wielkich ucztach spożywa się więc nie tylko zwykłe mięso, ale także upolowany pomiot Chaosu albo inne potworne stworzenia. Łowy służą wykarmieniu plemienia, ale ponadto utrzymują wojowników w formie, żeby nie zgnuśnieli do czasu następnej wojny.

Niewolnicy

Kurganie znani są z tego, że zajmują się handlem niewolnikami. Jeńcy są częścią wojennych łupów, zaś zwycięzcy tatuują na ich twarzach znaki Zara plemienia. Użyty w tym celu barwnik prawie zawsze zawiera domieszkę spaczenia, co ma zapoczątkować pożądane mutacje i zerwać więzy, które łączą niewolnika z poprzednim życiem.

Jeńców traktuje się jako źródło dochodu. Zar musi ich nakarmić i odziać, a także dbać o ich zdrowie, żeby mogli mu skutecznie

służyć. W zamian za tę „opiekę" oczekuje od niewolników, że będą dla niego walczyć. Rywalizujące ze sobą plemiona wystawiają niewolników w pojedynkach przeciwko sobie, a ponieważ zazwyczaj porywają jeńców w tych samych wioskach, bardzo często w krwawych walkach na śmierć i życie spotykają się dawni kompani lub krewni. Zwycięzca zyskuje większą swobodę i wyższy status, a ten, który może się pochwalić wieloma wygranymi pojedynkami, może liczyć na wyzwolenie i włączenie do plemienia. Zdarzało się nawet, że silny i mężny niewolnik osiągał pozycję Zara.

Szamani

Ze względu na wielki wpływ bogów na życie Kurgan, bardzo ważni dla plemienia są duchowi przewodnicy oraz głosiciele słowa bożego. Zgodnie z tradycją, szaman plemienia zawiera przymierze z wodzem, który dzięki temu zapewnia sobie powodzenie w bitwie. Dla Zara jest to oznaka szczególnej łaski bogów, a dla szamana rodzaj ślubowania. Szamani odprawiają rytuały, rzucają zaklęcia i używają niegodziwej magii, aby pomagać plemieniu w atakach na znienawidzone Imperium. Jednakże nie wszędzie cieszą się tak ogromnym poważaniem. Plemiona Kurgan, które czczą Khorna, nie używają magii i zabijają każdego napotkanego czarownika.

Kobiety

Kobiety zajmują w kurgańskim społeczeństwie specyficzną pozycję. Wśród tego ludu nie występuje bowiem pojęcie małżeństwa. Kobiety same wybierają partnerów, kierując się ich sławą i osiągnięciami na polu walki. Nałożnice największych wojowników cieszą się szacunkiem społeczności, natomiast partnerki tchórzy i zdrajców żyją okryte hańbą, którą mogą zmyć jedynie ich synowie.

Mężczyźni zapewniają większość zapasów jedzenia, ale kobiety też mają swój wkład w dostarczanie pożywienia. Codziennie wyprawiają się na step, aby gromadzić ziarno na mąkę, a także zbierać nadające się do spożycia rośliny. Pod koniec każdego dnia kobiety rozrzucają trochę nasion, aby oddać ziemi to, co zabrały, w nadziei, że rośliny odrodzą się do czasu, gdy plemię następnym razem zawita w te strony.

Religia Kurgan

„Nikczemny to lud, który korzy się przed wrogami ludzkości."

– Reiholt von Krishoff, lansjer

Kurganie czczą Niszczycielskie Moce, traktując je jako siły świata przyrody. Uderzenie błyskawicy może być znakiem od Tchara, Tego-Który-Zmienia-Drogi, podczas gdy wybuch epidemii jest błogosławieństwem zesłanym przez Nieglina, Ojca Zarazy. Każdy kamień, każda roślina, a nawet pojedyncza chmura przesuwająca się po niebie, wszystkie kryją w sobie boską tajemnicę.

Żadna z Niszczycielskich Mocy nie wysuwa się na czoło kurgańskiego panteonu. Konkretne plemię może czcić jednego boga, a nawet dwóch. Niektóre wyznają wszystkich czterech, a także kilka innych, pomniejszych bóstw. Ogólnie rzecz ujmując, Kurganie znają Niszczycielskie Potęgi pod imionami Khorne, Loesh (Slaanesh), Nieglin (Nurgle) i Tchar (Tzeentch).

Kurganie i wojna

Kurganie traktują walkę jako swoją powinność, ponieważ wojna niesie ze sobą najpotężniejszą zmianę ze wszystkich – śmierć. Poza tym wyprawy stwarzają szansę na zdobycie łupów, podwyższenie statusu plemiennego, a nawet na zyskanie łaski Mrocznych Bóstw. Zachodnie plemiona Kulów, a także Dołgan i Hastlingów, regularnie najeżdżają Kislev, wysyłając przez wysoko położone przełęcze hordy jeźdźców, którzy z dziką furią atakują położone w cieniu gór carskie posterunki. Pozostałe plemiona toczą między sobą nieustanne walki, kradnąc sobie nawzajem kobiety i zapasy. Niektórym jednak nie wystarczają najazdy na ludzkie osady i wyprawiają się aż na Pustkowia Chaosu w poszukiwaniu ofiar lub sposobności udowodnienia swojej siły Niszczycielskim Potęgom.

Żyjący w stanie ciągłej wojny ludzie stają się wyjątkowo wytrzymali i niebezpieczni. Wojna stanowi dla nich podstawę wszelkich przekonań i wierzeń, a w śmierci na polu walki najpełniej wyraża się boska chwała. Kiedy na północy gromadzą się armie Chaosu, Kurganie również zaczynają przygotowywać się do wojny. Bez wahania porzucają pastwiska, aby wspomóc demony i mutantów w wyprawie przeciwko Staremu Światu. Ich gotowość wynika nie tylko z podporządkowania się woli Mrocznych Bóstw, ale także z bardzo prozaicznego powodu – wyprawy są źródłem bogactwa plemion. Zdobycie wrogiego miasta zapewnia dostęp do źródła pożywienia i umożliwia przetrwanie. A kiedy wojna się kończy, wojownicy równie chętnie jak dołączyli do hordy, teraz ją opuszczają, zasiedlając zdobyte tereny.

Kurganie słyną z niezwykłej sumienności w mordowaniu. Pozbawią życia każdego, kto się im przeciwstawi, a uciekinierów znajdą nawet na końcu świata. Ci nieszczęśnicy, którzy nie umrą z powodu odniesionych ran, skazani będą na życie w kajdanach.

Po każdej bitwie Kurganie dzielą łupy i układają w sterty ciała zabitych przez siebie wrogów, a następnie je podpalają. Kiedy ogień po kilku dniach gaśnie, wysyłają niewolników, aby przeszukali popioły w poszukiwaniu czaszek, z których układa się stosy. Wojownik, który zbierze najwięcej czaszek, cieszy się wielkim szacunkiem i spotyka go niebywały zaszczyt – blizna na policzku na znak zwycięstwa.

Kurganie jako Bohaterowie

Kurganie to lud silny i agresywny. Kontakty z obcymi ograniczają się do zabijania ich i porywania jako niewolników. W rezultacie nigdy nie będą towarzyszami mieszkańców Imperium, chyba że jako władcy niewolników. Jednak w niektórych kampaniach Kurganin może stanowić interesujący pomysł na postać, ale tylko pod warunkiem, że cała drużyna będzie składać się ze sług Niszczycielskich Potęg. W takim wypadku Bohaterowie będą pewnie służyć wybrańcowi Chaosu, a ich przygody będą obejmowały częste najazdy na Imperium i Kislev, konflikty między plemionami, a także wyprawy na Pustkowia Chaosu.

Cechy rasowe

Kurganin posiada następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: jeździectwo, sztuka przetrwania, wiedza (Pustkowia Chaosu albo Wschodnie Stepy), znajomość języka (kurgański)

Zdolności: niezwykle odporny, twardziel, uodporniony na Chaos (str. 84), urodzony wojownik

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. 25% szans na mutację Chaosu. Jej rodzaj należy ustalić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu** (str. 34-35).

Wyposażenie: broń jednoręczna, lekki pancerz (skórzana kurta), koń z siodłem i uprzężą, juki, sakwa z suszonym mięsem, manierka, namiot

Tabela 12-1: Cechy Kurganina

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	20+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	20+2k10
Krzepa (K)	25+2k10
Odporność (Odp)	25+2k10
Zręczność (Zr)	20+2k10
Inteligencja (Int)	15+2k10
Siła Woli (SW)	20+2k10
Ogłada (Ogd)	15+2k10
Ataki (A)	1
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 11 pkt. Żyw, 4-6: 12; 7-9: 13; 10: 14
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	4
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzuć 1k10. Wynik 1-7: 0 PP; 8-10: 1

Tabela 12-2: Profesje Kurgan

Rzut	Profesja
01	Banita
02-11	Berserker*
12-13	Czarownik
14-23	Gladiator
24-63	Grabieżca Chaosu
64-73	Łowca
74-83	Najemnik
84-96	Oprych
97-00	Przepatrywacz

* Patrz berserker z Norski, str. 33 *Księgi Zasad*.

Profesje Kurgan

Kurganie najczęściej są grabieżcami Chaosu, którzy dążą do tego, żeby stać się wybrańcami Chaosu. Początkową profesję dla Bohatera Gracza można określić za pomocą **Tabeli 12-2: Profesje Kurgan**.

Przykładowa grupa kurgańskich najeźdźców

Kurganie walczą konno, dosiadając wytrzymałych i przysadzistych zwierząt, znanych ze swojej szybkości i odporności. Walkę rozpoczynają, zasypując wroga gradem strzał. Kiedy zaś ostrzał osłabnie, Kurganie atakują całą masą, zabijając każdego na swej drodze.

Przykładowa grupa składa się z ulubieńca Tchara, sześciu wojowników i dziesięciu wilczarzy Chaosu (str. 131).

Ulubieniec Tchara

Poprzednie profesje: grabieżca Chaosu, wojownik Chaosu, rycerz Chaosu

Rasa: człowiek (Kurganin)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	38	56	63	46	30	59	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	21	5	6	4	0	5	1

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo +10, język tajemny (demoniczny), mocna głowa, nauka (demonologia), nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tropienie, unik, wiedza (Norska), wiedza (Pustkowia Chaosu), zastraszanie +10, znajomość języka (kurgański), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), groźny, morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, opanowanie, silny cios, twardziel, uodporniony na Chaos (str. 84), urodzony wojownik, wybraniec Chaosu (str. 202), wyczucie kierunku

Zasady specjalne:

- *Dar Tchara* – pośmiertne rozmnożenie (str. 217).
- *Mutacje Chaosu* – nietypowe ubarwienie (niebieskie głowy), wielogłowy (2), zwierzęcy wygląd.
- *Nagrody Chaosu* – dar Tchara, zbroja Chaosu.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja Chaosu)

Punkty Zbroi: głowy 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: korbacz, broń jednoręczna (miecz), dwa oszczepy, tarcza

Wyposażenie: tatuaże, rumak, banda grabieżców

Kurgański wojownik (6)

Profesja: grabieżca Chaosu

Rasa: człowiek (Kurganin)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	28	41	48	34	21	38	19
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	2	0

Umiejętności: jeździectwo, mocna głowa, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (Pustkowia Chaosu), znajomość języka (kurgański)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), morderczy atak, niezwykle odporny, twardziel, uodporniony na Chaos (str. 84), urodzony wojownik, wyczucie kierunku

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – Dwóch grabieżców posiada mutacje. Jeden ma „nietypowe ubarwienie" skóry (fioletowy kolor). Drugi ma „chwytny ogon".

Zbroja: lekki pancerz (hełm, skórzane nogawice)
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 0, korpus 0, nogi 1
Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), dwa oszczepy, tarcza
Wyposażenie: tatuaże, lekki koń bojowy

— Inne ludy Chaosu —

Kurganie są najliczniejszym ludem Chaosu, najbardziej skorym do poświęcenia dusz i ciał Mrocznym Bóstwom, więc często właśnie ich uznaje się za najbardziej charakterystyczny przykład sług Niszczycielskich Mocy. Ale mieszkańcy Kisleva i Imperium poznali również wojowniczych sąsiadów Kurgan, którzy regularnie najeżdżają granice cywilizowanych krain. Z biegiem czasu mieszkańcy Starego Świata coraz dobitniej zdają sobie sprawę, że Kurganie nie są jedynym zagrożeniem.

Hungowie

„Słowo Hunga."

– bezwartościowa obietnica

Powszechne wyobrażenie

„Hordy zawszonych Hungów reprezentują wszystko, czego nienawidzę w ludziach. Śmierdzą, są głupi i wszyscy tak łatwo ulegają Chaosowi."

– Shazamel, elfia wiedźma

„Nigdy nie ufać Hungom. Niszczyć i zjadać ich, o tak. Ale nie ufać."

– Azeekel, kurgański grabieżca

„Kurganie być źli. Ale Hungowie być gorsi."

– Gorg, ogr-mędrzec

„Oczywiście, że handlujemy z Hungami. Interesy z nimi to czysta korzyść. Przyznaję, że nigdy nie czułbym się bezpiecznie, obracając się plecami do Hunga, ale jestem bardzo zadowolony z jakości ich niewolników."

– Zygrad, krasnoludzki zaklinacz

Uczonym okiem

„Pustkowia Chaosu są zamieszkane nie tylko przez Kurgan. Daleko za Wschodnimi Stepami mieszka lud wędrowców i koczowników, znany jako Hungowie. Na szczęście stosunkowo rzadko docierają do Starego Świata, zadowalając się atakami na Wielki Mur w Kataju lub ginąc w bitwach z Mrocznymi Elfami z Naggaroth. Jednak jako lud zły i zaprzedany Ciemności, nieraz szli w forpoczcie hord Chaosu w czasie inwazji na Imperium."

– Soren, profesor historii na Uniwersytecie w Nuln

„Wśród Hungów, tak jak u każdego ludu mieszkającego niedaleko Umbry, mutacje to częsty widok. Niscy, przysadziści, z grubymi szyjami i szerokimi twarzami. Hungowie są ludem brzydkim, oszpeconym dodatkowo przez zwyczaj samookaleczania. Okrutne matki dokonują nacięć na policzkach nowonarodzonych dzieci i kiedy potem młodzieńcy zmieniają się w mężczyzn, ich twarze są pokryte rzadkim zarostem i brzydkim bliznami, co upodabnia ich do eunuchów. Te dzikusy nigdy się nie myją i dlatego straszliwie cuchną, niczym dzikie bestie, pokryci brudem i własnymi odchodami."

– Gregor z Marienburga, kupiec i odkrywca

Sami o sobie

„Zawrzemy pakt, tak?"

„Dacie nam złoto i kobiety, my nie atakujemy."

„Dacie nam mało złota lub kobiet, atakujemy."

„I tak atakujemy."

„Zawieramy pakt, tak?"

– negocjacje z Hungami

Po drugiej stronie świata żyją również inne ludy, oddane służbie Mrocznym Bóstwom. Oddzielone od Kurgan Wielką Pustynią, wędrują po ziemiach znajdujących się na północ od Kataju albo przez skrawek lądu przedostają się na północne krańce Nowego Świata. Podobnie jak Kurganie na Wschodnich Stepach, Hungowie najeżdżają sąsiednie krainy, atakując miasta Kataju i ponure fortece Mrocznych Elfów. Prawie nieustannie toczą wojny, wierzą bowiem, że celem ich egzystencji jest walka, mord i rzeź. Dzięki temu, że ciągle walczą między sobą, z Kurganami i innymi ludami, powiększają chwałę swoją i bóstw, którym oddają cześć.

Podobnie jak Kurganie, Hungowie to znakomici jeźdźcy, ale nie używają koni, hodują natomiast mocne i wytrzymałe kuce, znane z odporności i umiejętności przetrwania w tamtejszym surowym klimacie. Hungowie to lud żyjący w siodle, a krąży plotka,

Tongowie

Kurganie i Hungowie to najbardziej znane z dzikich ludów żyjących na Pustkowiach Chaosu. Oprócz nich istnieją niezliczone pomniejsze plemiona, które stanowią zagrożenie dopiero wtedy, gdy się jednoczą. Jednym z najbardziej przerażających ludów są Tongowie, którzy wzbudzają trwogę w sercach najstraszliwszych nawet sług Chaosu.

Wieki temu z dalekiego wschodu nadeszła wielka horda wojowników, która krwią znaczyła swój szlak, wyrzynając każde plemię, które stanęło jej na drodze. Nawet Kurganom nie udało się dotrzymać im pola. Najeźdźcami byli właśnie Tongowie. Przyczyną ich sukcesu na polu bitwy było całkowite lekceważenie własnego życia. Bez wahania rzucali się na włócznie i miecze nieprzyjaciół, aby przebić się przez ich szeregi. Nawet rozbrojeni, potrafili rozdzierać przeciwników gołymi rękami. Wycinali jedną kurgańską hordę za drugą, aż pewnego dnia z niewyjaśnionych przyczyn zaprzestali walki i powrócili tam, skąd przyszli.

Tongowie zniknęli, a plemiona zamieszkujące Wschodnie Stepy odzyskały dawną siłę. Ale kiedy Asavar Kul pokonał rywali i zdobył Koronę Dominacji, Tongowie jeszcze raz przybyli ze swoich odległych krain. Jak wiadomo z niezliczonych legend pochodzących z czasów Wielkiej Wojny z Chaosem, hordy zwierzoludzi i demonów zalały wtedy Pustkowia i najechały Kislev, a za nimi przybyli grabieżcy ze wschodu. Na szczęście Tongowie nie dołączyli do głównego uderzenia, ale powędrowali dalej na południe, wyrzynając spotykane po drodze wędrowne ludzkie plemiona. Po ludziach przyszła kolej na hobgobliny – Tongowie zabijali i palili wszystko, co napotkali. Masakra trwała pięć długich lat, a przez ten czas Tongowie szukali większych plemion i wycinali je w pień. W końcu jednak zaspokoili żądzę krwi i niepokonani powrócili na północ, znikając pośród Pustkowi Chaosu.

Od czasu Wielkiej Wojny Tongowie nie powrócili już jako horda. Czasami pojawia się jakaś mała grupa, która wspiera najazdy Chaosu, ale na szczęście już nie w takiej sile jak przed wiekami. Z tego powodu trudno teraz spotkać kogoś, kto będzie dokładnie wiedział, jak wygląda Tong. Wiadomo tylko, iż jest to lud szkaradniejszy i bardziej zmutowany od wszystkich pozostałych północnych plemion.

iż część wojowników nawet się w nim rodzi. Każdy z członków plemienia ma własnego wierzchowca, na którym wozi wełniany namiot i wszystko, czego potrzebuje podczas wyprawy. Wśród Hungów wszyscy są równi, nie ma różnic w traktowaniu mężczyzn i kobiet. Podobnie jak w przypadku Kurgan, jedną nazwą określa się wiele pomniejszych plemion, takich jak Yin, Chi-An, Tu-Ka, Mungowie, Agołowie, Wei-Tu, Man-Chu, przerażający Wo oraz lud Kuj.

Oprócz przysięgi wierności składanej wodzowi najsilniejszego plemienia, Hungowie nigdy nie dotrzymują żadnych obietnic ani umów. To lud zdradziecki, oszukańczy i dwulicowy, równie chętnie mordujący się między sobą, jak też zabijający innych. Mogą na przykład otoczyć miasto i obiecać, że zostawią je nietknięte, jeśli tylko mieszkańcy wydadzą im swoje córki. Gdy tylko żądanie zostanie spełnione, Hungowie przystępują do metodycznego wyrzynania ludności, a na koniec palą wszystko do gołej ziemi.

Hungowie lubują się w cennych rzeczach, dlatego grabią złoto, jedwabie, a nawet haftowane kobierce, które potem dumnie prezentują w namiotach. Wbrew pozorom, które lubią sprawiać, tak naprawdę to bardzo prosty lud, który nie wykształcił rozwiniętej cywilizacji. Znajdują się na poziomie społeczności zbieracko-łowieckiej, a polowanie stanowi podstawę ich kultury. Uważają każde łowy za okazję do udowodnienia siły i odwagi, dlatego przemierzają mroczne tereny Pustkowi Chaosu w poszukiwaniu zabójczego pomiotu lub zmutowanych stworzeń, które zabijają i przywożą do obozu jako jedzenie.

Hungowie cenią złoto i błyskotki, lecz prawdziwą wartość stanowią dla nich kuce i specjalnie tresowane psy gończe. Zatrzymują najbardziej złośliwe sztuki z miotu i hodują je tak, że zmaltretowane i niedożywione zwierzęta ledwie przypominają psy. Ogłupione okrucieństwem swoich panów stworzenia są im jednak bardzo wierne i podczas bitwy podążają u boku ludzi, rozdzierając wrogów na strzępy. Hungowie karmią je mieszaniną zboża i ludzkiej krwi, co ma wzbudzić u psów agresję i upodobanie do ludzkiego mięsa.

Ziemie Hungów nie obfitują w pożywienie, więc ich strawa potrafi być czasem makabryczna. Chętnie zjadają ryby i drobną zwierzynę, ale jeśli tego zabraknie, mogą żywić się szczurami, owadami, a nawet wszami z własnego ciała. Nieliczni ludzie, którzy mieli z nimi kontakt, widzieli, jak dzikusy pożerały łożysko klaczy po narodzinach źrebaka. Mówi się też, że piją bydlęcą krew, a w skrajnych przypadkach jedzą nawet ludzkie mięso.

Ktoś mógłby pomyśleć, że Hungowie powinni opuścić niegościnną ojczyznę i rzeczywiście do tego dochodzi, ale tylko w czasie wojennych wypraw. Plemiona nigdy nie porzucą swoich łowieckich terenów, ponieważ żywią przekonanie, że te ziemie są przesiąknięte boską mocą. Kiedy uderza piorun, widzą w nim obraz boga krwi, natomiast w szczątkach objawia się bóg rozkładu. W związku z tym nie budują ołtarzy ani świątyń, chociaż zdarza im się stawiać totemy i pojedyncze obeliski. Oddają hołd bogom, modląc się do prymitywnych posążków i składając podczas posiłków ofiary, polegające na wcieraniu resztek jedzenia w sierść zwierząt.

Ostatnio wielu Hungów popadło w zależność od Morathi, Wiedźmiej Królowej i matki Malekitha, Wiedźmiego Króla. W celu ożywienia i rozprzestrzenienia kultu Slaanesha Mroczna Elfka podążyła na północ z grupą kultystów, pragnąc przejąć kontrolę nad Hungami. Wiele plemion barbarzyńców przyłączyło się do jej orszaku i podążyło na południe, do Lustrii, ku nieznanemu przeznaczeniu.

Hungowie jako Bohaterowie

Nawet w kampaniach przeznaczonych dla wyznawców Mrocznych Bóstw Hungowie nie są dobrym wyborem. Nieodzownymi cechami ich charakteru są bowiem zdradzieckość i przebiegłość. Jeżeli jednak któryś z graczy chciałby zagrać taką postacią, to pod względem mechaniki nie różni się ona od opisanej w części dotyczącej Kurgan.

Mroczne Dusze

Kiedy Pan Mroku, Be'lakor, zstąpił do Mordheim, jego obecność przyciągnęła najbardziej podłych mieszkańców Imperium, ludzi gotowych poświęcić własne życie w zamian za obietnicę prawdziwej mocy i władzy. Oddając hołd Niszczycielskim Potęgom, utracili dusze. Opętani przez demony, zyskali niesamowitą siłę demonicznych istot gnieżdżących się w ich ciałach. Ludzki umysł nie jest jednak w stanie współistnieć w takim bluźnierczym połączeniu. Demony nie pozostały długo w ciałach ofiar, pozostawiając nieszczęśników niczym puste skorupy, szaleńców żądnych już tylko krwi. Tak narodziły się Mroczne Dusze.

Te istoty pojawiają się po dziś dzień, gdyż okrutna metoda powoływania ich do istnienia przetrwała wśród niektórych dzikich ludów Norski i na Wschodnich Stepach. Ofiarę przykuwa się wewnątrz kręgu, w którym przywołuje się demona. W ten sposób przyzwana istota nie może zmaterializować się we własnej postaci, lecz wnika w ciało śmiertelnika.

Mroczne Dusze z pozoru nie różnią się od zwykłych ludzi, ale po bliższym przyjrzeniu się można je rozpoznać po rozszerzonych źrenicach i bluźnierstwach, jakimi kalają swe usta. Starsze z tych istot ledwo przypominają ludzi, którymi niegdyś były – tak bardzo poharatane są ich ciała, zdeformowane przez moc demona. Co ciekawe, demon nigdy nie pozostaje w ciele żywiciela na tyle długo, żeby go zmutować, jedynie doprowadza do obłędu. Mroczne Dusze to dzicy i okrutni barbarzyńcy, wysmarowani krwią, brudem i odchodami. Dzierżą wyszczerbioną broń, za odzienie zaś służą im wyprawione skóry (czasami zdarte z ofiar) i pordzewiałe pancerze. Niektórzy noszą demoniczne maski i zbroje, które kojarzą im się z Mrocznymi Potęgami.

Stworzenie Mrocznej Duszy

Mimo iż ciało Mrocznej Duszy nie mieści już demona, sama istota pozostaje głęboko zmieniona przez doświadczenie kontaktu ze sługą Chaosu. Z tego powodu rytuał przyzwania demona w ciało śmiertelnika jest często stosowany przez Kurgan i Hungów, którzy w ten sposób próbują złamać ducha w swych jeńcach i zniszczyć wszystko, co w nich dobre. Po nieodwracalnym splugawieniu duszy człowieka, szamani odprawiają demona i uroczyście witają kolejną Mroczną Duszę w swym plemieniu.

Dla śmiertelników przemienionych pod wpływem demona nie ma ratunku – na zawsze pozostają spaczeni przez Mroczne Bóstwa. Zachowują ciało i zmysły człowieka, lecz odrzucają wszelkie zasady moralne oraz więzy łączące z dotychczasowym życiem. Każdego dnia Bohater walczący z demonem w swoim ciele musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzyma 1 Punkt Obłędu. Co dwa dni musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma mutację Chaosu. Jeśli otrzyma 6 mutacji, automatycznie przechodzi przemianę w pomiot Chaosu. Jeśli natomiast otrzyma 6 Punktów Obłędu, demon opuszcza ciało śmiertelnika, przerywając działanie rytuału. Powstała w ten sposób Mroczna Dusza otrzymuje zdolność **nieustraszony** oraz wymienione poniżej zmiany do cech głównych:

Kuce bojowe

Tresura i odżywianie kuców bojowych sprawiają, iż są to zwierzęta złośliwe, niezwykle wytrzymałe i szybkie, a jednocześnie okrutne i dzikie. Mają gęste włosie, chroniące przed zimnymi wiatrami wiejącymi znad Pustkowi Chaosu. Są też bardzo wytrzymałe i przyzwyczajone do żywienia się najbardziej mizerną paszą.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	0	38	42	36	11	21	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	4	7	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10
Zdolności: bardzo szybki, czuły słuch, twardziel, wyostrzone zmysły
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kopyta i zęby (S-1)
Trudność zabicia: Mała

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
–10	–20	+10	+20	—	–20	+20	–10

Krasnoludy Chaosu

„Ostatni raz powiem, co myślę na ten temat. Tak zwane 'krasnoludy Chaosu' to zdrajcy. Porzucili nasz lud i styl życia. To chodzące trupy, czekające tylko na mój topór, który je ułoży do wiecznego snu."

– Korbad Ponury Topór, krasnoludzki odkrywca

Powszechne wyobrażenie

„Nawet zwykłe krasnoludy są groźne. Jeśli zaś dodać do tego wpływ Chaosu, powstanie przerażające połączenie."

– Lonolor, rzecznik elfiego rodu

„Krasnoludy Chaosu to wielka hańba dla naszego ludu. Wszyscy pochodzimy od Grungniego, nieprawdaż? Zignorowaliśmy jednak oczywiste znaki i nasza ślepota doprowadziła do powstania na wschodzie tego obrzydlistwa. Dobrze by było, gdybyśmy rychło zakończyli jego istnienie."

– Hagrag, krasnoludzki kowal run

„Krasnoludy z Mrocznych Ziem to dobrzy sprzymierzeńcy. Wykuwają zbroje, miecze i inną broń. W zamian żądają tylko niewolników. A my mamy wielu niewolników."

– Dreczen Wyrywacz Serc, kurgański wybraniec Khorna

Uczonym okiem

„Prawda na temat krasnoludów Chaosu jest głęboko ukryta pod warstwą kłamstw i wykrętów, ponieważ istnienie tych nikczemnych pobratymców stanowi dla krasnoludów wielką hańbę. Zapytaj któregoś krasnoluda, a gniewnie zaprzeczy, że taka rasa w ogóle istnieje. Ale wbrew ich zaprzeczeniom, prawdziwe mogą się okazać pogłoski o ogromnych odlewniach na terenach Mrocznych Ziem, o przerażających byko-centaurach, o wielkich kadziach wypełnionych stopionym metalem, w których znajdują śmierć ofiary dla któregoś z przeklętych Mrocznych Bóstw. Wszystko to brzmi zbyt prawdziwie, żeby było jedynie rezultatem jałowych domysłów."

– Otto Bloch, emerytowany profesor uniwersytetu w Nuln

Sami o sobie

„Możecie nas przeklinać, unikać, a nawet zaprzeczać naszemu istnieniu, ale teraz to już nie ma znaczenia. Czyniliście tak przez wieki. Gdybyście nas nie zdradzili, nasza wielka rodzina nigdy nie zostałaby podzielona. Ale teraz wy wciąż jesteście tchórzami, a my jesteśmy silni i potężni. Wreszcie nauczyliśmy się dostrzegać prawdę, która przez wieki była ukryta przed oczami krasnoludów."

– Gakroth, krasnoludzki zaklinacz

„Robimy, co musimy, aby przetrwać. Poszliśmy na wiele ustępstw i straciliśmy wielu braci w starciach z zielonoskórymi, ale zawsze jako ich panowie, nigdy jako niewolnicy. Oczywiście gdyby nie zdrada, teraz razem moglibyśmy władać światem."

– Zhorgrath, krasnoludzki inżynier

Prawda o krasnoludach Chaosu

Na temat powstania tej rasy krąży wiele opowieści. Większość z nich jest ze sobą sprzeczna, a duża część to oczywiste kłamstwa. Istnieje jednak teoria, która wyróżnia się spośród innych. Według niej zaraz po Wielkiej Katastrofie cały Stary Świat został zalany uwolnioną magią, z której powstały demony. Wysokie Elfy z Ulthuanu dzielnie powstrzymywały napór potężnych strumieni energii, ale nie mogły już zapobiec trwałej odmianie świata. Nawet krasnoludy, wbrew swojej wrodzonej niezdolności do rzucania zaklęć, zaczęły eksperymentować z Wiatrami Magii. Jednak w przeciwieństwie do elfich magów nie rzucały czarów, ale szukały sposobu, żeby zamknąć moc w znakach i symbolach zwanych runami. Szybko wykształciły się dwa rywalizujące ze sobą obozy. Jedna grupa przeczuwała, że eksperymenty z magią to pewna droga do zagłady, natomiast druga pożądała potęgi, która czekała na końcu tej ścieżki. Atmosfera stawała się coraz bardziej napięta, niechęć między dwiema frakcjami narastała, choć krasnoludy wciąż stanowiły jeden lud, związany wspólnym dziedzictwem.

Żeby załagodzić narastające napięcie, grupa krasnoludów, która zaangażowała się w nowoodkrytą magię run, wyruszyła na północ w poszukiwaniu nowych złóż kamieni szlachetnych, żył złota i innych metali. Na miejscu pozostali ci, którzy odrzucili niebezpieczeństwo eksperymentowania z czarami. Wśród poszukiwaczy nowych złóż byli także najbardziej utalentowani kowale z całych Krasnoludzkich Królestw. Podróżowali na północ tak długo, aż pewnego dnia przedostali się na drugą stronę gór i znaleźli się w kraju, którego ziemia była zryta i zarzucona odłamkami obsydianu, żelaza oraz innych metali. Dla wszystkich stało się jasne, że to musiało być miejsce jakiegoś wielkiego kataklizmu. Wielu odjechało, kontynuując podróż na północ. Jednak grupa krasnoludów postanowiła zostać, skuszona bogactwem, które mogło im zaoferować to przeklęte miejsce. Nazwały je Zorn Uzkul, Wielką Krainą Czaszek.

Przez następne lata krasnoludy wysyłały zwiadowców, którzy przemierzali zamieszkane przez zielonoskórych dzikie tereny, kierując się w stronę wulkanicznych szczytów Gór Płaczu. Po drodze znajdowali połamaną broń, rdzewiejące machiny wojenne i wielkie odłamy obsydianu, a także głazy, w których błyszczały okruchy złota. Kiedy zwiadowcy dotarli do odległych gór, odkryli tam bogate złoża szlachetnych metali i kamieni. Na otwartej przestrzeni, która nazwali Równiną Zharr, wybudowali ogromną twierdzę, nazwaną Karak Vlag, Samotną Fortecą, i wysyłali stamtąd ekspedycje, które eksplorowały okoliczne bogate złoża. Krasnoludy szybko się bogaciły, nie zważając na jałowy i przygnębiający krajobraz oraz trujące opary wydobywające się z przeklętych wulkanów. Wkrótce Karak Vlag stało się sławne ze swojego bogactwa i wspaniałych dzieł tamtejszych inżynierów.

Jednakże nieubłaganie nadciągała katastrofa. Wielkie Oko Chaosu otworzyło się i wysłało na południe falę mrocznej energii. W przedniej straży hordy jechali Tongowie, najnikczemniejsi ze wszystkich grabieżców Chaosu. Zamknąwszy się w swoich twierdzach i fortach, krasnoludy wysłały prośbę o pomoc do braci z południa, ale odsiecz nie nadeszła. Wkrótce horda Chaosu wkroczyła na Równinę Zharr, odcinając fortecę od reszty świata. Osamotnione i zagrożone wyginięciem krasnoludy zwróciły się o pomoc do kowali run, którzy twierdzili, że znaleźli wyjście z sytuacji. Używając magicznych technik, które wypracowali podczas badań nad odpornym na magię obsydianem, wezwali na pomoc duchy magii. Tym razem prośby kowali zostały wysłuchane, ale cena, jaką krasnoludy miały zapłacić za ratunek, okazała się bardzo wysoka. Nie było jednak czasu na negocjacje, gdyż Tongowie stali już u bram fortecy, więc władcy klanu pospiesznie zgodzili się na wyznaczoną cenę. Wtedy to właśnie, jak głoszą legendy krasnoludów Chaosu, Hashut, Ojciec Ciemności, uratował swoje nowe dzieci przed niebezpieczeństwem. Kiedy krasnoludy z południa wreszcie przedarły się przez hordy Chaosu, po Karak Vlag nie było już śladu. Cała twierdza zniknęła, tak jakby nigdy nie istniała.

Krasnoludy z północy przetrwały, ale ich dusze i umysły na zawsze pozostały zmienione. Kowale run stali się teraz kastą kapłanów-zaklinaczy, która szybko przejęła kontrolę nad społeczeństwem, mocą magii podporządkowując sobie pozostałe krasnoludy. Pierwszy edykt głosił powstanie miasta Zharr-Naggrund, Miasta Ognia i Pustki. W jego centrum miała stanąć potężna obsydianowa wieża w kształcie schodkowej piramidy, na szczycie której miał być wzniesiony wielki ołtarz ku czci Hashuta.

Jednakże krasnoludy Chaosu, gdyż tak je teraz nazywano, zdały sobie sprawę, że są zbyt nieliczne, aby wybudować wszystko, czego żądał Hashut. Początkowo brały w niewolę zielonoskórych, aby pomagali przy pracach, ale ci wkrótce

okazali się zdradzieccy i niegodni zaufania. Dlatego też krasnoludy rozpoczęły serię eksperymentów na jeńcach, w wyniku których powstała nowa rasa orków, zwanych czarnymi orkami. Jednak nawet one wykazywały za dużo samodzielności i niezależności. Kiedy wśród czarnych orków wybuchł bunt, krasnoludy Chaosu przetrwały tylko dzięki pomocy hobgoblinów. Od tamtej pory ludy te połączył sojusz, który krasnoludy wykorzystywały do swoich celów. Ale nawet dzięki zwiększonej w ten sposób sile roboczej nie sposób było wykonać wszystkich prac bez pomocy niewolników. Krasnoludy wysłały więc hobgobliny na Srebrny Szlak, aby przywiozły do Zharr-Naggrund zapasy i jeńców. Ale i tego było za mało. Dlatego też krasnoludy zaczęły handlować z barbarzyńcami z Północy. Ten stan trwa po dziś dzień. W zamian za dostawy niewolników krasnoludy trudzą się w kuźniach, wytwarzając nowe i coraz bardziej przerażające wyroby dla swoich ludzkich sprzymierzeńców. Wykonywane przez nie zbroje Chaosu, magiczny oręż i straszliwe machiny wojenne trafiają w ręce wojowników i wybrańców Chaosu. Krasnoludzkie kuźnie wyrzucają w powietrze gęste kłęby trującego dymu, unoszącego się z ognisk pod kotłami. Rytmicznie dudnią uderzenia młotów, zagłuszane tylko wrzaskami strachu i bólu jeńców skazanych na okrutny los. Cała konstrukcja drży od nieustającej pracy i krzyków niewolników, wrzucanych do kadzi z roztopionym metalem jako ofiary dla głodnego bóstwa.

Krasnoludy Chaosu jako Bohaterowie

Krasnoludy Chaosu w dużym stopniu przypominają swoich krewniaków z południa, lecz ich umysły i dusze zostały nieodwracalnie spaczone. W swej pracy łączą inżynierski geniusz krasnoludów ze straszliwą czarną magią, tworząc wynaturzone dzieła, będące bardziej żywymi stworzeniami niż maszynami. Rzadko pojawiają się w Starym Świecie, choć ostatnio widziano je na polach walki podczas Burzy Chaosu, gdy prowadziły żywe machiny, zwane piekielnymi działami (*Popioły Middenheim*, str. 6). Zazwyczaj pozostają na terenie Mrocznych Ziem, daleko od klanów dawnych rodaków, opuszczając swe siedziby tylko w celu kupienia niewolników od Kurgan i Hungów. Za zgodą Mistrza Gry gracz może stworzyć postać krasnoluda Chaosu. W tym celu należy użyć cech zwykłego krasnoluda, zgodnie z zasadami przedstawionymi w *Księdze Zasad*.

Cechy rasowe

Krasnolud Chaosu posiada następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: przeszukiwanie, rzemiosło (rusznikarstwo), wiedza (krasnoludy), wiedza (Mroczne Ziemie), znajomość języka (khazalid)

Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. 25% szans na mutację Chaosu. Jej rodzaj należy ustalić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu** (str. 34-35).

Wyposażenie: broń jednoręczna, lekki pancerz (hełm, skórzana kurta), 1k10 *zk*



Profesje krasnoludów Chaosu

Początkową profesję dla Bohatera Gracza można określić za pomocą **Tabeli 12-3: Profesje krasnoludów Chaosu**.
W odróżnieniu od zwykłych krasnoludów, krasnolud Chaosu może wybrać profesję związaną z rzucaniem czarów (profesja zaklinacza).

Tabela 12–3: Profesje krasnoludów Chaosu

Rzut	Profesja
01-06	gladiator
07-12	górnik
13-32	grabieżca
33-38	handlarz niewolnikami
39-45	inżynier (Chaosu)
46-52	mieszczanin
53-64	najemnik
65-70	ochroniarz
71-75	oprawca
76-83	rzemieślnik
84-89	tarczownik
90-94	zaklinacz
95-00	żołnierz

Tabela 12-4: Kamienna skóra

Magia	Punkty Zbroi i lokacje
1	nogi 1
2	nogi 2, korpus 1
3	nogi 3, korpus 2, ręce 1
4	nogi 4, korpus 3, ręce 2, głowa 1

Zaklinacze

Władzę nad krasnoludami Chaosu sprawują okrutni zaklinacze – jednocześnie magowie i kapłani. Dzięki straszliwej magii rządzą całym swym ludem. Jednakże rasa krasnoludów nie została stworzona do władania magią, więc zaklinacze płacą wysoką cenę za swoją moc, padając ofiarą Przekleństwa Kamienia. Ich los jest przypieczętowany, gdyż każdy prędzej czy później zmieni się w posąg. Proces postępuje od stóp w górę i powoli zmienia ciało, aż staje się ono litym kamieniem. Powstałe w ten sposób statuy ustawia się przy drogach wiodących do Zharr-Naggrund. Służą jako przestroga dla tych, którzy ośmielą się wkroczyć na teren krasnoludów Chaosu.

Przekleństwo Kamienia

Z każdym zyskanym punktem Magii krasnolud Chaosu traci 1 punkt Szybkości. Gdy poziom cechy Szybkość spadnie do 0, postać zamienia się w kamień. Jednakże stopniowa przemiana w skałę niesie ze sobą pewne korzyści. Dotknięte nią krasnoludy zyskują dodatkową odporność na ciosy.

Zaklinacz

Władający krasnoludami Chaosu zaklinacze to jednocześnie kapłani i czarodzieje. Nawet ci, którzy od niedawna praktykują czarną magię, cieszą się wysoką pozycją społeczną. Większość adeptów magii pracuje wraz z inżynierami Chaosu w kuźniach, trudząc się wspólnie nad zaklinaniem przywołanych demonów w mechanizmy i tworząc w ten sposób przerażające machiny wojenne.

— Zaklinacz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	—	+5	—	+5	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka (magia), nauka (teologia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii

Zdolności: magia prosta (Chaos), niezwykle odporny, zmysł magii
Wyposażenie: broń jednoręczna, szaty
Profesje wstępne: brak
Profesje wyjściowe: kapłan zaklinaczy

Kapłan zaklinaczy

Zaklinacze, którzy opanowali podstawowe zasady nauki Hashuta, stają się duchowymi przewodnikami i kapłanami swego ludu. Jako przywódcy na polu walki, dowodzą oddziałami strzelców i wspierają ich swą magiczną mocą. Ich głównym obowiązkiem jest jednakże zdobywanie niewolników, aby zaspokoić wiecznie spragnione krwi kadzie Hashuta.

— Kapłan zaklinaczy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	—	+10	—	+15	+20	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), nauka (dowolna), nauka (magia), splatanie magii, wiedza (Mroczne Ziemie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: czarnoksięstwo, magia czarnoksięska (krasnoludów Chaosu)*, magia powszechna (dowolne dwie), medytacja albo morderczy pocisk, przemawianie
Wyposażenie: broń jednoręczna, święta księga Hashuta, szaty dobrej jakości, przybory do pisania
Profesje wstępne: zaklinacz
Profesje wyjściowe: mistrz zaklinaczy

* Patrz ramka.

Magia krasnoludów Chaosu

Zaklinacze czerpią moc z niszczycielskiej energii wulkanów. Do czasu ukazania się dokładnych informacji na temat magii krasnoludów Chaosu można uznać, że zaklinacze używają następujących zaklęć: *łaska Chaosu*, *mroczna dłoń zniszczenia*, *ognista korona*, *ognista kula*, *ognisty dech*, *ognisty podmuch*, *pożoga zagłady*, *przypalenie*, *wizja męki*, *żar serc*. Te zaklęcia należą do Tradycji Ognia (*Księga Zasad*, str. 160-162) oraz do Tradycji Chaosu (*Księga Zasad*, str. 168-169).

Mistrz zaklinaczy

Mistrzowie zaklinaczy są najbardziej znienawidzonymi spośród krasnoludów Chaosu. To panowie setek niewolników, dowódcy armii wysyłający je na pewną śmierć, tyrani władający wszystkim w zasięgu wzroku. Tylko rządzący tym bezbożnym królestwem arcykapłani potrafią okiełznać ich ambicje i straszliwą moc.

— Mistrz zaklinaczy —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+15	—	+25	+30	+15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), nauka (dowolne dwie), nauka (magia), splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, groźny, magia powszechna (dowolne dwie)
Wyposażenie: broń jednoręczna dobrej jakości, święta księga Hashuta, magiczny przedmiot, szaty najlepszej jakości, przybory do pisania
Profesje wstępne: kapłan zaklinaczy
Profesje wyjściowe: arcykapłan zaklinaczy

Arcykapłan zaklinaczy

Krasnoludzcy arcykapłani są nie tylko potężniejsi od większości imperialnych Magistrów, ale także wzbudzają przerażenie na polu bitwy ze względu na niezwykły posłuch, jakim cieszą się wśród żołnierzy, i straszliwą moc czarnoksięskich zaklęć. To absolutni władcy Mrocznych Ziem. Ich słowo jest prawem i wszystkie istoty korzą się przed ich potęgą. Są tak przerażający i wypaczeni przez zło, że nawet wybrańcy Chaosu czują przed nimi respekt. Na szczęście niewielu krasnoludom Chaosu udało się osiągnąć ten poziom. Większość pada wcześniej ofiarą Przekleństwa Kamienia

— Arcykapłan zaklinaczy —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+10	+20	—	+35	+40	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+4	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), nauka (dowolne trzy), splatanie magii, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne cztery)
Zdolności: bardzo silny, twardziel, urodzony wojownik
Wyposażenie: broń jednoręczna najlepszej jakości, święta księga Hashuta, 3 magiczne przedmioty, szaty najlepszej jakości, przybory do pisania
Profesje wstępne: mistrz zaklinaczy
Profesje wyjściowe: kamienny posąg na chwałę Hashuta!

Inżynier Chaosu

Inżynierowie Chaosu to prawdziwi mistrzowie niezwykłej sztuki rzemiosła wojennego. Dzień i noc pracują w wielkich kuźniach i odlewniach, zmuszając żelazo do spełniania ich przerażających zamysłów konstruktorskich.

W przeciwieństwie do skavenów z klanu Skryre, przy budowaniu machin wojennych nie wykorzystują spaczenia, lecz pierwotną energię magii. Jednym z wytworów ich mrocznej wyobraźni są piekielne działa, których użyto podczas ostatniej inwazji na Imperium. Choć potrafią poświęcić całe lata na stworzenie niezwykłego dzieła sztuki rusznikarskiej, na rozkaz władców chwytają za broń i dołączają do szeregów pozostałych krasnoludów Chaosu, by nieść śmierć i zniszczenie każdemu, kto ośmieli się im przeciwstawić.

— Inżynier Chaosu —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+5	+10	+10	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (inżynieria), nauka (magia), powożenie, rzemiosło (rusznikarstwo), spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: artylerzysta, broń specjalna (mechaniczna albo palna)
Wyposażenie: garłacz, broń jednoręczna, średni pancerz (zbroja kolcza), narzędzia inżyniera, 6 gwoździ
Profesje wstępne: rzemieślnik
Profesje wyjściowe: grabieżca, mistrz gildii, mistrz rzemiosła, przemytnik

Mroczne Elfy

„Czy istnieją elfy Chaosu? Nie. Są tylko Druchii, Mroczne Elfy, renegaci występujący przeciwko Ulthuanowi. Mimo że niektórzy z nich padają na twarz przed Wężem, cała ich wiara oparta jest na kulcie Khaina, pana krwi i śmierci. Brzmi podobnie jak Khorne? Być może, jednak elfie wiedźmy w niczym nie przypominają grabieżców Chaosu."

– Korbad Ponury Topór, krasnoludzki odkrywca

Powszechne wyobrażenie

„To bezduszne potwory, zwiedzione własnym zepsuciem. Czy naprawdę nie dostrzegają szaleństwa Wiedźmiego Króla? Ich istnienie jest hańbą dla naszej bogatej kultury i przekleństwem dla odwiecznego dziedzictwa. Żal mi ich nawet wtedy, gdy ich zabijam."

– Indronlil Świetlisty Hełm, wojownik cieni

„Nigdy nie ufaj elfom, zawsze to powtarzam. Mroczne, jasne, wysokie, w ciapki, bez znaczenia. Dla mnie wszystkie są takie same."

– Elanlik Zakakraglelason, krasnoludzki zabójca olbrzymów

„Pięć lat temu szaman, znany jako Usta Tchara, miał wizję, w której zobaczył wspaniały kraj leżący za wielkim



morzem, pełen bogactw do zagrabienia. Namawiał jarla, żeby zorganizował drużynę, która wyprawiłaby się do odległej krainy. Rychło zgłosiło się wielu wojów, ponieważ wszyscy wiedzieliśmy, że taka wyprawa może przynieść plemieniu wielkie korzyści. Dlatego bez wahania podnieśliśmy żagiel naszego zwinnego drakkara i ruszyliśmy na burzliwe wody Morza Chaosu. Po drodze widzieliśmy wiele dziwnych rzeczy i walczyliśmy z przerażającymi bestiami, ale przetrwaliśmy i przynieśliśmy tym samym chlubę plemieniu. Ale nigdy nie dotarliśmy na wyśnione pole bitwy, nasze stopy nie dotknęły odległych brzegów. Zamiast tego spotkaliśmy śmierć, która przybyła do nas na czarnym statku z żelaza, który przecinał fale z przerażającą szybkością. To była Czarna Arka. Na jej pokładzie czekało mrowie doskonałych wojowników, odzianych w czerń i smocze łuski, dzierżących ostre miecze i potężne łuki. A chociaż Arka przyćmiewała potęgą naszą skromną łódź, zdecydowaliśmy się ją zaatakować. Byliśmy głupcami. Olbrzymi statek zmiażdżył drakkar jak łupinę orzecha, a Druchii podziurawili strzałami wojowników młócących rękoma spienioną wodę. Tylko ja ocalałem. Nic ma nic, po co warto by się wyprawić na zachód. Nic."

– Hjeglac Głupiec, zhańbiony woj

Uczonym okiem

„Wielu z was sądzi, że Mroczne Elfy powstały tak samo jak krasnoludy Chaosu – jako odgałęzienie rasy, zmienione przez jednorazowe wystawienie na działanie Chaosu. Jest to jednak przekonanie błędne. Mroczne Elfy – w przeciwieństwie do Kurgan i Norsmenów, którzy czczą Mroczne Bóstwa, oraz krasnoludów Chaosu oddających im cześć pod postacią Ojca Ciemności – nie są niewolnikami Chaosu. Należy raczej powiedzieć, że wykorzystują go jako narzędzie do realizacji własnych celów. Na północnych kresach swojego kraju wybudowały szereg czarnych wież, z których rozciąga się widok na Pustkowia Chaosu, a nawet jeszcze dalej. W tych ponurych wieżycach czarnoksiężnicy wpatrują się w magiczne kule, które dają sposobność zerknięcia w głąb Domeny Chaosu, w nadziei, że ujrzą tam jakiś odblask przyszłości lub przeszłości, który zwiększy ich szanse w niemal nieustającej wojnie z Ulthuanem. Druchii odparli najeźdźców atakujących ich krainę, między innymi straszliwe hordy Hungów, które wdarły się na teren Naggaroth. Z każdego starcia wychodzili jeszcze silniejsi. Jednak wbrew temu, co o sobie mówią, uważając się za lud, który poskromił Chaos, w ich zwyczajach i praktykach widać wyraźny wpływ Mrocznych Bóstw."

– Cadfenelle Smukły Błysk, historyk Wysokich Elfów

Sami o sobie

„Jesteśmy skrzywdzonym ludem. Po prostu walczymy, aby odzyskać nasze dziedzictwo."

– Maelthraen, mroczny jeździec

„Słabe elfy z Ulthuanu obawiają się nas, ponieważ żyjemy w prawdzie i zgodzie z naturą. Boją się tego, czego nie potrafią zrozumieć, i zamiast stawić temu czoła, chowają się za kłamstwami swojej fałszywej historii. Tchórze i głupcy! Jest tylko kwestią czasu, aż wypędzimy ich z Ulthuanu i zajmiemy należne nam miejsce jako władcy tej wyspy. A stamtąd przejmiemy władzę nad światem."

– Keress, elfia wiedźma

Mroczna natura

Mroczne Elfy nie są stworzeniami Chaosu. Nie są też w żaden sposób związane z Wielką Czwórką i nigdy nie były niewolnikami Niszczycielskich Potęg. Są zdeprawowane i złe, ale ich niemoralność pochodzi od zepsucia duszy, ukrytego zła, które stanowi przeciwieństwo moralności i zasad Wysokich Elfów. Mimo że Mroczne Elfy same w sobie nie są sługami Chaosu, często paktują z demonami i niewolnikami Mrocznych Bóstw, aby osiągnąć to, czego pragną.

Kwestia Khaina

„Khaine, bóg zabijania, śmierci i rozlewu krwi. Tylko ślepy mógłby nie zauważyć, że to nikt inny, jak Pan Krwi we własnej osobie, ukryty pod jedną z wielu masek, które przywdziewa, aby zmylić i przechytrzyć tych, którzy w innym wypadku mogliby mu się oprzeć."

– Liber Chaotica

Khaine to uosobienie okrucieństwa, gwałtowności, krwi i śmierci. Mroczne Elfy dawno temu porzuciły kult innych elfich bóstw, opierając zasady swej wiary na wysławianiu gwałtownej natury Pana Mordu. Ale Khaine nie jest czczony wyłącznie przez żądne krwi elfy. Ma swoich wyznawców nawet wśród ludzi. Obywatele Imperium łączą go z Morrem, przytaczając mity, które traktują tych dwóch bogów jako braci, którzy walczyli o władzę nad królestwem zmarłych. Pan Śmierci jest czczony przez skrytobójców, morderców, złodziei, a nawet przez niektórych żołnierzy.

Uczeni, którzy wiedzą cokolwiek o Khornie, dostrzegają zbyt wiele podobieństw między Bogiem Krwi a Panem Mordu, żeby zaprzeczać ich wzajemnemu związkowi. Badacze broniący odrębności Khaina twierdzą, że działania Khorna ograniczają się do pola bitwy i otwartej wojny. Khorne jest Niszczycielską Potęgą, raczej emanacją Chaosu niż jednym z wielu ludzkich bóstw. Ale nie można zaprzeczyć, że wpływ Khorna na Mroczne Elfy jest ogromny, widoczny zwłaszcza w bluźnierczych praktykach najbardziej oddanych sług Khaina – elfich wiedźm.

Dla przeciętnego Mrocznego Elfa ten związek nie jest tak oczywisty. Z całego swego plugawego serca będzie się wypierał, nawet przed samym sobą, że służy Bogu Krwi. Będzie głosił, iż Khaine nie różni się od bogów wyznawanych w Starym Świecie, tak pod względem możliwości, jak i mocy. Dla Mrocznych Elfów różnica między Khornem a Khainem jest zauważalna i wyraźna. Khaine odpowiada za kontrolowaną gwałtowność rytuału i religijnego zapału, natomiast Khorne uosabia nieposkromioną dzikość wściekłego psa, szał zabijania podchwycony przez Norsmenów i barbarzyńców zamieszkujących Pustkowia Chaosu. I tak jak w Imperium podjęto kroki w celu wyeliminowania wyznawców Khorna, podobnie Mroczne Elfy zabijają kultystów Chaosu, najczęściej składając ich w ofierze na ołtarzu Khaina.

Głównymi sługami Khaina są elfie wiedźmy, zwane Wybrankami Khaina. Elfie dziewice są zaślubiane bogu podczas ceremonii odbywającej się zawsze o północy. Gdy świątynne ognie strzelą w górę, a krew ofiar spłynie po stopniach ołtarzy, Khaine odpowiada na wezwanie swoich służebnic.



Kult rozkoszy

Od czasu pierwszych wojen z Chaosem Slaanesh odnosił największe sukcesy w przeciąganiu elfów na mroczną stronę, oferując wielką moc tym, którzy odważyli się po nią sięgnąć. Pomimo wysiłków Mrocznych Elfów, aby wyplenić ten kult, wpływ Slaanesha przetrwał w ich społeczeństwie po dziś dzień. Prześladowania kultystów z rozkazu elfich wiedźm nie zdołały osłabić wyznania także z tego powodu, że wsparła je Morathi, matka Wiedźmiego Króla. Próbując zapewnić synowi miejsce na tronie, zawarła pakt z Wielkim Kusicielem w celu wzmocnienia swej magicznej mocy.

Ogromny wysiłek wkładany w ciągłą wojnę przeciwko Ulthuanowi popychał Morathi do coraz bardziej niegodziwych czynów. Zaczęła głosić, iż w Lustrii spoczywają starożytne artefakty, które mogą ostatecznie zniszczyć Wysokie Elfy. Zebrała grupę czarownic i wyruszyła na Pustkowia Chaosu. Na skrzydłach mrocznych pegazów przemknęły ponad pustkowiami, aby odnowić pakt ze Slaaneshem i podporządkować sobie dzikie plemiona Hungów.

Kiedy orszak czarownic przybył na miejsce, Hungowie już na nie czekali. Byli gotowi do ataku, ale nie unieśli broni, nie chcąc skrzywdzić pięknych kobiet, od których emanowała surowa moc potężnej magii. Wodzowie zostali powstrzymani przez plemiennych szamanów, którzy wiedzieli, że Morathi cieszy się łaską Księcia Rozkoszy, którego znali pod imieniem Shaarnora. Podczas niezwykłego, orgiastycznego rytuału Morathi wezwała sześćdziesiąt razy po sześć demonetek i nakazała im zniszczyć odwiecznych wrogów Hungów – pobliskie plemię Kurgan. Demonetki niczym rozszalała burza spadły na obozowisko barbarzyńców, w krótkim czasie dokonując strasznej rzezi. Ci, którym udało się przeżyć, uciekli na zachód. Po tym wydarzeniu Hungowie złożyli czarodziejkom przysięgę wierności, kładąc tym samym kres najazdom na ziemie Mrocznych Elfów.

Morathi powróciła do Naggaroth na czele nowej armii z zamiarem poprowadzenia jej w głąb cuchnącej dżungli porastającej Lustrię w poszukiwaniu skarbów Pradawnych. Wyłuszczyła swój plan Wiedźmiemu Królowi, tłumacząc, że zdobędzie tam magiczne artefakty i broń, którą z pewnością będzie można wykorzystać przeciwko Wysokim Elfom. Nie wiadomo, czy jej wyprawa zakończy się sukcesem i jakie będą skutki rozprzestrzeniania się wpływów Chaosu w Nowym Świecie.

Rozdział XIII: Niewolnicy Ciemności

„Krew i czaszki dla mego pana!"

Spośród wszystkich wyznawców Niszczycielskich Potęg nikt nie wzbudza takiej grozy i obrzydzenia, jak wybrańcy Chaosu. Zaprzedali swe dusze mrocznym bogom, stając się ich niewolnikami i wierząc, że w ten sposób zyskają nadnaturalną moc oraz możliwość wyniesienia do rangi nieśmiertelnych sług Chaosu. Każdy z nich jest wyjątkową istotą, bezwzględnie podporządkowaną swemu panu, i każdy kroczy wskazaną przez niego ścieżką ku chwale. Większość to ludzie, aczkolwiek wybrańcami bywają także zwierzoludzie, Mroczne Elfy, a nawet krasnoludy. Gdy na Północy otwiera się złowrogie Oko Chaosu, to właśnie oni – wybrańcy Ciemności – wznoszą plugawe sztandary i wiodą hordy, aby zebrać krwawe żniwo dla uciechy swych mrocznych bóstw.

– Wybrańcy Chaosu –

Zaszczytu zostania wybrańcem Chaosu może dostąpić jedynie najbardziej zagorzały i oddany wyznawca Niszczycielskich Potęg. Nie zawsze są to wojownicy; często łaska Mrocznych Bóstw spływa poprzez dar władania magią. W zamian za wierną służbę bogowie zapewniają sławę i moc, rozdając ją sprawiedliwie i bez uprzedzeń. W społeczeństwie ludzkim często bywa tak, iż bogactwo i władza przynależą z racji urodzenia lub dziedzictwa. Niszczycielskie Potęgi nie zważają na status społeczny ani bogactwo, nagradzając swymi darami każdego, kto czynami dowiedzie swego oddania słusznej sprawie Chaosu.

Zaprzedanie się Ciemności jest aktem woli, zwykle wyrażonym poprzez deklarację oddania duszy i ciała w służbę konkretnemu bogu Chaosu. Jednak nie wszyscy kultyści – nawet ci, którzy poświęcą swe życie – dostąpią łaski mrocznego patrona, gdyż tylko niezwykły czyn lub wielkie zło mogą zwrócić uwagę Niszczycielskich Potęg. Wybrana osoba otrzymuje Piętno Chaosu, znak mrocznego patrona, zapewniający niezwykłą moc lub zwiększający możliwości wybrańca. Oprócz tego otrzymuje on kolejny znak łaskawości Chaosu – mutację. Tutaj jednak z pełną mocą objawia się zmienność natury Mrocznych Bóstw, gdyż mutacja równie dobrze może być utrapieniem, jak i korzyścią.

Wybrańcy Khorna

Wybrańcy Pana Krwi wywodzą się z różnych ludów i plemion, niekiedy krańcowo odmiennych pod względem zachowania i wyglądu. Można jednak uznać, że posiadają pewne cechy wspólne. Wszyscy są wojownikami, którzy sprawdzili się w wielu bitwach, wysyłając niezliczonych wrogów na spotkanie z Panem Czaszek. Uzbrojeni w dwuręczne miecze lub maczugi, bezlitośnie ćwiartują i miażdżą przeciwników. Pancerze podkreślają przerażające upodobania tych szalonych wojowników; często bywają przyozdabiane czaszkami lub trofeami wojennymi. Wybrańcy Khorna wywołują strach samą swą obecnością, a jeszcze bardziej przeraża ogarniająca ich na polu bitwy żądza krwi i zniszczenia.

Wybrańcy Nurgla

Wśród wybrańców Pana Rozkładu spotyka się najbardziej spaczonych i obrzydliwych wyznawców Chaosu. Ich toczone przez robactwo ciała puchną od zarazy, a rozrywana wybroczynami, żółtawa skóra śmierdzi zgnilizną, która przyciąga roje much – symbol łaski Nurgla. Ich pancerz w równym stopniu służy ochronie, jak i utrzymaniu rozkładającego się ciała w całości. Przeżarte chorobą tkanki i kości zmieniają się w ohydnie cuchnącą, tłustą ciecz, która wylewa się przez złączenia pancerza, lepkim śluzem znacząc drogę za wybrańcem.

Wybrańcy Slaanesha

Wybrańcy Pana Rozkoszy rzadko wyrzekają się zakazanych przyjemności, w których nurzali się jeszcze jako zwykli kultyści. Z upodobaniem podkreślają piękno swych zmutowanych ciał, nosząc pancerze, które jeszcze pogłębiają wrażenie ich groteskowości i odmienności. Mimo niezwykłego, często nawet odpychającego wyglądu zachowują jednak niezwykłe zdolności uwodzenia i zmysłową atrakcyjność, która okazuje się zgubą dla wielu spragnionych rozkoszy śmiertelników.

Tak jak w przypadku wszystkich wybrańców Chaosu, ulubieńcom Slaanesha również towarzyszy liczny orszak kultystów, wojowników i najróżniejszych orędowników wiary w Mrocznego Pana. Jednak wyróżnia ich to, że rzadko ruszają do boju, a zamiast tego zatracają się w wynaturzonych orgiach i ucztach. Tego rodzaju zgromadzenia bezbożnej uciechy trwają niekiedy całymi tygodniami, zdarza się też, że niektórzy z uczestników po prostu umierają z wyczerpania. Jedyną możliwością przerwania zaklętego kręgu rozkoszy jest atak na siedzibę grupy. Biada jednak napastnikom, gdyż każdy z żywcem pochwyconych jeńców służyć będzie jako nowa zabawka dla wiecznie spragnionych przyjemności wybrańców Księcia Rozkoszy.

Wybrańcy Tzeentcha

Spośród wszystkich wybrańców Chaosu ulubieńcy Tzeentcha wyróżniają się najbardziej niezwykłym wyglądem. Noszą zbroje w krzykliwych barwach, dekorowane złotymi lub błękitno-srebrnymi ozdobami. Dziwacznie zaokrąglone płyty pancerza nadają im owadzi wygląd, podkreślany przez zdobne hełmy, zaskakujące bogactwem szczegółów. Częstym motywem zdobniczym są grzebienie, pióropusze i peleryny, lecz w tej zbieraninie pstrokatych postaci trudno znaleźć dwie podobne do siebie. To właśnie ich indywidualność i odmienność stanowi znak łaskawości Pana Losu.

Profesje wybrańców Chaosu

Droga wybrańca Chaosu jest długa i najeżona trudnościami. Jednak kto na nią wstąpi, nie może zawrócić. Na zawsze pozostanie przeklętym niewolnikiem Ciemności.

W odróżnieniu od normalnego systemu zmiany profesji, wybraniec Chaosu musi zgromadzić odpowiednią ilość Darów, zanim awansuje w hierarchii sług Mroku. Każdy z Bogów Chaosu nagradza swego wyznawcę za dokonanie niezwykłego czynu lub pokonanie wielkich przeciwności. Jednak nawet wtedy nie można być pewnym łaskawości patrona, który równie skory jest nagrodzić sługę, jak i ukarać go za rzeczywiste winy, a nawet zupełnie bez powodu. Na str. 206-210 opisano Nagrody Chaosu, które stanowią pokusę nie do odparcia dla wielu wybrańców Niszczycielskich Potęg.

Wojownik Chaosu

Wojownicy Chaosu tworzą trzon nadciągających z Północy hord Chaosu. Wciąż zadziwieni przemianą swych ciał, zaprzedają się Mrocznym Potęgom, dowodząc tym samym wypaczenia nie tylko ciała, ale i duszy. Mimo iż całym sercem służą swym mrocznym patronom, zachowują część wspomnień, a nawet dawne imiona i charakterystyczne nawyki.

Aby rozpocząć profesję wojownika Chaosu, postać musi mieć przynajmniej 1 mutację.

— Wojownik Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+10	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (Pustkowia Chaosu), zastraszanie, znajomość języka (Hungów, kurgański albo norski)

Zdolności: broń specjalna (dowolna), morderczy atak, silny cios, wyczucie kierunku

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), broń dwuręczna albo kopia, broń jednoręczna i tarcza

Profesje wstępne: grabieżca Chaosu, wtajemniczony kultu

Profesje wyjściowe: rycerz Chaosu



Wojownik Chaosu



Rycerz Chaosu



Ulubieniec Chaosu



Wybraniec Chaosu



Wywyższony wybraniec Chaosu



Złowróż

Rycerz Chaosu

Wojownicy Chaosu, którzy dokonali niezwykłych czynów w służbie swego patrona, mogą liczyć na jego łaskę i wyniesienie do godności rycerza Chaosu. Większość z nich to zaledwie towarzysze potężniejszych wybrańców, czekający na okazję do wykazania się poświęceniem i wiernością, a być może szansę zastąpienia swego przywódcy. Rycerze zapominają wiele szczegółów z dawnego życia, zachowując w pamięci jedynie najważniejsze wydarzenia, zwykle takie, które w istotny sposób przyczyniły się do wyboru ich obecnej drogi.

Aby rozpocząć profesję rycerza Chaosu, postać musi otrzymać przynajmniej 1 Nagrodę Chaosu.

— Rycerz Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+5	+15	+15	+20	+5	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo albo żeglarstwo, język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Norska), wiedza (Pustkowia Chaosu), zastraszanie, znajomość języka (Hungów, kurgański, mroczna mowa albo norski)
Zdolności: broń specjalna (dowolna), groźny, twardziel, wybraniec Chaosu
Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), korbacz, broń dwuręczna albo kopia, broń jednoręczna i tarcza
Profesje wstępne: wojownik Chaosu
Profesje wyjściowe: ulubieniec Chaosu

Wybraniec Chaosu

Opis: Postać cieszy się szczególną łaską Niszczycielskich Potęg. Za każdym razem, gdy zostaje dotknięta mutacją, może rzucić 2 razy i wybrać korzystniejszy rezultat.

Ulubieniec Chaosu

Większość wojowników Chaosu zatrzymuje się na tym etapie, nigdy nie otrzymując szansy na dostąpienie prawdziwej chwały wybrańca Chaosu. Powód jest prosty. Wybrańcy zabijają każdego zbyt ambitnego podwładnego, którego uznają za zagrożenie dla swojej pozycji. Wielu ulubieńców Chaosu opuszcza więc swoich panów i zakłada własne bandy, szukając sławy i łaski Niszczycielskich Potęg. Większość przyjmuje nową tożsamość, zapominając niemal całkowicie o poprzednim życiu.

Aby rozpocząć profesję ulubieńca Chaosu, postać musi otrzymać przynajmniej 2 Nagrody Chaosu.

— Ulubieniec Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+10	+20	+20	+20	+10	+20	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo albo żeglarstwo, język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (dowolne dwie), zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)
Zdolności: broń specjalna (dowolna), obieżyświat, opanowanie, urodzony wojownik
Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), korbacz, broń dwuręczna albo kopia, broń jednoręczna i tarcza, magiczny przedmiot, 2k10 wojowników
Profesje wstępne: rycerz Chaosu
Profesje wyjściowe: wybraniec Chaosu

Wybraniec Chaosu

Wybrańcy Chaosu to potężni wojownicy, którzy słusznie wzbudzają ogromny strach wśród mieszkańców Starego Świata. Uzbrojeni w magiczną broń i okryci zbrojami Chaosu, dumnie prezentują bluźniercze dary swych patronów. Nie boją się niemal żadnego przeciwnika, a orężem władają z przerażającą sprawnością. Zwykle przewodzą bandom wojowników i grabieżców, choć w czasach inwazji Chaosu i większych wojen mogą podporządkować się władzy potężnych przywódców. Na szczęście rzadko który z wojowników dostępuje zaszczytu zostania wybrańcem Chaosu. Ciągła walka i zdanie na łaskę kapryśnych bóstw nie gwarantują długiego życia. Wszyscy wybrańcy przybierają straszliwe przydomki i imiona, zapominając o życiu, które niegdyś wiedli.

Aby rozpocząć profesję wybrańca Chaosu, postać musi otrzymać przynajmniej 3 Nagrody Chaosu.

— Wybraniec Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+15	+25	+30	+25	+15	+30	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+9	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, język tajemny (demoniczny), wiedza (dowolne trzy), znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, niepokojący, nieustraszony, niezwykle odporny, przemawianie, uodporniony na Chaos
Wyposażenie: zbroja Chaosu, magiczny oręż, magiczny przedmiot, banda wojowników
Profesje wstępne: ulubieniec Chaosu
Profesje wyjściowe: wywyższony wybraniec Chaosu

Wywyższony wybraniec Chaosu

Nawet wśród wybrańców trafiają się osoby cieszące się szczególną łaską Bóstw Chaosu. Trudno określić ich inaczej niż jako fanatycznych niewolników, niemal całkowicie zaślepionych żądzą zaspokojenia zachcianek swych patronów. Żyją tylko wojną i nienawiścią. Na rozkaz Niszczycielskich Potęg prowadzą hordy przez pobojowiska i spaloną ziemię, atakując nawet wielkie miasta, zapamiętali w żądzy zadawania śmierci. Na najmniejsze skinienie mrocznego patrona gotowi są zabić kogokolwiek, nawet najwierniejszego sojusznika, licząc, że ich oddanie zostanie nagrodzone najwyższym zaszczytem – możliwością poprowadzenia zjednoczonych armii Chaosu do kolejnej inwazji przeciwko Imperium.

Aby rozpocząć profesję wywyższonego wybrańca Chaosu, postać musi otrzymać przynajmniej 4 Nagrody Chaosu, z których jedną musi być piętno Chaosu.

— Wywyższony wybraniec Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	+20	+30	+40	+30	+20	+40	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+10	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), torturowanie, unik, wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: broń specjalna (dowolne dwie), krasomówstwo, odwaga, straszny, szybkie wyciągnięcie, wyostrzone zmysły
Wyposażenie: zbroja Chaosu, magiczny oręż, dwa magiczne przedmioty, armia Chaosu
Profesje wstępne: wybraniec Chaosu
Profesje wyjściowe: wieczna chwała!

— Czarnoksiężnicy Chaosu —

Czarnoksiężnicy Chaosu czerpią surową moc Wiatrów Magii i przekształcają ją w straszliwe zaklęcia o niszczycielskiej sile. To prawdziwi mistrzowie sztuki czarnoksięskiej, która zapewnia dostęp do niezmierzonej potęgi. Potrafią nagiąć pasma Eteru, aby sprowadzać śmierć, mutacje i zniszczenie na wszystko, co żywe i materialne. Jednak płacą za to straszliwą cenę, gdyż każde rzucone zaklęcie magii *Dhar* nieuchronnie przybliża niebezpieczeństwo mutacji i obłędu.

Wielu czarnoksiężników to szamani i czarownicy z barbarzyńskich plemion Północy, którzy od najmłodszych lat eksperymentowali z magią czarnoksięską, choć zdarzają się też renegaci z Imperium i Południa. Zniechęceni przez ograniczenia magii Kolegiów lub zafascynowani mroczną sztuką demonologii, wędrują na północ, instynktownie wybierając kierunek, z którego płynie strumień ich mocy. Uczą się samodzielnie, metodą prób i błędów. Wielu z nich nie przeżywa tego etapu, a z pozostałych tylko nieliczni zachowują zdrowe zmysły.

W odróżnieniu od innych adeptów Czarnej Magii, czarnoksiężnicy Chaosu czerpią moc bezpośrednio od swojego boga. W efekcie jedynie wyznawcy Nurgla, Slaanesha lub Tzeentcha mogą zostać czarnoksiężnikami Chaosu (Khorne brzydzi się magią). Dodatkowo można wykorzystać poniższe profesje dla elfich wiedźm z Naggaroth (w takim przypadku należy jednak zignorować wymagania dotyczące mutacji i Nagród Chaosu).

W odróżnieniu od normalnego systemu zmiany profesji, czarnoksiężnik Chaosu, tak jak wybraniec, musi zgromadzić odpowiednią ilość Darów, zanim awansuje w hierarchii sług Mroku. Każdy z Bogów Chaosu nagradza swego wyznawcę za dokonanie niezwykłego czynu lub pokonanie wielkich przeciwności. Jednak nawet wtedy nie można być pewnym łaskawości patrona, który równie skory jest nagrodzić sługę, jak i ukarać go za rzeczywiste winy, a nawet zupełnie bez powodu. Na str. 206-210 opisano Nagrody Chaosu, które stanowią pokusę nie do odparcia dla wielu wybrańców Chaosu.

Złowróż

Złowróże to szamani lub czarownicy, którzy dopiero rozpoczęli eksperymenty z Czarną Magią. Po omacku próbują okiełznać straszliwą moc, nie rozumiejąc istoty rzeczy, z którą mają do

Łaska bogów Chaosu

„Jestem przekonany, że coraz lepiej rozumiem charakter i motywy kultystów. W cywilizowanym Imperium pokusa zakazanego owocu jest niekiedy nie do odparcia, sekretnie drążąc serce i duszę prawego obywatela. Poddając się pierwszej pieszczocie bogów Chaosu, śmiertelnik wstępuje na drogę, która prowadzi do zatracenia, lecz mimo to kroczy nią, pchany niewiedzą i ślepą żądzą. Oczywiście nie jest to żadne usprawiedliwienie ich występku i grzechu, lecz pozwala zrozumieć, dlaczego Wewnętrzny Wróg jest tak groźnym przeciwnikiem. Nie dotyczy to jednak wybrańców Chaosu. Czyż nie dostrzegają prawdziwej natury istot, w jakie się przeistoczyli? Nawet zwierzoludzie, obrzydliwe pomioty Chaosu, nie są tak spaczeni mutacjami. Widywałem wybrańców Nurgla, których ciała były jedynie toczonymi przez robaki, nabrzmiałymi workami tłuszczu i cuchnącego śluzu. Widywałem wybrańców Khorna, przypominających w większym stopniu bestie lub zwierzęta niż ludzi, którymi niegdyś byli. Czyż nie zauważają, jak straszliwą cenę przyszło im zapłacić za spełnienie bluźnierczych żądz i ambicji?

Kim są wybrańcy Chaosu? To trudne pytanie, gdyż każda odpowiedź rodzi następne pytania i wątpliwości. Nie wywodzą się z jednej rasy, gdyż zdarzają się wśród nich Norsmeni, ludzie z Imperium i Tilei, zwierzoludzie, pochodzący z Północy i Wschodu barbarzyńscy Kurganie i Hungowie, Mroczne Elfy, a nawet krasnoludy. Pochodzą z różnych stron świata i wywodzą się z różnych grup społecznych. Niewątpliwie, ze względu na większe nagromadzenie energii Chaosu na Pustkowiach, większość wybrańców wywodzi się z ludów tam żyjących, jednak w każdym z nas żyje potencjalny wybraniec Chaosu. Widzę jego wykrzywione wściekłością oblicze w oczach każdego kultysty palonego na stosie. Widzę, jak jego twarz zmienia się, jakby w chwili śmierci dostrzegał prawdę o Chaosie i naturze własnej wiary. Widzę nienawiść, nadzieję, a w końcu szał zrodzony z obłędu. Słyszę demoniczny śmiech płynący z jego ust. Każdy z nas może znaleźć się tam, na stosie. W każdym z nas tkwi zalążek zła, gdyż wszyscy jesteśmy zdolni do niebywałego okrucieństwa. Każde ulegnięcie pokusie i pofolgowanie własnym zachciankom to kolejny krok na drodze do zatracenia duszy. Wstąpienie na ścieżkę wybrańca Chaosu wymaga zatem poddania się najbardziej prymitywnym instynktom, odrzucenia strachu przed śmiercią i głoszenia chwały Niszczycielskich Potęg w całym ich mrocznym splendorze.

Wśród barbarzyńskich plemion wiara w bogów Chaosu nie jest wyborem, lecz stanowi raczej nieuniknioną konsekwencję dojrzewania najmężniejszych i najlepszych w boju wojowników. Brama Chaosu przyciąga ich z niezwykłą siłą, codziennie kształtując ich myśli, kusząc obietnicami potęgi i sławy. Biorąc pod uwagę brutalny świat, w jakim się wychowali, oraz brak dobrych wzorców moralnych, nie można się dziwić, że każda wyprawa na Północ jest dla nich powodem do wielkiej radości. Sami wojownicy postrzegają pchający ich impuls jako obowiązek wobec bogów, a jednocześnie jako zaszczyt i oznakę bożej łaski. Każda taka wyprawa jest odpowiednio uświęcana przez heretyckie i krwawe ceremonie, podczas których obłąkani szamani okaleczają i mordują setki niewolników. Rozpusta, mord, zło i zatracenie się w rytualnym tańcu towarzyszą wojownikowi, który wyrusza, aby szukać chwały na bitewnych polach Umbry.

Dla pozostałych mieszkańców Starego Świata tego rodzaju wyprawy i decyzje ich dotychczasowych bliskich lub kompanów zawsze są zaskoczeniem, co tym bardziej utwierdza mnie w przekonaniu o powszechnej ignorancji, świadomie narzuconej sobie przez ludzkość. Nie spodziewają się, że ciężko doświadczony przez życie wojownik, który widział zbyt wiele śmierci i zła, może porzucić rodzinę i towarzyszy, a następnie wyruszyć poza granice Kisleva, wiedziony nieodpartym zewem wojny. Inni, nieświadomi zagrożenia, zdzierają pancerze z ciał zabitych kultystów albo zabierają oręż wydarty z rąk poległych wojowników Chaosu, naiwnie wierząc, iż w ten sposób wzrośnie ich pozycja społeczna oraz autorytet wśród towarzyszy. Dla takich głupców droga do zatracenia właśnie stanęła otworem. Wkrótce przekonują się, że tylko zajęli miejsce pokonanego przez siebie wroga, a jedyną drogą ucieczki jest wyprawa na Północ i walka pod przeklętymi sztandarami.

Najczęściej taką wędrówkę podejmują mutanci. Zamiast postąpić słusznie i z godnością oraz honorem zawierzyć swe życie opiekuńczemu ramieniu inkwizycji, kurczowo chwytają się każdej możliwości, by opóźnić nieuchronne zatracenie. Wierzą, iż na Pustkowiach Chaosu zyskają sławę i władzę, unikając kary, która przecież słusznie im się należy za ich grzechy. Tchórze! Odwracają się od światła i uciekają w mrok, nie mając dość odwagi, by oczyścić swe dusze w ogniu.

Niczym chwasty, nasiona Chaosu szybko się rozwijają, zabijając wszelkie dobre i rozsądne myśli. Człowiek fałszywie wzdraga się przed nienawiścią, mutacją i obłędem, wynajduje wymówki, usprawiedliwia czyny, jakich się dopuszcza, koniecznością czynienia „mniejszego zła" lub jako poświęcenie „w imię lepszej sprawy". W ten sposób rodzi się przyszły wojownik Chaosu i sługa Ciemności, który akceptuje zatracenie duszy i powolną śmierć ciała. Przyjęcie takiego przeznaczenia stanowi symboliczny początek upadku w mrok, gdyż jedynie wypaczona złem dusza potrafi zgodzić się na bluźnierczą przemianę ciała.

Wielu pretendentów do chwały wojowników Chaosu ginie bez wieści na północnych pustkowiach. Padają ofiarą nienasyconych bestii, które zamieszkują krainy poza cywilizowanym światem, okrutnych grabieżców i zwierzoludzi, albo giną z ręki prawych i mężnych Kislevczyków, którzy trzymają straż na północnych rubieżach swej ojczyzny.

Nawet jeśli przeżyją wędrówkę, ich trud dopiero się zaczyna. Na Pustkowiach Chaosu nie można zaznać przyjaźni, honoru ani spokoju. Jest tylko ból, cierpienie i strach. Każdy dzień rozpoczyna się krwawym świtem i kończy krwawoczerwoną poświatą zachodzącego słońca. Bandy grabieżców i armie mutantów grasują po całym obszarze, tocząc nieskończącą się wojnę, w której liczba umarłych dawno

już przekroczyła liczebność żywych. Lecz nie brakuje głupców, gotowych na wszystko, aby dowieść swego męstwa. Następnego dnia czeka ich nowa bitwa i kolejna rzeź. Na Pustkowiach wre wieczna wojna, dopóki spośród wodzów nie wyłoni się ten najpotężniejszy, który zdoła zjednoczyć wszystkie plemiona pod sztandarem Chaosu. A wtedy naznaczony Piętnem wybraniec poprowadzi hordę na południe, niosąc śmierć i zniszczenie słabym mieszkańcom Starego Świata.

Większość wybrańców Chaosu, prawdziwie zaprzedanych złu i Ciemności, ginie na pobojowiskach Pustkowi, dołączając do ogromnej rzeszy dawno poległych towarzyszy. Inni, zbyt silnie dotknięci wypaczającą mocą Chaosu, zatracają resztki rozumu i człowieczeństwa, zmieniając się w istoty, które wzbudzają odrazę samym wyglądem. Lecz nielicznych wybrańców, prawdziwie obdarzonych łaską bogów Chaosu, czeka los, którego pragnie każdy z nich – przemiana w demona."

– Silus Helbrecht, łowca czarownic

czynienia. Niektórzy decydują się dołączyć do band wojowników, licząc na możliwość nauki pod przewodnictwem potężniejszego czarnoksiężnika.

Aby rozpocząć profesję złowróża, postać musi mieć przynajmniej 1 mutację.

– Złowróż –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+5	+10	+15	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), nauka (demonologia), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii, znajomość języka (dowolny)
Zdolności: błyskotliwość albo niezwykle odporny, dotyk magii albo zmysł magii, magia prosta (Chaos)
Wyposażenie: plecak, księga wiedzy tajemnej, kij
Profesje wstępne: vitki, wróżbita, wtajemniczony kultu, specjalne*
Profesje wyjściowe: tkacz zagłady

* Za zgodą MG tę profesję może rozpocząć dowolna postać z przynajmniej 1 mutacją oraz Magią przynajmniej na poziomie 1.

Tkacz zagłady

Tkacz zagłady to czarnoksiężnik, który okiełznał swój dziki talent i osiągnął głębsze zrozumienie energii Eteru, dzięki czemu może rzucać bardziej skomplikowane zaklęcia. Na tym etapie kariery musi zaprzedać duszę jednemu z bogów Chaosu, od którego będzie czerpać moc. Ze względu na swoją wiedzę i nadnaturalne moce, czarnoksiężnicy pełnią funkcję doradców wybrańców Chaosu i potężnych wodzów.

Aby rozpocząć profesję tkacza zagłady, postać musi otrzymać przynajmniej 1 Nagrodę Chaosu.

– Tkacz zagłady –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	+5	+10	+20	+25	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolna), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)



Tkacz zagłady



Duszołap



Kataklizator

Zdolności: czarnoksięstwo, dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia czarnoksięska (dowolna), magia powszechna (dowolne trzy), medytacja albo morderczy pocisk, odwaga, zmysł magii
Wyposażenie: księga wiedzy tajemnej
Profesje wstępne: złowróż
Profesje wyjściowe: duszołap.

Duszołap

Ohydnie zniekształceni przez mutacje czarnoksiężnicy niemal doszczętnie zatracają resztki dawnej tożsamości, a nawet wyglądu. Zwani duszołapami, pogrążają się w czarnoksięskiej magii *Dhar*, z każdym dniem oddalając się od swego człowieczeństwa. Ich znajomość tajników sztuki tajemnej ustępuje jedynie przerażającej mocy kataklizatorów. Z tego powodu wielu złowróżów i tkaczy zagłady służy duszołapom, godząc się na poniżenie i udział w niebezpiecznych rytuałach, aby zdobyć choć strzęp wiedzy o zaklęciach Czarnej Magii.

Aby rozpocząć profesję duszołapa, postać musi otrzymać przynajmniej 2 Nagrody Chaosu.

— Duszołap —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+10	+15	+30	+35	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (dowolne dwa), nauka (dowolne trzy), splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)
Zdolności: groźny, magia powszechna (dowolne trzy), odporność psychiczna, wybraniec Chaosu
Wyposażenie: dwa magiczne przedmioty, księga wiedzy tajemnej, (1k10+2)/3 czarnoksiężników Chaosu, demoniczny chowaniec
Profesje wstępne: tkacz zagłady
Profesje wyjściowe: kataklizator

Kataklizator

Pod względem potęgi i sławy kataklizatorzy nie ustępują wywyższonym wybrańcom Chaosu. Potrafią przywoływać najsilniejsze demony, zmuszać je do poddaństwa i niszczyć wrogów jednym kiwnięciem dłoni. Przepełnieni mroczną energią, stali się pustą skorupą, którą ożywia jedynie spaczona moc Chaosu. Są jednocześnie jej zbiornikiem i kanałem, przez który przepływa, wypaczając wszystko, z czym się zetknie. Umysł kataklizatora, wyjałowiony przez ciągły kontakt z magią Dhar, wypiera wszelkie wspomnienia dawnej tożsamości. Każdy wódz hordy zabiega o pomoc tak potężnego czarnoksiężnika w planowaniu i prowadzeniu inwazji.

Aby rozpocząć profesję kataklizatora, postać musi otrzymać przynajmniej 3 Nagrody Chaosu.

— Kataklizator —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+15	+20	+35	+40	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Umiejętności: język tajemny (dowolne trzy), nauka (dowolne cztery), zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)
Zdolności: magia powszechna (dowolne trzy), straszny, uodporniony na Chaos
Wyposażenie: demoniczny chowaniec, 1k10 ksiąg wiedzy tajemnej, trzy magiczne przedmioty, 1k10/2 przywołanych i kontrolowanych demonów
Profesje wstępne: duszołap
Profesje wyjściowe: wieczna chwała!

— Nagrody Chaosu —

Sensem egzystencji wybrańca Chaosu jest bezwzględne podporządkowanie się bogu, któremu służy. Zdrajców i wiarołomców czeka jedynie śmierć i wieczne potępienie. Kapryśna natura bóstw Chaosu nie ułatwia jednak tej służby, gdyż nawet wierność i lojalność nie zawsze są nagradzane. Łaska Niszczycielskich Potęg spływa niespodziewanie, zgodnie z tylko im wiadomą konsekwencją i logiką nagradzając gorliwych wyznawców nadludzką siłą i zdolnościami, obdarowując niszczycielskim orężem i wytrzymałym pancerzem. Prawdziwi wybrańcy losu zyskają piętno Chaosu, które wyróżni ich spośród reszty wyznawców. Należy jednak pamiętać, iż w mniemaniu zmiennych i złośliwych bóstw szkodliwa mutacja lub opętanie przez demona jest równie wielkim darem, jak magiczny oręż.

Zdobywanie Nagród

Mroczni Bogowie nagradzają jedynie te czyny, które przysparzają im chwały i pozostają w zgodzie z ich planami oraz zamierzeniami. Wyznawca nie może jednak oczekiwać, iż władcy Chaosu będą bacznie obserwować wszystkich swych poddanych. Nie można nawet zagwarantować, iż dostrzegą każdą zbrodnię i haniebny czyn dokonany na chwałę Chaosu.

W związku z tym trudno stworzyć jednoznaczną i przewidywalną metodę przyznawania Nagród Chaosu. Wybraniec Khorna może zarżnąć setkę ludzi, a Pan Krwi nawet tego nie zauważy. Z drugiej strony łaska boga może spłynąć na wyznawcę po zabiciu kilku mieszczan. Ogólna zasada jest podobna jak w przypadku przyznawania Punktów Doświadczenia. Za każdym razem, gdy MG uzna to za stosowne, może wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w **Tabeli 13-1: Nagrody** Chaosu.

Najprostszą metodą jest przyznawanie 1 Nagrody Chaosu co 4-6 sesji. W ten sposób samo istnienie wybrańca Chaosu, poprzez jego czyny i zamierzenia, przysparza chwały jego bogu. Jeśli Bohater postępuje w sposób niezgodny z oczekiwaniami mrocznego patrona, wówczas może spodziewać się kary w postaci mutacji Chaosu.

Kolejną możliwością jest przyznawanie Nagrody Chaosu za każdym razem, gdy Bohater miałby otrzymać Punkt Przeznaczenia. Tego rodzaju metoda zachęca Bohaterów do aktywnego działania w służbie Niszczycielskich Potęg.

Rozwiązaniem, które powiązane jest w większym stopniu z wydarzeniami fabularnymi, jest przyznawanie Nagrody Chaosu tylko po niezwykłych dokonaniach, najlepiej po kulminacyjnym momencie kampanii. Jeśli Bohater dokona czynu, który w wielkim stopniu przysporzy chwały jego bogu, wówczas MG powinien odpowiednio to nagrodzić. W ten sposób Nagrody Chaosu będą przyznawane rzadziej, w momentach ważnych dla całej kampanii, a co za tym idzie, staną się oznaką szczególnego uznania Mrocznych Potęg. Bohaterowie będą musieli ciężej pracować, by przypodobać się swoim patronom. Oczywiście czyn Bohatera powinien być wyraźnie związany z zamierzeniami boga, któremu służy. Khorne zadowoli się rzezią niewinnych, natomiast Tzeentch może nagrodzić realizację niezwykle skomplikowanego planu lub przebiegłej intrygi. Slaanesh doceni starania Bohatera w organizowaniu stowarzyszeń lub wodzeniu porządnych obywateli na pokuszenie, zaś Nurgle wynagrodzi tych, którzy będą rozsiewać zaraźliwe nasiona jego miłości i uwielbienia. Do Mistrza Gry należy ostateczna decyzja w kwestii oceny postępowania Bohatera z punktu widzenia jego patrona.

Następną możliwością jest zaplanowanie wcześniej celu, który musi osiągnąć Bohater, aby otrzymać Nagrodę Chaosu. W takim przypadku należy w odpowiedni sposób zmodyfikować przygodę, aby Bohater miał szansę przypodobać się swemu bogu. Tego rodzaju cel powinien pozostawać w zgodzie z planami władców Chaosu i jednocześnie stanowić trudne wyzwanie dla wybrańca.

Na koniec należy wspomnieć o metodzie, która wydaje się w największym stopniu oddawać chaotyczną i kapryśną naturę Niszczycielskich Potęg – w tym wypadku prawdopodobieństwo przyznania Nagrody Chaosu powinno być ustalone losowo. Każdego miesiąca Bohater może wykonać rzut 1k10. Jeśli liczba oczek odpowiada cyfrze tradycyjnie powiązanej z danym bóstwem (6 dla Slaanesha, 7 dla Nurgla, 8 dla Khorna, 9 dla Tzeentcha), Bohater otrzymuje Nagrodę. MG nie powinien przedwcześnie zdradzać graczowi, co się stanie, gdy na kostce wypadnie wynik tradycyjnie powiązany z przeciwnikiem bóstwa jego Bohatera (Khorne przeciwstawia się Slaaneshowi, zaś Nurgle Tzeentchowi). W takim wypadku rozgniewany bóg zsyła na swego wyznawcę karę w postaci mutacji Chaosu!

Nagrody Chaosu i obłęd

Za każdym razem, gdy postać otrzyma Nagrodę Chaosu, otrzymuje 1 Punkt Obłędu (50% szans na 2 PO), a także dodatkowy 1 PO za każdy punkt cechy Magia. Bohater może wykonać test Siły Woli, aby zmniejszyć ryzyko szaleństwa. Każdy poziom sukcesu w teście zmniejsza o 1 liczbę otrzymanych Punktów Obłędu.

Przykład: *Azgahl Rzeźnik otrzymuje Nagrodę Chaosu. Odgrywający go gracz wykonuje rzut procentowy. Wynik 43 oznacza, że Azgahl otrzymuje 2 Punkty Obłędu. Jego Magia wynosi 0, więc nie dostaje dodatkowych PO. Decyduje się na wykonanie testu Siły Woli (SW=38). Wynik rzutu 27 oznacza 1 poziom sukcesu. Zmniejsza to o 1 liczbę przyznanych Punktów Obłędu.*

Tabela 13–1: Nagrody Chaosu

Rzut	Nagroda
01	Wywyższenie
02–40	Mutacja Chaosu
41–42	Szał bojowy
43–47	Oręż Chaosu
48–52	Zbroja Chaosu
53–57	Rumak Chaosu
58–59	Pomiot Chaosu
60–69	Potęga Chaosu
70	Demoniczny oręż*
71	Demoniczny wierzchowiec
72–91	Boski dar
92–97	Wilczarze Chaosu
98–00	Boski osąd

* Dostępny tylko dla wywyższonych wybrańców Chaosu. Pozostali otrzymują mutację losowaną w tabeli właściwej dla boga, któremu służą.

Nagrody Chaosu

Jest całkiem prawdopodobne, że wybraniec Chaosu może otrzymać konkretną Nagrodę więcej niż jeden raz. W opisie każdej z nagród zawarto informacje, co zrobić w takiej sytuacji. Niezależnie od tego, w każdym przypadku przyznania Nagrody Chaosu MG powinien przede wszystkim kierować się zdrowym rozsądkiem.

Wywyższenie

Wybraniec Chaosu zostaje uznany za godnego, aby stać się nosicielem dla jednego z wielkich demonów. Dusza wybrańca zostaje rozerwana na strzępy i pożarta przez wiecznie głodnych mieszkańców Domeny Chaosu, zaś jego ciało przechodzi ohydną przemianę, wypaczane przez demoniczną moc.

Opisane w **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni** demoniczne opętanie jest jedną z najstraszniejszych klątw, jakie mogą spaść na śmiertelnego mieszkańca Starego Świata. Niektórzy świadomie się na to decydują, postrzegając opętanie jako łatwą i szybką drogę do wielkiej potęgi. Rzeczywiście z początku może się tak wydawać. Osoba na tyle odporna i wytrzymała psychicznie, aby opierać się podszeptom demona, zyskuje wielką siłę i nadnaturalne zdolności, jednak cena zawsze okazuje się zbyt wysoka. Nieśmiertelny i cierpliwy demon powoli niszczy duszę opętanego, żywiąc się jego energią życiową, aby podtrzymywać swą egzystencję w świecie rzeczywistym. W końcu dusza i osobowość ofiary rozpadają się, pozostawiając jedynie ciało zasiedlone przez demonicznego pasożyta.

Tego rodzaju przypadki zwykle dotyczą opętania przez pomniejsze demony, które nie posiadają dostatecznej mocy, aby po zniszczeniu duszy śmiertelnika utrzymać się przez dłuższy



czas w świecie rzeczywistym. Zwykle moment zwycięstwa nad opętanym jest jednocześnie momentem klęski, gdy istota zostaje wygnana do Domeny Chaosu. Natomiast w przypadku opętania przez wielkiego demona proces przejęcia kontroli jest natychmiastowy, gdyż niewielu żywych potrafi oprzeć się woli największych sług Władców Chaosu. Zniszczenie duszy jest nieodwracalne i całkowite, zaś ciało trwa, ożywiane przez straszliwą moc demona.

Proces wywyższenia

Ze względu na całkowite zniszczenie jaźni śmiertelnika, demon musi nauczyć się kontroli nad jego ciałem. Z tego powodu wywyższenie jest traktowane jako profesja. Postać, która zostanie w ten sposób obdarowana przez boga Chaosu, musi natychmiast porzucić poprzednią profesję i rozpocząć opisaną poniżej. Tego rodzaju przemiana, a także możliwości oferowane przez nową istotę, powinny być poza zasięgiem graczy, lecz za zgodą MG gracz może dalej grać tą postacią (aczkolwiek szczerze to odradzamy). Jeśli gracz będzie chciał stworzyć nową postać (a wręcz powinien tak postąpić), MG może zapewnić mu 1 dodatkowe rozwinięcie profesji oraz dodatkową łaskę Shallyi.

Ciało postaci przechodzi przemianę zależnie od rodzaju demona, który je opętał. Na przykład wywyższone demony Khorna mają zazwyczaj czerwoną skórę, zaś demony Slaanesha przybierają formę jednocześnie wypaczoną i kuszącą. MG nie powinien ograniczać się w opisie demona, a wręcz przeciwnie, wymyślić wygląd istoty odpowiednio przerażającej i ohydnej.

— Demon wywyższony —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+50	—	+40	+40	+30	+30	+40	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+4*	+15	—	—	—	+4**	—	—

* Khorne +6

** Tylko Nurgle, Slaanesh i Tzeentch

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), nauka (demonologia), spostrzegawczość, torturowanie, unik, zastraszanie, znajomość języka (dowolne cztery)

Umiejętności dodatkowe:

Nurgle: warzenie trucizn

Slaanesh: przekonywanie

Tzeentch: wykrywanie magii

Zdolności:

Khorne: broń naturalna, broń specjalna (dowolne trzy), demoniczna aura, groźny, krzepki, latanie (z Szybkością Lotu równą 2x Szybkość), morderczy atak, nieustraszony, odporność na magię, ogłuszanie, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Nurgle, Slaanesh i Tzeentch: broń naturalna, czarnoksięstwo, demoniczna aura, dotyk mocy, groźny, latanie (z Szybkością Lotu równą 2x Szybkość), magia czarnoksięska (dowolna), magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (Chaos), nieustraszony, przerażający, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, zmysł magii

Wyposażenie: brak

Profesje wstępne: specjalne

Profesje wyjściowe: wieczna chwała!

Wywyższenie w grze

Wywyższone demony najlepiej obsadzić w roli przeciwnika drużyny, potężnego i przerażającego. Trudno pogodzić się ze stratą towarzysza (lub własnego Bohatera), lecz widok straszliwego demona o obliczu dawnego przyjaciela może być wstrząsem nawet dla zahartowanych w bojach awanturników. Oprócz realizowania własnych planów, wywyższone demony służą wielkim demonom i potężnym wybrańcom Chaosu (np. takim jak Archaon).

Mutacja Chaosu

W opinii bóstw Chaosu Bohater nie jest godny, aby służyć im w obecnej postaci. Nagradzają go zatem mutacją. Jej rodzaj należy ustalić za pomocą odpowiedniej tabeli w **Rozdziale III** (**Tabele 3-2 do 3-5**). Jeśli postać nie jest wyznawcą konkretnego boga, rodzaj mutacji należy ustalić za pomocą **Tabeli 3-1**.

Szał bojowy

Bohatera ogarnia szał, będący bladym odbiciem furii bogów Chaosu. Otrzymuje zdolność **szał bojowy**, a dodatkowo za każdym razem, gdy wylosuje ten efekt, powinien zwiększyć Krzepę i Odporność o 1k10 punktów (losowane osobno).

Oręż Chaosu

Przed upływem 1k10 dni Bohater natrafia na ukrytą kapliczkę swego boga. Wewnątrz znajduje oręż, który stanowi dar mrocznego patrona. Niezależnie od rodzaju i typu broni, na pierwszy rzut oka można ją rozpoznać jako artefakt Chaosu. Magiczne właściwości oręża należy ustalić za pomocą tabeli odpowiedniej dla boga, któremu służy wybraniec (**14-4** do **14-7**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu oręż Chaosu nabywa kolejną magiczną właściwość. Więcej informacji na temat oręża Chaosu można znaleźć w **Rozdziale XIV: Zbrojownia Chaosu**.

Zbroja Chaosu

Bohater otrzymuje od swego boga zbroję Chaosu. Jeśli już takową posiada, jego patron nasyca pancerz demoniczną esencją, zapewniając mu dodatkowe magiczne właściwości. Więcej informacji na temat zbroi Chaosu można znaleźć w **Rozdziale XIV: Zbrojownia Chaosu**.

Rumak Chaosu

Z ciemności, mgły lub zasłony deszczu wyłania się przerażający wierzchowiec. Ohydnie zniekształcony przez mutacje potwór ledwo przypomina zwierzę, którym niegdyś był. Klęka przed Bohaterem, składając nieme ślubowanie wierności. Jeśli wybraniec posiada już demonicznego wierzchowca (patrz str. 288) lub kiedykolwiek w przyszłości otrzyma taki dar, powinien przekazać rumaka Chaosu jednemu ze swoich podwładnych.

Cechy rumaka można określić za pomocą **Tabeli 13-2: Cechy rumaka Chaosu**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wierzchowiec otrzymuje następną mutację Chaosu. Jej rodzaj należy określić za pomocą tabeli właściwej dla boga, któremu służy BG (lub **Tabeli 3-1**, gdy Bohater nie służy żadnemu z bóstw Chaosu).

Pomiot Chaosu

W ciągu następnych kilku dni przybywa grupa pomiotów Chaosu (patrz str. 68), wezwanych przez mrocznego patrona. Ich liczba zależy od profesji Bohatera. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu przybywa następna grupa pomiotów.

Pomiot Chaosu

Profesja	Liczba pomiotów
Wojownik Chaosu	1
Rycerz Chaosu/Złowróż	(1k10+2)/3
Ulubieniec Chaosu/Tkacz zagłady	1k10/2
Wybraniec Chaosu/Duszołap	1k10
Wywyższony wybraniec Chaosu/ Kataklizator	1k10+5

Potęga Chaosu

Ziemia drży, niebo zasnuwa się chmurami, a wiatr wyje potępieńczo, przywodząc na myśl zawodzenie tysięcy udręczonych dusz. Wielobarwna mgiełka otacza i wnika w Bohatera, napełniając go mocą Chaosu. Za każdym razem, gdy Bohater wylosuje ten efekt, otrzymuje 1k10 punktów, które może rozdzielić pomiędzy cechy główne. Nie może przeznaczyć więcej niż połowy sumy punktów na pojedynczą cechę.

Tabela 13-2: Cechy rumaka Chaosu

Cecha	Wartość
Walka Wręcz (WW)	35+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	0
Krzepa (K)	35+2k10
Odporność (Odp)	35+2k10
Zręczność (Zr)	20+2k10
Inteligencja (Int)	2k10
Siła Woli (SW)	10+2k10
Ogłada (Ogd)	0
Ataki (A)	1
Żywotność (Żyw)	Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 16 pkt. Żyw, 4-6: 20; 7-9: 24; 10: 28
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—
Szybkość (Sz)	8
Magia (Mag)	0
Punkty Obłędu (PO)	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10
Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, morderczy atak, silny cios, wyostrzone zmysły
Zdolności specjalne: *Mutacje Chaosu*. 1 mutacja Chaosu. Jej rodzaj należy ustalić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu.**
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kopyta

Przykład: *Natas Niszczyciel otrzymuje Nagrodę w postaci Potęgi Chaosu. Rzut na kostce daje wynik 5. Natas decyduje się na zwiększenie Walki Wręcz i Krzepy o 2 punkty, a 1 punkt przeznacza na zwiększenie Odporności.*

Demoniczny oręż

Po kilku dniach Bohater spotyka na swej drodze grupę niewidomych kultystów, którzy czekali na niego, by wręczyć przeklęty dar – demoniczny oręż. Jest to wyraźna oznaka łaski bogów Chaosu, zaś wybraniec powinien aż po kres swego żywota walczyć bronią pobłogosławioną przez Niszczycielskie Potęgi. Więcej informacji o demonicznym orężu można znaleźć w **Rozdziale XIV: Zbrojownia Chaosu**. Kolejne wylosowanie tego efektu należy traktować jako „Boski dar".

Demoniczny wierzchowiec

Mroczny patron nagradza swego sługę demoniczną istotą, która będzie mu służyć jako wierzchowiec podczas przyszłych bitew.

Rzuć 1k10. Wynik 1-7 oznacza, że Bohater otrzymuje zwykłego demonicznego wierzchowca (patrz str. 288), zaś wynik 8-10 oznacza, że otrzymuje bestię typową dla konkretnego bóstwa Chaosu (tylko w przypadku, gdy Bohater jest wyznawcą jednego z bogów). Khorne nagradza wierzchowcem w postaci molocha, Nurgle wysyła swoją bestię, Slaanesh rumaka, zaś Tzeentch zsyła dysk (więcej informacji oraz współczynniki można znaleźć w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**). Demoniczny wierzchowiec jest całkowicie podległy woli nowego pana i służy mu wiernie w każdej sytuacji. Jeśli Bohater posiadał wcześniej rumaka Chaosu, musi go przekazać jednemu ze swoich podwładnych. Podobnie musi postąpić w przypadku kolejnego wylosowania efektu „Demoniczny wierzchowiec" lub „Rumak Chaosu".

Boski dar

Czyny Bohatera przykuwają uwagę wyznawanego przez niego bóstwa Chaosu, które nagradza go właściwym dla siebie Darem. Jego rodzaj należy ustalić za pomocą tabeli odpowiedniej dla boga, któremu służy Bohater (**Tabele 13-3** do **13-6**).

Wilczarze Chaosu

Do orszaku Bohatera dołącza sfora wilczarzy Chaosu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu na zew wybrańca Chaosu przybywa kolejna grupa bestii. Ich liczba zależy od profesji Bohatera, zaś współczynniki można znaleźć w **Rozdziale VII: Bestie Chaosu**, str. 131.

Tabela 13-3: Dary Khorna

Rzut	Dar
01–03	Oblicze Khorna
04–06	Oblicze Krwiopijcy
07–10	Oblicze krwiopuszcza
11–15	Oblicze ogara Chaosu
16–20	Oblicze molocha
21–25	Skóra Khorna
26–28	Obroża Khorna
29–31	Dłoń Khorna
32	Piętno Khorna
33–36	Odór nienawiści
37–40	Jad
41–45	Regeneracja
46–55	Szał bojowy
56–70	Mieszaniec
71–80	Zatracenie ducha
81–90	Siła Khorna
91–97	Żywa broń
98–99	Demoniczne imię
00	Mutacja Chaosu

Wilczarze Chaosu

Profesja	Liczba wilczarzy
Wojownik Chaosu	1
Rycerz Chaosu/Złowróż	(1k10+2)/3
Ulubieniec Chaosu/Tkacz zagłady	1k10/2
Wybraniec Chaosu/Duszołap	1k10
Wywyższony wybraniec Chaosu/ Kataklizator	1k10+5

Boski osąd

Dokonania Bohatera zwracają na niego uwagę Niszczycielskich Potęg. Bóstwo osądza jego czyny i decyduje o dalszym losie.

Jeśli Bohater posiada 6 lub więcej Darów albo Nagród (nie licząc mutacji) i jednocześnie nie więcej niż 5 mutacji, wówczas zostaje uznany za godnego dostąpienia zaszczytu wyniesienia do godności księcia demonów (patrz ramka obok). Bohater zostaje przeniesiony do Domeny Chaosu, gdzie po wsze czasy będzie służyć u boku Mrocznego Boga. Zalecamy, aby gracz stworzył nową postać. W takim przypadku powinien otrzymać dodatkowy Punkt Przeznaczenia i 3 dodatkowe darmowe rozwinięcia, a także ma prawo 2 razy skorzystać z Łaski Shallyi.

Jeśli Bohater posiada 6 lub więcej mutacji, zostaje uznany za zbyt zniekształconego, by dalej służyć jako wybraniec Chaosu. Jego bóg przemienia go w pomiot Chaosu i zsyła 1k10/2 dodatkowych mutacji. W takim wypadku gracz musi wylosować nową postać.

Jeśli Bohater posiada mniej niż 6 mutacji i mniej niż 6 Nagród albo Darów (nie licząc mutacji), wówczas jego bóg wyraża zadowolenie z dotychczasowej służby i pozwala na dalszą walkę na chwałę Chaosu. W nagrodę obdarowuje wybrańca zbroją Chaosu i demonicznym orężem. Jeśli Bohater już posiada takie artefakty lub w przypadku kolejnego nagrodzenia takim darem, zbroja i oręż nabierają dodatkowych magicznych właściwości (więcej informacji w **Rozdziale XIV: Zbrojownia Chaosu**). W przypadku czarnoksiężnika może on zamiast oręża i zbroi otrzymać zwiększenie o 1 punkt cech Ataki i Żywotność.

Dary Khorna

Bóg Krwi ponad wszystko ceni rzeź i brutalną walkę. Jego wybrańcami są posępni mordercy, którzy odczuwają przyjemność tylko z zadawania śmierci. Nigdy się nie wahają i za wszelką cenę próbują zniszczyć przeciwnika.

Oblicze Khorna

Tuż przed Bohaterem z nicości wyłania się demon. Ryje pazurami ziemię, wydaje z siebie ogłuszający ryk, po czym atakuje. Po wielogodzinnej walce wreszcie pokonuje wybrańca. Pochylając się nad pokonanym przeciwnikiem, spluwa mu w twarz gęstą, kwaśną śliną. Powoli zdziera pazurami skórę z twarzy Bohatera, nie zważając na jego przeraźliwe krzyki, po czym rozpływa się w powietrzu, zanim umilknie echo wrzasków. Twarz wybrańca zamienia się w krwawą maskę bestii, przypominającą straszliwe skrzyżowanie byczego lub wilczego pyska i ludzkiego oblicza. Z niezliczonych niewielkich ran ścieka krew, plamiąc pancerz. Głos postaci również ulega zmianie, pobrzmiewa w nim echo przedśmiertnych krzyków wszystkich ofiar, które wybraniec

zabił do tej pory. Bohater otrzymuje zdolność **przerażający**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze Krwiopijcy

Twarz Bohatera pęka od wewnątrz, rozpryskując krew i kawałki kości. Po kilku chwilach rany zasklepiają się, formując oblicze potwornego Krwiopijcy. Bohater otrzymuje zdolność **straszny**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze krwiopuszcza

Niewidzialne ostrza szatkują twarz wybrańca, upodabniając ją do pyska demonicznego sługi Khorna – krwiopuszcza. Bohater otrzymuje zdolność **niepokojący** oraz mutację „Kły jadowe" (która wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze ogara Chaosu

Usta i policzki Bohatera przekształcają się w psi pysk ogara Chaosu. Ogarnięty szałem wybraniec odrywa i pożera resztki dawnej twarzy. Otrzymuje mutację „Kły jadowe" (która wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze molocha

Płytki pancerza obluzowują się i przesuwają w górę, zakrywając twarz wybrańca. Przywierają do skóry, dymiąc niczym rozgrzane żelazo i wywołując oszałamiający ból. Po kilku chwilach niewyobrażalnego cierpienia proces ustaje, pozostawiając głowę wybrańca zakutą w metalowy pancerz, przypominający głowę molocha, włącznie z charakterystycznie zakrzywionymi, czarnymi rogami. Bohater otrzymuje zdolność **broń naturalna** oraz dodatkowe 2 Punkty Zbroi na głowie. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Skóra Khorna

Skóra Bohatera przechodzi potworną przemianę, wydzielając przez wszystkie pory pigment w formie czerwonawej mgiełki, która przez chwilę unosi się wokół ciała postaci, po czym rozwiewa na wietrze. Ciało natychmiast chłonie drobinki metalu z otoczenia, pokrywając się nalotem o dziwnej barwie. Aby określić nowy kolor skóry, należy wykonać rzut 1k10. 1-4: czerwona; 5-8: czarna; 9-10: metalicznie mosiężna (+1k10 do Odporności). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Obroża Khorna

Bóg Krwi nagradza swego wiernego sługę Obrożą Khorna. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec otrzymuje Krwawnik lub następną Obrożę, którą może przekazać jednemu ze swoich podwładnych. Więcej informacji o tych przedmiotach można znaleźć w **Rozdziale XIV: Zbrojownia Chaosu**.

Książę demonów

Zaszczyt wyniesienia do godności księcia demonów jest najcenniejszą nagrodą, na jaką może liczyć wybraniec Chaosu. Jedynie poddanie się niemożliwemu do przewidzenia osądowi Niszczycielskich Potęg zapewnia szansę zyskania nieśmiertelności. Niewielu śmiertelników dostąpiło łaski, aby zasiąść u boku Władców Chaosu i przez całą wieczność cieszyć się ich uznaniem. W chwili przemiany ciało postaci ulega potwornej metamorfozie. Skóra pęka pod naporem demonicznej mocy, zaś z kokonu śmiertelnego ciała niczym motyl wyłania się piękno nowonarodzonego demona. Książę demonów natychmiast udaje się do Domeny Chaosu, gdzie cierpliwie oczekuje na powtórną szansę zaistnienia w świecie rzeczywistym. Często taka okazja nadarza się po wiekach oczekiwania i wiernej służby.

Odgrywanie księcia demonów jest w zasadzie niemożliwe, gdyż tożsamość Bohatera zostaje całkowicie zniszczona, zaś on sam zostaje natychmiast wessany do Królestwa Eteru. W bardzo rzadkich przypadkach nowonarodzony książę demonów zostaje obdarowany niezwykłym zaszczytem pozostania w świecie materialnym. Zwykle dzieje się tak, gdy przemiana nastąpiła w trakcie Inwazji Chaosu lub innego wydarzenia ważnego dla realizacji zamysłów Niszczycielskich Potęg. W takim przypadku należy odpowiednio zmodyfikować cechy Bohatera.

Uwagi: Należy pamiętać, że książę demonów nie jest dokładnie tą samą istotą, którą śmiertelnik był za życia. Poniższe rozwinięcia mogą być wykupywane niezależnie od dotychczasowych rozwinięć wynikających z profesji (np. jeśli postać rozwinęła już Krzepę o +20, po przemianie w księcia demonów może dalej rozwinąć Krzepę zgodnie z jego schematem rozwoju).

– Książę demonów –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	+20	+20	+20	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	×2	—	—	—	—	—	—

Ciało postaci rozrasta się, osiągając niemal dwukrotnie większy wzrost i takież zwiększenie masy. Bohater otrzymuje zdolności **demoniczna aura** i **przerażający**, a także mutacje „Ogon", „Rogi" oraz „Skrzydła" (jeśli do tej pory ich nie posiadał). W odróżnieniu od innych demonów książęta nie przypominają wyglądem Niszczycielskich Bóstw, którym służą. W każdym przypadku wygląd księcia demonów jest odmienny.

Po przemianie wybraniec Chaosu przestaje otrzymywać Nagrody, zaś jego świta opuszcza go, obierając własny szlak ku chwale. Bohater może nadal korzystać z przywołanych demonicznych chowańców (ale nie ze zwykłych).

Dłoń Khorna

Jedna z dłoni (łap, macek, itp.) wybrańca zaczyna emanować niezwykłym ciepłem, przybierając czerwoną barwę. Wybraniec może nią atakować jak orężem (S-1). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Siła dłoni wzrasta o 1.

Piętno Khorna

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Boga Krwi. Bohater natychmiast otrzymuje mutację Chaosu (która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji). Oprócz tego w ramach boskiego daru otrzymuje zbroję Chaosu (patrz **Rozdział XIV: Zbrojownia Chaosu**). Jeśli wybraniec posiada już taki pancerz, Mroczne Bóstwo zaklina weń nowego demona, co zapewnia dodatkowy 1 PZ na losowo wybranej lokacji. Jeśli Bohater ma Magię większą od 0, wówczas wartość tej cechy automatycznie spada do 0. Dodatkowo piętno Khorna zapewnia modyfikator +10 do wszystkich testów wykonywanych podczas kontaktów z wyznawcami tego boga. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Pan Czaszek zdziera swe piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji (liczonej normalnie). Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, wybraniec ponownie otrzymuje piętno Pana Krwi, i tak na zmianę.

Odór nienawiści

Ciało Bohatera zaczyna wydzielać smród, kojarzący się ze śmiercią, potem i krwią. Wybraniec otrzymuje zdolność **szał bojowy** (o ile wcześniej jej nie posiadał). Za każdym razem, gdy ogarnie go bitewny szał, ciało wydziela śmierdzącą ciecz, która opryskuje wszystkie istoty w pobliżu, automatycznie wywołując u nich napad **szału bojowego**. Przez następne 1k10 rund w każdej rundzie atakują najbliższą istotę (za wyjątkiem wybrańca).

Jad

Ślina wybrańca zmienia się w silnie działającą truciznę. Wokół jego ust tworzą się krwawe pęcherze, wywołane kontaktem z toksyczną substancją. Postać otrzymuje mutację „Kły jadowe" (która wlicza się do całkowitej liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Regeneracja

Aby zapewnić wybrańcowi większą skuteczność w działaniach ku chwale Chaosu, Mroczny Bóg obdarza go zdolnością szybkiego zasklepiania ran. Bohater otrzymuje mutację „Regeneracja". W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Szał bojowy

Dusza Bohatera napełnia się wściekłością i nienawiścią do wszystkiego, co żywe. Postać otrzymuje zdolność **szał bojowy**. Jeśli już ją posiada, a także w przypadku kolejnego wylosowania tego efektu, należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Mieszaniec

Z grzmiącym tupotem z mgły, ciemności lub z oddali nadbiega wściekle wykrzywiony ogar Chaosu. Bez wahania rzuca się na wybrańca, powalając go na ziemię. Każdy z walczących próbuje rozszarpać drugiego, używając zębów, kłów i pazurów. Przetaczają się po ziemi, tworząc splątany kłąb muskułów, kończyn, gwałtownie drgających mięśni i kłapiących szczęk. W pewnym momencie okazuje się, że niepodobna już rozdzielić obu istot!

Bohater staje się mieszańcem, hybrydą ogara Chaosu i istoty, którą był wcześniej. Na przykład może mieć głowę i ogon psa, ludzkie ręce i tors, a także cztery łapy, ale możliwe są także inne kombinacje (zależnie od wcześniejszego wyglądu i decyzji MG).

Wybraniec zachowuje wszystkie dotychczasowe Nagrody, Dary i mutacje. Jego twarz ulega zmianie, przybierając formę psiego pyska (patrz „Oblicze ogara Chaosu"). Dodatkowo musi uśrednić wartość swoich cech głównych i cech ogara Chaosu (patrz str. 276). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Zatracenie ducha

Bohater traci część wspomnień, co powoduje spadek wartości Inteligencji, Siły Woli i Ogłady o 2k10 punktów (losowane oddzielnie dla każdej cechy) za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt. Jeśli wartość dowolnej z cech spadnie do poziomu 0, Bohater zamienia się w pomiot Chaosu.

Siła Khorna

Bóg Krwi obdarza swego wybrańca znajomością sztuki wojennej i fizyczną krzepą. Jego Walka Wręcz, Umiejętności Strzeleckie oraz Krzepa wzrastają o 1k10 punktów (losowane oddzielnie dla każdej cechy) za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt.

Żywa broń

Jedna z dłoni (ewentualnie macek lub łap) wybrańca stapia się z orężem (wybranym przez niego, aczkolwiek może to być oręż Chaosu). Od tej pory Bohater nie może być traktowany jak rozbrojony, chyba że straci rękę. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu magiczna więź pogłębia się, zwiększając umiejętności władania orężem. W efekcie przy testach Inicjatywy Bohater może rzucać 2 kostkami i wybrać lepszy rezultat. Więź pogłębia się z każdym wylosowanym efektem, za każdym razem zwiększając liczbę kostek o 1.

Demoniczne imię

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Khorne nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**, str. 292.

Mutacja Chaosu

Khorne uznaje wybrańca za niegodnego boskiej łaski i postanawia zesłać na niego mutację. Jej rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna**, str. 42.

Dary Nurgla

Nurgle to bóg zarazy i spaczenia, źródło rozpaczy i wszelkich plag. Jego dary odzwierciedlają złowieszcze zamiary bóstwa. Otrzymać je mogą jedynie najbardziej zdeprawowani i podli wyznawcy Pana Much.

Oblicze Nurgla

Na twarzy wybrańca siada rój much, które wgryzają się w skórę i składają pod nią jaja. Po kilku dniach głowa postaci puchnie i przybiera zielonkawy odcień. Oczy zapadają się w workach luźnej, pociemniałej skóry. Z ust zwisa długi, giętki język, z którego sączy się chorobliwie żółtozielony śluz. Wybraniec otrzymuje zdolność **przerażający**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Żabi język

Język postaci nagle puchnie i wydłuża się, wypełniając usta, a po chwili zmienia się w długą i grubą mackę, zakończoną rybim pyskiem z ostrymi zębami. Po kilku minutach wybraniec uczy się, w jaki sposób ją błyskawicznie zwijać i rozwijać. Dzięki temu może nią atakować (Siła 1). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Siła trafienia wzrasta o 1.

Oblicze siewcy zarazy

Z uszu postaci wypływa gęsty wosk, błyskawicznie oblepiając twarz. Po kilku chwilach zasycha i odpada, odsłaniając koszmarne oblicze demona. Głowa nabiera zgniłozielonej barwy, zaś z czoła sterczy róg, którym wybraniec może posługiwać się w walce (otrzymuje zdolność **broń naturalna**). Ze względu na demoniczne rysy twarzy otrzymuje zdolność **niepokojący**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze bestii Nurgla

Na czubku głowy postaci, wśród włosów, pojawia się kępka długich, wijących się języków. Macki bezustannie się poruszają, smagając wszystko wokół spaczonym dotykiem Chaosu. Mniej więcej po godzinie słabną, lecz twarz wybrańca na zawsze pozostaje zmieniona, stając się bezkształtną masą wijących się macek. Postać otrzymuje zdolności **broń naturalna** i **niepokojący**. Udany atak mackami wymaga wykonania przez przeciwnika testu Odporności. Nieudany test oznacza, że ofiara zostanie sparaliżowana na 1k10 rund i w tym czasie jest traktowana jako bezbronna. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Wór łajna

Wybraniec przestaje wydalać kał, który zbiera się w jelitach, rozdymając ciało w obrzydliwy i nienaturalny sposób. W końcu sylwetka zaczyna przypominać formę samego Nurgla. Postać zyskuje 10 punktów Odporności, ale traci 10 punktów Zręczności. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu staje się coraz większa, zyskując kolejne 10 punktów Odporności i tracąc kolejne 10 punktów Zręczności.

Tabela 13-4: Dary Nurgla

Rzut	Dar
01–06	Oblicze Nurgla
07–15	Żabi język
16–20	Oblicze siewcy zarazy
21–24	Oblicze bestii Nurgla
25–30	Wór łajna
31–38	Zgnilizna Nurgla
39–44	Rogi Nurgla
45–50	Nosiciel zarazy
51–57	Skóra Nurgla
58–63	Mieszaniec
64–71	Żywiciel nurglingów
72–78	Chowaniec
79–84	Ślimaczy śluz
85–93	Piętno Nurgla
94–97	Demoniczne imię
98–00	Mutacja Chaosu

Zgnilizna Nurgla

Wybraniec staje się nosicielem najbardziej śmiercionośnej choroby Starego Świata. Otrzymuje mutację „Siewca zarazy" (która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec staje się nosicielem innej choroby, zgodnie z opisem tej mutacji (patrz str. 58).



Rogi Nurgla

Skóra na czole wybrańca pęka w fontannie biało-żółtej ropy, odsłaniając szybko rosnące, blade rogi. Postać zyskuje mutację „Rogi" (która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu rogi wydłużają się, zgodnie z opisem tej mutacji (patrz str. 56).

Nosiciel zarazy

W typowym dla siebie akcie czułości Nurgle postanawia obdarzyć swego wybrańca największym błogosławieństwem – zsyła na niego zarazę (przy okazji także na wszystkie istoty żywe w zasięgu 150 metrów od wybrańca). Jej rodzaj należy określić za pomocą poniższej tabeli. Szczegółowy opis znajduje się w ramce **Sześć plag nurglowych** (patrz str. 57).

Nosiciel zarazy

Rzut	Choroba
01–16	Drżączka kostna
17–32	Febra
33–48	Szara gorączka
49–64	Wrzodzienica
65–80	Zgnilizna oczna
81–96	Zielona ospa
97–00	Jedna z chorób opisanych w *Księdze Zasad*, str. 141-142.

Każdy udany atak wybrańca w walce wręcz lub bronią białą stwarza ryzyko zarażenia. Trafiony przeciwnik musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym wypadku zostaje zarażony.

Każdego dnia wybraniec musi wykonać test Odporności. Udany test oznacza, że tego dnia oparł się działaniu choroby. Nieudany oznacza, że musi obniżyć wartość cech zgodnie z opisem choroby. Jej wyleczenie nie jest możliwe, a co gorsza, w odróżnieniu od mutacji „Siewca zarazy", choroba może zabić wybrańca (i prawdopodobnie tak się stanie). Jednak należy pamiętać, że śmierć od zarazy jest jednym z największych błogosławieństw Nurgla. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec staje się nosicielem innej choroby.

Skóra Nurgla

Nurgle objawia się wybrańcowi we śnie, gładząc go delikatnie po rozpalonym gorączką czole. Po przebudzeniu okazuje się, że skóra wybrańca nabiera zielonego odcienia, pokrywając się wrzodami i płatami zgniłej tkanki. Przy każdym gwałtownym ruchu skóra pęka, odsłaniając wybroczyny wydzielające śmierdzący śluz. Co gorsza, rany są zainfekowane i nigdy samoistnie się nie goją (można je uleczyć tylko za pomocą magii, mikstury leczniczej, itp.). Kłębią się wokół nich chmary much, które przeszkadzają przeciwnikowi w walce (modyfikator -10 do WW). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu roje much gęstnieją, zapewniając dodatkowy modyfikator -10 do rzutu na trafienie.

Mieszaniec

Bohater staje się mieszańcem, hybrydą bestii Nurgla i istoty, którą był wcześniej. Na głowie wyrastają mu macki, natomiast dolna część ciała zamienia się w odwłok ślimaka lub czerwia. Wybraniec zachowuje wszystkie dotychczasowe Nagrody, Dary i mutacje, a ponadto otrzymuje Dar „Oblicze bestii Nurgla". Musi też uśrednić wartość swoich cech głównych i cech bestii Nurgla (patrz str. 279). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Żywiciel nurglingów

Wybraniec staje się gniazdem i nosicielem grupki 1k10 nurglingów (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**). Stwory kryją się w zakamarkach odzienia i zbroi, wciskając się w każdą szczelinę i kieszeń. Zagłębiają się między włosy, kojąco liżąc skórę na głowie postaci. Podczas walki ze wszystkich sił pomagają swemu panu, rzucają się na najbliższego przeciwnika i próbują go powalić.
Po pokonaniu wroga wracają pośpiesznie do swoich kryjówek. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu na ciele wybrańca osiedla się dodatkowe 1k10 nurglingów.

Chowaniec

Spośród parujących odchodów wybrańca wyłania się nurgling, który przysięga służyć swemu nowemu panu jako chowaniec. Więcej informacji na temat demonicznych pomocników można znaleźć w **Rozdziale XVII: Magia Chaosu**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec zyskuje kolejnego chowańca.

Ślimaczy śluz

Ciało wybrańca ocieka lepkim śluzem, który zostawia cuchnący ślad na ziemi. Postać, która go dotknie, musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie zostanie zarażona zgnilizną Nurgla. Śluz wysycha po 1k10 dniach. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Piętno Nurgla

Na czole lub innej odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Boga Zarazy, które co pewien czas zmienia swoje położenie. Bohater natychmiast otrzymuje mutację Chaosu. Oprócz tego w ramach boskiego daru jego waga zwiększa się o połowę, a wzrost o dodatkowe 1k10x2 centymetrów. Wartość jego Odporności zwiększa się o 2k10 punktów, a piętno Nurgla zapewnia modyfikator +10 do wszystkich testów wykonywanych podczas kontaktów z wyznawcami tego boga. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Pan Much zdziera swe piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji. Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, wybraniec ponownie otrzymuje piętno Nurgla, i tak na zmianę.

Demoniczne imię

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Nurgle nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**, str. 292.

Mutacja Chaosu

Nurgle zsyła na wybrańca błogosławieństwo mutacji. Jej rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**, str. 45.

Dary Slaanesha

Slaanesh nagradza wyznawców, którzy dążą do zaspokojenia swoich pragnień oraz poddają się prymitywnym instynktom i żądzom. Oczywiście następne Dary wymagają jeszcze większego zdeprawowania i wyuzdania.

Oblicze Slaanesha

Wybraniec nagle odczuwa przemożną chęć odkrycia swego prawdziwego oblicza. Nic nie może go powstrzymać ani zniechęcić do zrealizowania szalonego pragnienia. Używając noży, haków, własnych paznokci i innych przedmiotów zrywa i szarpie skórę, tnie i wyrywa fragmenty ciała, kawałek po kawałku odsłaniając kryjące się pod spodem prawdziwe piękno. Każde cięcie wywołuje zduszone jęki, każde szarpnięcie powoduje łzy bólu i rozkoszy. Końcowy efekt jest piękny tylko dla Bohatera i jego boga. Dla wszystkich innych jest po prostu przerażający (postać zyskuje zdolność o tej nazwie). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze Strażnika Tajemnic

Bohater wbrew sobie krzyczy z bólu, gdy kości w jego głowie przemieszczają się i przekształcają. Orgia cierpienia trwa kilka godzin, aż wreszcie czaszka wybrańca upodabnia się do głowy wielkiego demona, ozdobionej rogami i paszczą pełną ostrych kłów. Bohater zyskuje zdolności **broń naturalna** i **straszny**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze demonetki

W chwili odosobnienia przed wybrańcem nagle pojawia się demonetka. Pieszczotliwym ruchem gładzi go po twarzy, po czym szczypcami zdziera mu skórę z twarzy i zastępuje własną. Przez chwilę przygląda się wijącemu się z bólu wybrańcowi, po czym znika, śmiejąc się zalotnie. Przeglądając się w lustrze, Bohater spostrzega, iż jego twarz przypomina blade oblicze demonetki. Szmaragdowozielone oczy uważnie przyglądają się okropnej ranie na obrzeżu twarzy, tam gdzie nowe oblicze zostało przyklejone do okrwawionej czaszki. Wielu wybrańców przytwierdza zsuwającą się skórę za pomocą ćwieków wbitych w kości. Ten Dar nie przysparza żadnych dodatkowych korzyści, poza widoczną oznaką łaskawości Slaanesha. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze stwora Slaanesha

Nagle spod ziemi wyłania się chmara malutkich owadów, które obłażą ciało wybrańca, zmierzając ku jego twarzy. Tam wgryzają się w skórę i zagłębiają w ciało. Przegryzają i przeżuwają mięśnie, ścięgna i kości, coraz bardziej zmiękczając ciało postaci. W końcu próbują się wydostać, lecz umierają z braku powietrza. Od tej pory głowa wybrańca przypomina łeb demonicznego stwora Slaanesha. Język wydłuża się i ocieka słodko pachnącą śliną. Bohater może go użyć w walce (wymaga to normalnego rzutu na trafienie). Udany atak nie powoduje obrażeń, lecz przeciwnik musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że przez 1k10 godzin zachowuje się, jakby był pod wpływem zaklęcia *oszołomienie* (patrz *Księga Zasad*, str. 157). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Tabela 13-5: Dary Slaanesha

Rzut	Dar
01–03	Oblicze Slaanesha
04–08	Oblicze Strażnika Tajemnic
09–14	Oblicze demonetki
15–20	Oblicze stwora Slaanesha
21–25	Sadomasochizm
26–35	Szczypce kraba
36–50	Piersi
51–55	Chwytny język
56–65	Czarująca osobowość
66–73	Chowaniec
74–81	Mieszaniec
82–86	Rogi Slaanesha
87–91	Piżmo
92–96	Kolczasty ogon
97	Piętno Slaanesha
98	Demoniczne imię
99–00	Mutacja Chaosu

Sadomasochizm

Boska łaska przytępia zmysły Bohatera, umożliwiając mu odczuwanie rozkoszy tylko w chwili cierpienia lub zadawania bólu. Za każdym razem, gdy Bohater odniesie albo zada obrażenia, otrzymuje na 1k10 rund modyfikator +10 do Krzepy, Odporności i Siły Woli. Modyfikatory nie są kumulatywne. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu modyfikator wzrasta o następne +10.

Szczypce kraba

Jedna z dłoni (ewentualnie macek lub łap) wybrańca zamienia się w pokryte chitynowym pancerzem, przerażające szczypce. Bohater zyskuje zdolność **broń naturalna**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu otrzymuje mutację (jej rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli: 3-4: Mutacje Slaanesha**).

Piersi

Wybrańca nawiedzają erotyczne sny, w których staje się niewolnikiem seksualnych żądz tysiąca kochanków. Raz za razem wspina się na wyżyny ekstazy, po czym zostaje zrzucony w otchłań cielesnego bólu. Po przebudzeniu odkrywa, iż jego ciało uległo przemianie. Na męskim torsie pojawia się kobieca pierś, zaś jeśli wybrańcem była kobieta, na boku wyrasta jej pięć dodatkowych sutków. Piersi przez cały czas są nabrzmiałe i sączą białawy płyn. Każdy, kto wypije choć łyk tego słodkiego nektaru, przez 1k10 rund może cieszyć się Darem „Sadomasochizm". W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Chwytny język

Język wybrańca wydłuża się i grubieje. Bohater może nim zaatakować (test US) dowolną postać w zasięgu 6 metrów. Udany atak oznacza, że przeciwnik musi wykonać udany test Zręczności lub zostanie pochwycony (patrz **Chwyty**, *Księga Zasad*, str. 136). W każdej następnej rundzie Bohater może poświęcić akcję pojedynczą, aby przyciągnąć pochwyconego przeciwnika. Wymaga to testu Krzepy, a każdy poziom sukcesu oznacza, że Bohater przyciągnął ofiarę o 1 metr. Pochwycony przeciwnik może próbować wyrwać się z uścisku (należy skorzystać z normalnych zasad dotyczących chwytu). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec otrzymuje kumulatywny modyfikator +10 do testów Krzepy wykonywanych podczas chwytu.

Czarująca osobowość

Wybraniec nabiera pewności siebie i charyzmy. Za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt, Siła Woli i Ogłada Bohatera wzrastają o 1k10 punktów (losowane osobno).

Chowaniec

Wybraniec, niezależnie od płci, rodzi muzę (patrz str. 287). Demon zwykle przyjmuje kształt sukuba lub inkuba (jest płci odmiennej niż wybraniec) i zobowiązuje się do służby w roli chowańca. Więcej informacji na temat demonicznych pomocników można znaleźć w **Rozdziale XVII: Magia Chaosu**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec zyskuje kolejnego chowańca.

Mieszaniec

Po wyczerpującej nocy pełnej niewypowiedzianych rozkoszy wybraniec przekształca się w hybrydę stwora Slaanesha i istoty, którą był wcześniej. Całe ciało pokrywa się błyszczącym, pięknym futrem. Wybraniec zachowuje wszystkie dotychczasowe Nagrody, Dary i mutacje, a ponadto otrzymuje zdolność **niepokojący**. Musi też uśrednić wartość swoich cech głównych i cech stwora Slaanesha (patrz str. 281). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Rogi Slaanesha

Na czole wybrańca wyrastają dwa zakrzywione rogi. Postać zyskuje mutację „Rogi" (która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu rogi wydłużają się, zgodnie z opisem tej mutacji (patrz str. 56).

Piżmo

Wybraniec potrafi wydzielać ciężką, egzotyczną woń, która wydaje się przyciągać i podniecać wszystkie istoty. Dowolna żywa postać w zasięgu 8 metrów musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że wbrew sobie podchodzi do wybrańca. Jeśli towarzysze próbują ją powstrzymać, postać szarpie się i wyrywa, otrzymując modyfikator +20 do testów związanych z chwytem. Gdy już dotrze do wybrańca, staje nieruchomo lub podąża za nim, wdychając głęboko jego zapach i oczekując na nagrodę (lub karę, zależnie od kaprysu wybrańca). Bohater może w ten sposób zauroczyć tylko jedną osobę naraz, zaczynając od tych najbliżej siebie. W każdej następnej rundzie ofiara może wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, aby uwolnić się spod wpływu piżma. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu zasięg działania piżma zwiększa się o kolejne 2 metry.

Kolczasty ogon

Kręgosłup wybrańca wydłuża się nieproporcjonalnie, z trzaskiem przebijając skórę w dolnej części pleców i zamieniając się w ogon pokryty kolczastymi wyrostkami. Bohater zyskuje zdolność **broń naturalna**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Piętno Slaanesha

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Boga Rozkoszy. Bohater natychmiast otrzymuje mutację Chaosu (która jednak nie wlicza się do liczby dopuszczalnych mutacji). Wartość jego Siły Woli zwiększa się o 2k10 punktów, a dodatkowo piętno Slaanesha zapewnia modyfikator +10 do wszystkich testów wykonywanych podczas kontaktów z wyznawcami tego boga. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Wąż zdziera swe piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji. Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, wybraniec ponownie otrzymuje piętno Slaanesha, i tak na zmianę.

Demoniczne imię

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Slaanesh nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**, str. 292.

Mutacja Chaosu

Slaanesh daje wyraz swemu znudzeniu poczynaniami wybrańca, zsyłając na niego mutację Chaosu. Jej rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha**, str. 49.

Dary Tzeentcha

Pan Przemian prezentuje bardziej subtelne podejście niż jego trzej główni rywale. Lubuje się w skomplikowanych intrygach, twórczym wykorzystaniu magii, a przede wszystkim w całkowitym upokorzeniu i zniszczeniu przeciwnika w każdym aspekcie jego życia. Tego samego wymaga od swoich wyznawców.

Oblicze Tzeentcha

Głowa wybrańca karleje i zapada się w tułów, z wolna przemieniając się w pomarszczone i wykrzywione oblicze Tzeentcha. Na twarzy pojawiają się niewielkie oczka i usteczka, które przemieszczają się i znikają w przypadkowy sposób. Bohater zyskuje zdolność **straszny**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze Pana Przemian

Twarz wybrańca ulega okropnej przemianie. Nos wydłuża się w zakrzywiony, drapieżnie wyglądający dziób, a na głowie pojawia się barwny pióropusz. Bohater otrzymuje zdolności **broń naturalna** i **straszny**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Oblicze strachulca

Twarz Bohatera zmienia kolor na błękitny lub różowy (50% szans), jednocześnie wykrzywiając się i przekształcając.

Usta rozszerzają się nienaturalnie, a oczy zapadają w głąb pomarszczonej czaszki, zerkając podejrzliwie spod nastroszonych brwi. Wybraniec zyskuje zdolność **niepokojący**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Pośmiertne rozmnożenie

Krótki, lecz ostry atak mdłości powoduje ból brzucha i okropne burczenie, jakby w żołądku siedziała żywa istota. Ramiona wybrańca, jak gdyby próbując objąć bolący brzuch (albo wręcz przeciwnie, możliwie najdalej odsunąć się od źródła potwornego cierpienia), wydłużają się i wykształcają dodatkowe stawy. Skóra przybiera kolor typowy dla strachulców Tzeentcha (niebieski lub różowy), a usta rozszerzają się, odsłaniając zęby. Jeśli postać zginie w walce, jej ciało rozdziela się na 2 niebieskie strachulce Tzeentcha (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**), które walczą do śmierci lub dopóki nie pokonają zabójcy wybrańca. Dopiero wtedy znikają, rozpływając się w obłoku siarkowego dymu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu z ciała zabitego wybrańca powstaje dodatkowy strachulec Tzeentcha.

Dłoń Tzeentcha

Dłoń wybrańca na krótki czas zyskuje świadomość. Każdy z palców, zazdrosny o pozostałe, próbuje wykorzystać tę okazję, żeby zdobyć przewagę nad innymi. Walczą ze sobą, dopóki dwa najsłabsze palce nie odpadną, żegnane radosnymi piskami zwycięzców. Wtedy jednak pojawia się poczucie winy, więc ocalałe palce próbują zastąpić utracone, wydłużając się i wykształcając na czubkach niewielkie przyssawki. Postać nie może trzymać w tej dłoni żadnego przedmiotu, ale za to może nią atakować (zyskuje zdolność **broń naturalna**). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu przemianie ulega następna dłoń. Po przekształceniu wszystkich dłoni wybrańca następny efekt należy zastosować wobec jednego z jego podwładnych.

Ognista ręka

Wybraniec ze zdziwieniem odkrywa, iż jego ręka przekształca się w giętką trąbę, zakończoną zębatą paszczą, z której tryska ogień. Z oczywistych przyczyn nie może jej używać do trzymania przedmiotów, ale może nią walczyć (zyskuje zdolność **broń naturalna**). Co więcej, może wystrzelić z niej kulę ognia, obierając za cel dowolną istotę w zasięgu 12 metrów. Trafienie rozstrzygane jest jak normalny atak bronią strzelecką, jednak udany atak oznacza 3 trafienia z Siłą 3. Każdy atak (nawet nieudany) może podpalić łatwopalne przedmioty (należy zastosować zasady dotyczące ognia na str. 141 *Księgi Zasad*). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu przemianie ulega następna dłoń. Po przekształceniu wszystkich dłoni wybrańca następny efekt należy zastosować wobec jednego z jego podwładnych.

Dar magii

Tzeentch docenia zasługi wybrańca i nagradza go głębszym rozumieniem tajników magii (+1 do cechy Magia). Co więcej, w dowolnym momencie może wykupić zdolności: **magia czarnoksięska (Tzeentch)**, **magia powszechna** i **magia prosta (Chaos)**, płacąc za każdą 100 Punktów Doświadczenia (nawet w przypadku, gdy tych zdolności nie posiada w schemacie rozwoju aktualnej profesji). W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wartość Magii wybrańca wzrasta o 1. Jeśli wartość tej cechy osiągnie 5, Bohater eksploduje w kuli pomarańczowych płomieni.

Tabela 13-6: Dary Tzeentcha

Rzut	Dar
01–06	Oblicze Tzeentcha
07–15	Oblicze Pana Przemian
16–22	Oblicze strachulca
23–27	Pośmiertne rozmnożenie
28–33	Dłoń Tzeentcha
34–39	Ognista ręka
40–44	Dar magii
45–50	Kaprys Tzeentcha
51–54	Mieszaniec
55–58	Artefakt
59–62	Chowaniec
63–69	Skrzydła
70–77	Przemiana
78–84	Przerażające spojrzenie
85–93	Piętno Tzeentcha
94–97	Demoniczne imię
98–00	Mutacja Chaosu

Kaprys Tzeentcha

Z sobie tylko znanego powodu Tzeentch postanawia bliżej przyjrzeć się wybrańcowi. Pod wpływem boskiej mocy postać ulega przemianie, otrzymując mutację. Dodatkowo dla każdej cechy głównej należy wykonać rzut 1k10. Wynik 1-5 oznacza, że należy daną cechę zwiększyć o 1k10 punktów. Wynik 6-10 oznacza, że daną cechę należy zmniejszyć o 1k10 punktów. Jeśli któraś z cech spadnie do poziomu 0 lub niżej, postać zamienia się w pomiot Chaosu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy ponownie wykonać rzut 1k10 dla każdej cechy głównej, a dodatkowo postać otrzymuje następną mutację.

Mieszaniec

Spowity wielobarwnym blaskiem wybraniec przechodzi nagłą przemianę. Rzuć 1k10. Wynik 1-4 oznacza, że postać otrzymuje dar „Ognista ręka". Wynik 5-8 oznacza, że Bohaterowi wyrasta dodatkowa kończyna, posiadająca cechy „Ognistej ręki". Wynik 9 oznacza, iż dolna część ciała wybrańca zamienia się w obwisły fałd skóry, który zwisa z korpusu niczym obsceniczna spódnica. Postać otrzymuje zdolność **lewitacja** z Szybkością Lotu równą jej Szybkości. Wynik 10 oznacza przemianę w pomiot Chaosu. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Artefakt

Tzeentch postanawia nagrodzić swego wybrańca magicznym przedmiotem, który zawiera zaklęcie z dowolnej Tradycji lub Dziedziny (wybór MG). Bohater może wykorzystać moc artefaktu do rzucenia tego czaru, tak jakby posiadał Magię na poziomie 3, jednak zawsze musi rzucać 3 kostkami (nie może rzucać mniejszą ani większą liczbą kości). Aby określić typ zaklęcia, należy skorzystać z poniższej tabeli.

Artefakt

Rzut	Magia
1–4	Prosta
5–7	Powszechna
8–10	Tradycja/Dziedzina

Przedmiot może mieć dowolny kształt i rozmiary. Może to być prosta, drewniana różdżka albo nieporęczny przedmiot taki jak obraz lub rydwan. Określenie jego rodzaju zależy od MG, aczkolwiek pewnym ułatwieniem może być powiązanie go z typem zaklęcia. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec otrzymuje kolejny artefakt.

Chowaniec

Pod skórą wybrańca wykształca się nieforemny bąbel, który po jakimś czasie przebija skórę i jako świeżo uformowany demon wzbija się w powietrze. Przypomina zmniejszoną wersję strachulca Tzeentcha; ma niebieską skórę, jest krępy i niski. Po chwili ląduje i skłania się przed swym nowym panem, któremu będzie służyć jako chowaniec. Więcej informacji na temat demonicznych pomocników można znaleźć w **Rozdziale XVII: Magia Chaosu**. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu wybraniec zyskuje kolejnego chowańca.

Skrzydła

Z pleców wybrańca wyrastają wielkie, pierzaste skrzydła. Postać zyskuje zdolność **latanie** z Szybkością Lotu równą normalnej Szybkości. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy go zastosować wobec jednego z podwładnych wybrańca.

Przemiana

Wiedziony kaprysem bóg postanawia całkowicie odmienić swego zagorzałego wyznawcę. Należy ponownie określić początkowy poziom każdej cechy, jednak postać zachowuje wszystkie rozwinięcia, umiejętności oraz zdolności. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy ponownie wylosować początkowy poziom każdej cechy.

Przerażające spojrzenie

Porażający ból głowy wywołuje zawroty i zmusza do przymknięcia ciężkich powiek. Po chwili mija, lecz wybraniec przekonuje się, iż inne osoby nie są w stanie ścierpieć jego spojrzenia. W walce wręcz lub bronią białą przeciwnik musi wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma modyfikator -10 do wszystkich testów na trafienie wybrańca. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu trudność testu zwiększa się o jeden poziom (maksymalnie do Bardzo Trudnego).

Piętno Tzeentcha

Na odsłoniętej części ciała pojawia się wypalone piętno Boga Przemiany. Bohater natychmiast otrzymuje 1k10/2 mutacji Chaosu (które jednak nie wliczają się do liczby dopuszczalnych mutacji). Wartość jego Magii wzrasta o 1, a dodatkowo otrzymuje zdolność **magia czarnoksięska (Tzeentch)**. Jeśli postać posiada już tę zdolność, wówczas otrzymuje przedmiot magiczny (wybrany przez MG). Musi nosić ten artefakt przy sobie, nawet jeśli nie może go używać. Jeśli go porzuci, ściągnie na siebie gniew Tzeentcha. Dodatkowo może za 100 PD wykupić zdolność **pancerz wiary**. Piętno Tzeentcha zapewnia także modyfikator +10 do wszystkich testów wykonywanych podczas kontaktów z wyznawcami tego boga. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu Pan Przemian zdziera swe piętno z wybrańca i zsyła karę w postaci mutacji. Jeśli ten efekt zostanie wylosowany kolejny raz, wybraniec ponownie otrzymuje piętno Tzeentcha, i tak na zmianę.

Demoniczne imię

Przeczuwając, iż być może wkrótce go wywyższy i uczyni demonem, Tzeentch nagradza swego wybrańca trójczłonowym demonicznym imieniem. W przypadku kolejnego wylosowania tego efektu należy dołożyć dodatkowy człon imienia. Więcej informacji na temat demonicznych imion można znaleźć w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu**, str. 292.

Mutacja Chaosu

Tzeentch to kapryśny bóg. Liczbę mutacji należy określić za pomocą rzutu 1k10. 1-3: 1; 4-6: 2; 7-9: 3; 10: 4. Ich rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha**, str. 61.

— Orszak wybrańca —

Mimo oczywistych niebezpieczeństw, służba Bogom Chaosu przynosi również wymierne korzyści. Wybraniec zyskuje władzę i potęgę, która przyciąga istoty słabsze i pragnące pławić się w blasku sławy potężnego wodza. Wraz ze wzrostem potęgi wybrańca, pod jego sztandar zaciąga się coraz więcej sług Ciemności, z czasem również zyskując większą moc. Nie zawsze są dobrze przyjmowani. Niektórzy rycerze Chaosu po prostu ich zabijają lub przeganiają. Jednak inni doceniają wartość słabszych od siebie podwładnych. Zamiast więc ich przeganiać lub składać w ofierze (choć najsłabsi zwykle i tak kończą w ten sposób), wybrańcy próbują wzbudzić w podwładnych poczucie lojalności i związać ich los z własnym. Dopiero wtedy mogą być pewni ich oddania i wierności.

Niektóre Dary Niszczycielskich Potęg przyjmują postać ogarów lub pomiotu Chaosu, lecz nie są to jedyne istoty, jakie mogą podróżować w orszaku wybrańca. Za każde 2 Dary, jakie otrzyma wybraniec, gracz może wykonać rzut w **Tabeli 13-7: Nowy podwładny**. Zależnie od wyniku rzutu może okazać się, że do orszaku wybrańca dołączają nowi towarzysze.

Większy orszak zwolenników i wojowników umożliwia wybrańcowi dokonywanie znaczniejszych czynów na chwałę swego boga. Posiadanie licznej świty, choć korzystne, wymaga jednak odpowiedniego jej zaopatrzenia i uzbrojenia. Wiele Darów może zostać przekazanych któremuś z towarzyszy, jeśli wybraniec już wcześniej taki dar otrzymał. Każdy z podwładnych ma jedno rozwinięcie swojej profesji (oczywiście jeśli takową posiada). Niektóre ze stworów wymienionych w **Tabeli 13-8** zostały opisane w *Bestiariuszu Starego Świata*. Jeśli MG nie posiada tego dodatku, może zamiast tego wykorzystać postać mutanta, opisaną w *Księdze Zasad*, str. 240.

Dary dla podwładnych

Walczący u boku wybrańca Chaosu wojownicy uczestniczą w jego zbrodniach i dzielą zarówno hańbę, jak i chwałę swego pana. Jego czyny przynoszą mu uznanie w oczach Bogów Chaosu, a zsyłane mu Dary niekiedy stają się udziałem świty. Oprócz wspomnianej

Tabela 13–7: Nowy podwładny

Rzut	Efekt
1–3	Nie tym razem
4–9	1 rzut w **Tabeli 13-8**
10	2 rzuty w **Tabeli 13-8**

wyżej metody przekazywania Daru Chaosu jednemu z towarzyszy, zaszczytne dokonania podwładnych wybrańca mogą przysporzyć im łaski Niszczycielskich Potęg. Zazwyczaj wyraża się ona w błogosławieństwie mutacji, przemianie w pomiot Chaosu lub wpędzeniu w obłęd.

Za każdym razem, gdy wybraniec otrzyma Nagrodę Chaosu (Dar, Nagrodę lub mutację), jego poddani również mogą otrzymać oznakę łaski mrocznego patrona. Należy wykonać rzut w **Tabeli 13-9: Nagrody dla podwładnych** i zastosować efekt w odniesieniu do wybranego przez MG podwładnego.

Podwładni w grze

Liczny orszak może stanowić problem nie tylko ze względu na swoją liczebność i konsekwencje działań. Bohaterowie Graczy mogą nie radzić sobie z dużą grupą towarzyszy, a gracze mogą mieć kłopoty z decydowaniem o ich poczynaniach. W takim przypadku najlepiej pozostawić ocenie MG decyzję o ogólnych zasadach rozgrywania walki i zachowaniu orszaku wybrańca, a większe starcia należy rozgrywać, skupiając się na postaciach BG.

Bohaterowie jako podwładni wybrańca

Ciekawym pomysłem na przygodę jest włączenie Bohaterów Graczy do orszaku wybrańca Chaosu. Może nim być inny BG lub Bohater Niezależny (w tym przypadku łatwiej będzie prowadzić kampanię). Tego rodzaju przygody mogą powodować napięcia między graczami, którzy mogą uznać, iż Nagrody i łaska wybrańca przydzielane są w sposób przypadkowy i niesprawiedliwy. Jednak doświadczeni gracze powinni zdawać sobie sprawę, że taki właśnie jest Chaos – nieprzewidywalny i zmienny. Innym rozwiązaniem jest umożliwienie poszczególnym graczom odgrywania postaci wybrańca na zmianę lub stworzenie sytuacji, w której wszyscy będą bliskimi doradcami wodza. W ten sposób każdy zakosztuje choć odrobinę prawdziwej potęgi.

Tabela 13–8: Podwładni

Rzut	Efekt
01-02	**Czarnoksiężnik Chaosu.** Człowiek złowróż. 20% szans na dodatkowego człowieka złowróża.
03	**Czarownik.** 1 czarownik (patrz *Królestwo Magii*, str. 131, może być zastąpiony przez czarnoksiężnika Chaosu).
04-08	**Gobliny.** 1k10 goblinów.
09-10	**Harpia.** 30% szans na 1 harpię.
11-15	**Hobgobliny.** 20% szans na 1k10/2 hobgoblinów.
16-20	**Krasnoludy Chaosu.** 1k10/5 grabieżców, 20% szans na 1k10/5 dodatkowych grabieżców, 10% szans na 1 inżyniera Chaosu, 10% szans na zaklinacza.
21-40	**Ludzie.** 1k10 mutantów, 50% szans na 1k10 kultystów (każdy z 1k10/5 mutacjami).
41-42	**Minotaur.** 30% szans na 1 minotaura.
43-47	**Mroczne Elfy.** 10% szans na 1k10/2 kultystów Mrocznych Elfów.
48-52	**Mutanci.** 1k10 mutantów.
53-54	**Ogr Chaosu.** 40% szans na 1 ogra Chaosu.
55-59	**Orki.** 1k10 orków, 50% szans na 1k10/2 czarnych orków.
60	**Troll Chaosu.** 25% szans na 1 trolla Chaosu.
61-65	**Wilki.** 1k10 wilków (każdy z 1 mutacją), 20% szans na ogara Chaosu, który przewodzi stadu.
66-68	**Wojownicy Chaosu.** 1k10 norsmeńskich lub kurgańskich grabieżców, 1 człowiek wojownik Chaosu, 20% szans na 1k10/5 dodatkowych grabieżców, 10% szans na 1k10/2 dodatkowych grabieżców.
69-99	**Zwierzoludzie.** 1k10 gorów oraz 1 rykowiec/ungor, 20% szans na 1 bestigora, 10% szans na 1 centigora.
00	**Inne.** 50% szans na pomniejszego demona, 50% szans na innego potwora.

Tabela 13–9: Nagrody dla podwładnych

Rzut	Nagroda Chaosu
01–80	*Mutacja Chaosu*. Jeden z podwładnych wybrańca (wybrany przez MG lub określony losowo) otrzymuje błogosławieństwo mutacji. Jej rodzaj można określić za pomocą tabeli mutacji odpowiedniej dla patrona wybrańca (**Tabele 3-2** do **3-5**). MG może też wybrać stosowną mutację.
81–85	*Potęga Chaosu*. Jeden z podwładnych wybrańca (wybrany przez MG lub określony losowo) otrzymuje błogosławieństwo mrocznego patrona. Jego Krzepa i Odporność zwiększają się o 1k10 punktów (losowane oddzielnie dla każdej cechy).
86–90	*Pomiot Chaosu*. Jeden z podwładnych wybrańca (wybrany przez MG lub określony losowo) przemienia się w pomiot Chaosu.
91–95	*Wielokrotna Nagroda*. Jeden z podwładnych wybrańca (wybrany przez MG lub określony losowo) otrzymuje kilka Nagród Chaosu (należy wykonać dodatkowe 3 rzuty w niniejszej tabeli).
96–00	*Łaska boga*. Jeden z podwładnych wybrańca (wybrany przez MG lub określony losowo) otrzymuje niezwykły dar od mrocznego patrona. Jego rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 13-1: Nagrody Chaosu.**

Rozdział XIV: Zbrojownia Chaosu

„Nie podoba ci się moja księga, co? Jest niezrozumiała? A może dźgnę cię w twarz? To też ci nie w smak? Albo rąbnę cię mieczem, takim zrobionym z demona. On zjada dusze. Co teraz sądzisz 80100So mojej książce? Polizę twoją twarz, a potem wydłubię oczy, dobra?"

– Corbad Okrutny, wybraniec Chaosu

Dowolny przedmiot materialny można natchnąć mocą Chaosu. Poprzez wystawienie na działanie spaczenia, wszeteczne rytuały lub obecność *Dhar*, zwykłe rzeczy nabierają nadzwyczajnych właściwości. Słudzy imperialnych kultów oraz łowcy czarownic poszukują takich bezeceństw, wnikliwie badają niezwykłe materiały i jeśli wydadzą im się one choć odrobinę podejrzane, wolą je bezpowrotnie zniszczyć, niż zaryzykować, aby wywarły jakikolwiek wpływ na ludzi. Choć większości z nich łatwo się pozbyć, to zdarza się, że skażony przedmiot trafia w ręce zwykłych, niczego nie podejrzewających ludzi.

Poniższy rozdział opisuje wszelkiego rodzaju oręż i pancerze spaczone przez Chaos. W przeciwieństwie do artefaktów opisanych w **Rozdziale V: Relikwie Chaosu**, rzadko który z nich trafia w ręce uczciwych mieszkańców Imperium czy innych krain Starego Świata przez przypadek. Zdarza się tak wtedy, kiedy jakiś głupiec przywłaszcza sobie broń lub zbroję znalezioną na polu bitwy, aby chwalić się przyjaciołom swoim męstwem. Czarodzieje i im podobni czasem wyprawiają się na północ w poszukiwaniu skażonego oręża, a poszukiwacze przygód wydobywają z grobowców przedmioty, które lepiej byłoby pozostawić w spokoju pod ziemią. Tak czy inaczej, taki oręż jest narzędziem w szponach Władców Chaosu, a dla ludzi stanowi pierwszy krok na ścieżce ku potępieniu.

Poniżej opisano oręż i zbroje nasączone mocą Chaosu, a także takie, w których zaklęto demoniczną esencję. Ta ostatnia kategoria zarezerwowana jest dla szczególnie zasłużonych wybrańców Chaosu. Każdy bez mała przedmiot, którego opis znajduje się w tym rozdziale, jest śmiertelnie niebezpieczny dla zwykłego człowieka. Samo wzięcie takiej broni do ręki stwarza ryzyko popadnięcia w szaleństwo i przemiany w mutanta. Ich istnienie sprawia, że zakłócony zostaje naturalny porządek świata, jeśli takowy w ogóle istnieje.

Opis broni został wzbogacony o nowy punkt, zatytułowany „Efekty uboczne". Zawarto w nim informacje na temat tego, jak broń oddziałuje na właściciela i co musi on zrobić, aby przezwyciężyć ów wpływ. Mistrz Gry powinien pamiętać, że pojawienie się takiego przedmiotu w rękach Bohaterów może sprawić, iż zostanie zakłócona równowaga gry, co może pociągnąć za sobą daleko idące konsekwencje.

Niebezpieczeństwo i zagrożenie, jakie swoim istnieniem stwarzają takie przedmioty, może być fundamentem wielu przygód. Być może Bohaterowie zostaną wynajęci przez jakiegoś podejrzanego kupca, który chce, aby odzyskali dla niego Zwodniczy Klejnot lub wykradli Czarny Buzdygan z grobowca poległego przed wiekami wojownika Chaosu. Co się stanie, jeśli ich wróg wejdzie w posiadanie któregoś z opisanych poniżej przedmiotów? Bohaterowie mogą też szukać człowieka, który nieświadomie zdobył demoniczną broń i teraz zmaga się z jej zgubnym wpływem. Być może, unikając odnalezienia, oręż zmienia właścicieli, zostawiając za sobą szlak pełen trupów, zniszczenia i nieszczęść. Jeśli chcesz poprowadzić kampanię opartą na walce z Chaosem, nie ma lepszego tematu niż broń nasączona mocą Niszczycielskich Potęg.

– Bluźniercze artefakty –

„Tylko głupcy szukają zaklętych mieczy i magicznych zbroi. Takie rzeczy pochodzą nie z tego świata i przynoszą jedynie smutek oraz żałobę. Kiedy znajdziesz coś takiego, wyrzuć to bez wahania, bowiem na pewno sprowadzi na ciebie nieszczęście."

– Hrolf Durgenderg, pijak, weteran armii Imperium

To, co odróżnia bluźniercze artefakty od zwyczajnych przedmiotów magicznych, to złowroga wola twórców, kryjąca się za ich powstaniem. Nie wszystkie zostały stworzone przez czarnoksiężników lub demony; niektóre są dziełem krasnoludów Chaosu albo zdolnych kowali, którzy z każdym uderzeniem

młota przelewali w oręż swą nienawiść i złość. Jednak wiele z nich powstaje za sprawą tragedii, jakie spotykają zwykłych ludzi.

Brosza Slaanesha

Ten niewielki element biżuterii wykonano w formie węża ze ślepiami z niewielkich kawałków ametystu.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Przypięta do skóry, broszka ożywa i zaczyna wwiercać się w ciało właściciela. Dopóki przedmiot styka się z ciałem, czyli z reguły aż do śmierci właściciela, za każdym razem, gdy straci on 1 lub więcej punktów Żywotności, wartość jego cechy Ataki wzrasta o 1 punkt na okres 1 rundy.
Efekty uboczne: Jeżeli Brosza zostanie wpięta przez kogoś, kto nie jest wyznawcą Slaanesha, klejnot także wwierca się w jego ciało, ale zamiast zwiększać Ataki o 1, zmniejsza je o taką samą wartość (minimalnie do 0) za każdym razem, gdy postać straci 1 lub więcej punktów Żywotności.
Historia: Najstarsza związana z Broszą historia wspomina o Wtajemniczonym kultu z Talabheim. Zebrał dość liczne tajemne bractwo i któregoś dnia wśród swoich szpargałów znalazł niewielką broszę. Uznawszy, że jest piękna, wpiął ją we własne ciało. Ku jego zdziwieniu i zachwytowi, ozdoba ożyła i wgryzła się w skórę. Przez kilka tygodni kultysta grzebał w ranie, która się nie zasklepiała, doznając rozkoszy, ilekroć buchała z niej krew. Nie znając prawdziwej mocy broszy, zadowalał się bólem, jaki przynosiła. Kilka tygodni później, kiedy jego zbór zebrał się na orgię, do miejsca schadzki wtargnęli łowcy czarownic. Na ich widok Wtajemniczony wyskoczył z łożnicy i nagi, ale z mieczem w dłoni, ruszył do ataku, śmiejąc się opętańczo. Każdy cios wrogów był dla niego niczym rozkoszny pocałunek, który zwiększał tylko jego zapalczywość. Własnoręcznie położył trupem wszystkich przeciwników, a później dokładnie opisał to w swej kronice.

Czarny Buzdygan

Ta sporych rozmiarów broń zakończona jest głowicą najeżoną kolcami. Czarną barwę nadaje jej zakrzepła krew niezliczonych istot, które zostały zabite tym orężem. Broń zdaje się pulsować gwałtownym rytmem gniewu i śmierci, którą zadawała tyle razy. Każdy, kto odpowiednio długo będzie się nią posługiwał, zaczyna odczuwać takie same pragnienia, a w końcu ulegnie zbrodniczym podszeptom i spróbuje realizować wizje, jakie ciągle stają mu przed oczyma.

Dziedzina nauki: historia
Moce: W walce Czarny Buzdygan zapewnia właścicielowi modyfikator +20 do Krzepy oraz zdolność **szał bojowy**.
Efekty uboczne: Każda istota, która nie jest zwierzoczłekiem albo wyznawcą Khorna, na początku każdej walki musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast wpada w niekontrolowaną furię i atakuje najbliższą osobę. Szał trwa, dopóki nie zginą wszystkie istoty w zasięgu 20 metrów.
Historia: Czarny Buzdygan jest bardzo starą bronią, którą w zamierzchłej przeszłości posługiwał się nieznany wódz ludzi lub zwierzoludzi. Jedno wiadomo na pewno – oręż oparł się każdej próbie zniszczenia. Nie ima się go ogień, kwas ani nawet błogosławieństwa kapłanów Sigmara. Z tego powodu ukryto go ongiś w kazamatach pod klasztorem w Reiklandzie, jednak kiedy przybytek został spalony i złupiony przez zwierzoludzi, broń zniknęła.

Futro Sharrgu

Futro Sharrgu to skołtunione, brudne okrycie, które śmierdzi brudem i piżmem.

Dziedzina nauki: historia
Moce: Futro Sharrgu zapewnia 4 Punkty Zbroi na każdej lokacji, jednak tylko przeciwko atakom z użyciem broni strzeleckiej oraz magicznych pocisków. Futra nie można łączyć z innym rodzajem pancerza.
Efekty uboczne: Jeżeli Futro założy inna istota niż zwierzoczłek, jej ciało zaczynają jątrzyć zło i jady, którymi jest przesiąknięte to przeklęte odzienie. Po tygodniu u właściciela występuje mutacja, a dodatkowo otrzymuje on modyfikator -20 do testów wykonywanych podczas próby powstrzymania następnych mutacji. Właściciel Futra Sharrgu zmienia się w pomiot Chaosu po uzyskaniu czwartej mutacji.
Historia: Zwierzoludzie niczego nie marnują. Kiedy pomiot Chaosu umiera, ćwiartują jego ciało, aby je pożreć. Niekiedy, gdy bestia rozrośnie się do monstrualnych rozmiarów wskutek zepsucia toczącego jej cielsko, a czyny, jakich się dopuści, będą dostatecznie niegodziwe i okrutne, stwory nadają jej zaszczytny tytuł i uznają za swego bohatera. Tak było w przypadku Sharrgu, szczególnie krwiożerczego i okrutnego pomiotu Chaosu. Kiedy w końcu został zabity, zwierzoludzie zjedli jego ciało, a z futra uszyli prymitywne okrycie. Wedle krążących pośród nich opowieści, futro chroniło przed pociskami wrogów.

Hełm Wielu Oczu

Ten ozdobny hełm nie ma szczelin na oczy, lecz całą jego powierzchnię pokrywają ornamenty w kształcie ślepi.

Dziedzina nauki: historia
Moce: Choć właściciel Hełmu ma przesłonięte oczy, moc artefaktu zapewnia mu zdolność normalnego widzenia, a niekiedy również odbierania dziwnych wizji. Ponadto otrzymuje modyfikator +2k10 do testów Inicjatywy.
Efekty uboczne: Podczas walki właściciel Hełmu jest traktowany tak, jakby znajdował się pod wpływem czaru *oszołomienie* (patrz *Księga Zasad*, str. 157). W każdej rundzie oprócz pierwszej może wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, aby otrząsnąć się z otępienia.
Historia: Hełm Wielu Oczu noszony był przez Talkara Ponurego, złowrogiego wybrańca Nurgla, który dwadzieścia lat temu nękał miasto Kislev. Ów wojownik Chaosu w wyniku straszliwej zarazy stracił wzrok, dlatego zwrócił się do Nurgla z błaganiem o pomoc. Okazał się wiernym i oddanym wyznawcą, a Władca Much nagrodził go między innymi Hełmem Wielu Oczu. Los Talkara nie jest znany, prawdopodobnie przemienił się w pomiot Chaosu, ale Hełm Wielu Oczu widziano na głowie jednego ze sług Archaona, który zapuścił się na tereny Imperium w trakcie ostatniej wojny.

Korona Wiecznego Podboju

Korona ma formę diademu, udekorowanego kolcami i rogami, które sterczą na wszystkie strony, emanując mroczną energią.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Dopóki właściciel nosi Koronę na głowie, posiada zdolność „Regeneracja" (patrz str. 55).
Efekty uboczne: Założona przez kogoś, kto nie jest obdarzony żadną Nagrodą czy Darem Chaosu, Korona powoduje wystąpienie jednej mutacji.
Historia: Korona Wiecznego Podboju była noszona przez Asavara Kula w trakcie Wielkiej Wojny z Chaosem. Stanowiła symbol jego dominacji na polu bitwy i pomogła przetrwać wiele walk. Kiedy u wrót Kisleva Asavar padł z ręki Magnusa Pobożnego, Koronę porwały demony. Przedmiot zaginął na wiele lat i do tej pory nikt go nie odnalazł.

Tabela 14-1: Działanie Krwawnika

Rzut	Wynik
2 lub mniej	Ze zmiażdżonego kamienia wydobywa się złośliwy, nieziemski chichot. Proszek wysysa z właściciela całą krew, zabijając go na miejscu, a potem znika, powracając do Domeny Chaosu.
3–4	Krwawnik rozsypuje się w pył, ale poza tym nic się nie dzieje.
5–6	Krwawnik zamienia się w drobny proszek, ale poza tym nic się nie dzieje. Na początku następnej rundy rzuć jeszcze raz i odczytaj wynik z tej tabeli.
7–8	Khorne odpowiada na wezwanie, zsyłając demona (patrz **Tabela 14-2: Demoniczni sojusznicy**). Niezależnie od tego, jaka istota się pojawi, wybraniec musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście Siły Woli, aby utrzymać nad nią kontrolę. Jeśli demon zdoła się wyzwolić, zaatakuje najbliższą istotę (zazwyczaj przyzywającego), a po 1k10 rundach powróci do Domeny Chaosu.
9–10	Khorne odpowiada na wezwanie, zsyłając demona (patrz **Tabela 14-2: Demoniczni sojusznicy**). Niezależnie od tego, jaka istota się pojawi, wybraniec musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście Siły Woli, aby utrzymać nad nią kontrolę. Jeśli demon zdoła się wyzwolić, zaatakuje najbliższą istotę (zazwyczaj przyzywającego), a po 1k10+5 rundach powróci do Domeny Chaosu.
11 lub więcej	Khorne życzliwie spogląda na właściciela kamienia i obdarza go swoją łaską. Jej oznaką jest demon, który przybywa na pomoc (patrz **Tabela 14-2: Demoniczni sojusznicy**) i bez wahania poddaje się woli wybrańca. Demon pozostaje na jego usługach przez 2k10+10 rund.

Tabela 14-2: Demoniczni sojusznicy

Rzut	Przywołane demony
1	4 krwiopuszcze
2–3	2 krwiopuszcze
4–6	1 krwiopuszcz
7	2 ogary Chaosu
8–9	4 ogary Chaosu i 1 krwiopuszcz
10	1 moloch

Krwawniki

Te ciemnoczerwone kamienie mają rozmiar zaciśniętej pięści i są ciepłe w dotyku.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Kiedy właściciel kamienia napotka czarodzieja, może wezwać na pomoc Pana Krwi i skruszyć kamień, uwalniając zaklęte w nim energie. W takim wypadku należy rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w **Tabeli 14-1: Działanie Krwawnika**. Do wyniku rzutu można dodać sumę punktów Żywotności, które zostały utracone w trakcie starcia. Samookaleczenie – miłe Khornowi, jak każdy rozlew krwi – również wlicza się do liczby zadanych obrażeń. Przywołany demon pojawia się w odległości 1k10x2 metry od wybrańca i pozostaje w świecie materialnym przez czas określony w tabeli.
Efekty uboczne: Postać, która użyje kamienia, a nie jest wyznawcą Khorna, otrzymuje modyfikator -5 do rzutu w **Tabeli 14-1: Działanie Krwawnika**.
Historia: W przeciwieństwie do większości magicznych przedmiotów, Krwawniki nie są unikalne i Khorne często nagradza nimi swoich wyznawców. Mistrz Gry może obdarzyć wybrańca Krwawnikiem zamiast magiczną bronią. Wielu wojowników Chaosu wyrusza na pole bitwy, trzymając je przy sobie, na wypadek gdyby mieli spotkać się twarzą w twarz ze znienawidzonymi adeptami magii.

Księga Tajemnic

Na okładce oprawionej w czerwoną skórę i okutej metalem księgi widnieją tajemnicze runy – słowa zapisane w języku magii. Ci, którzy poznają sekrety zapisane na pożółkłych stronicach, zyskają moc splatania Wiatrów Magii.

Dziedzina nauki: magia
Moce: Aby pojąć wiedzę zawartą w tym woluminie, czytelnik musi poświęcić na lekturę trzy tygodnie. Po uważnym przestudiowaniu tekstu będzie mógł rzucać czary z Tradycji Śmierci, Ognia lub Cienia. Wartość jego cechy Magia wzrasta o 1, ale tylko wtedy, gdy ma przy sobie księgę. Korzystanie z jej pomocy niesie jednak ze sobą pewne ryzyko. Za każdym razem, gdy postać wykorzystuje Księgę Tajemnic, musi rzucić dodatkową kostką Chaosu, która nie wlicza się do poziomu uzyskanej mocy, lecz zwiększa szansę wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. W przypadku wystąpienia Przekleństwa spotka ją także nieszczęście w postaci efektu ubocznego (patrz **Rozdział XVII: Magia Chaosu**, str. 258).

Efekty uboczne: Za każdym razem, kiedy postać korzysta z Księgi Tajemnic, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie u niej 1 mutacji. Jeśli księgę postanowi wykorzystać wyznawca lub kultysta Khorna, Krwawy Bóg natychmiast zniszczy zdradzieckiego śmiertelnika.

Historia: Księga Tajemnic to zbiór pism szalonego arabskiego maga, który próbował opanować tajniki elfiej Wysokiej Magii. Uznając ograniczenia narzucone przez Teclisa za zbyt rygorystyczne i pozbawiające ludzkich magów dostępu do należnej im mocy, odrzucił nauki Kolegiów Magii i postanowił samodzielnie zbadać tajniki sztuki. W swej pracy wykorzystywał zarówno *Aqshy*, jak i *Ulgu*; z początku wydawało się nawet, że odnosi pewien sukces w kontrolowaniu obu rodzajów Wiatrów. Ogarnięty obsesją potęgi i nie zauważając efektów ubocznych, zaczął w końcu studiować Tradycję Śmierci. Od tamtej pory wszelki słuch o nim zaginął. Niektórzy uważają, że został porwany przez demony w głąb Domeny Chaosu; inni twierdzą, że skrytobójczo zamordowały go elfy, zazdrosne o swoje sekrety. Ci, którzy dogłębnie studiowali Księgę Tajemnic, mawiają, że z jej kart wydobywa się słabe i odległe wołanie o pomoc...

Obroża Khorna

Obroża Khorna to łańcuch z żeliwnych kółek. Najeżona jest kolcami, skierowanymi zarówno na zewnątrz, jak i do wewnątrz, pokrytymi zakrzepłą krwią, kawałkami skóry i sierści.

Dziedzina nauki: demonologia

Moce: Po założeniu Obroża wbija się w ciało nosiciela, przepełniając go mocą Khorna. Zapewnia modyfikator +30 do testów przeciwko efektom czarów. Co więcej mag, który rzuci zaklęcie skierowane przeciwko właścicielowi Obroży Khorna, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zaklęcie automatycznie zostaje rozproszone. Raz założonej Obroży Khorna nie da się zdjąć.

Efekty uboczne: Jeżeli Obrożę Khorna założy osoba nie będąca wybrańcem tego boga, natychmiast otrzymuje 1 mutację, a także musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza natychmiastową przemianę w pomiot Chaosu.

Historia: Bóg Krwi często nagradza swoich wybrańców Obrożami, czyniąc ich przez to jeszcze bardziej przerażającymi przeciwnikami.

Rozdzieracz

Ostrze tego miecza pokrywają zadry i zębiska, a kiedy zadaje cios, z jego wnętrza zdaje się dobywać warkot krwiożerczej bestii.

Dziedzina nauki: demonologia

Moce: Jeśli cios mieczem spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, pociąga to za sobą utratę kolejnych 3 punktów, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Efekty uboczne: Rozdzieracz łaknie krwi. Jeśli przynajmniej raz dziennie jej nie zakosztuje, wyrastają z niego dwie pary łap i miecz wyrusza na poszukiwanie ofiary, zwykle atakując kompanów swego właściciela. Działając samodzielnie, Rozdzieracz ma następujące cechy: Walka Wręcz 66, Krzepa 55, Odporność 77 i 33 punkty Żywotności. Po zadaniu kilku ran wraca spokojnie do właściciela.



Historia: Rozdzieracz został stworzony na podobieństwo niezwykłego artefaktu Chaosu. Pierwszym z jego właścicieli był Samal Bezlitosny, wspomniany w kronikach z roku 1477 KI. Od tamtej pory na polach bitew wiele razy widywano podobną broń. Nie wiadomo jednak, czy za każdym razem był to ten sam miecz.

Serce Mroku

Serce Mroku to klejnot wielkości pięści, pulsujący szkarłatnym blaskiem w niepokojącym rytmie.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Wykonując „szarżę", właściciel Serca Mroku otrzymuje modyfikator +3 do Szybkości.
Efekty uboczne: Serce Mroku przepełnia myśli właściciela obrazami śmierci i wojny. Pojawiają się niepokojące wizje rozkładających się ciał i konających rannych, którzy błagają o skrócenie cierpień. Po każdym tygodniu właściciel klejnotu otrzymuje 1 Punkt Obłędu. Jeżeli uzbiera się ich tyle, aby u postaci objawiła się nowa choroba umysłowa, będzie nią „bluźnierczy szał".
Historia: Serce Mroku stworzył pewien szaman rykowców. Podczas walk z elfami, na długo przed narodzinami Sigmara, zabił młodego czarodzieja, wyrywając mu serce z piersi. Śmierć elfa była tak gwałtowna, że jego serce skamieniało pod wpływem mocy Khorna, wypełnione nienawiścią zwierzoludzkich wojowników. Obecnie Serce Mroku znajduje się w posiadaniu wodza jednego ze stad, które szerzy śmierć i pożogę pośród wycieńczonych wojną ludzi. Trudno jednak stwierdzić, który z potwornych zwierzoludzi nosi przy sobie mroczny klejnot.

Topory Khorgora

Trzonki bliźniaczych toporów pokrywa tłuszcz, zaschnięta krew i pył. Ostrza mają kształt półksiężyca i wciąż zachowują niezwykłą ostrość, mimo że bez wątpienia broń liczy sobie wiele stuleci. Świat widoczny w odbiciu na ostrzu wydaje się krwistoczerwony.

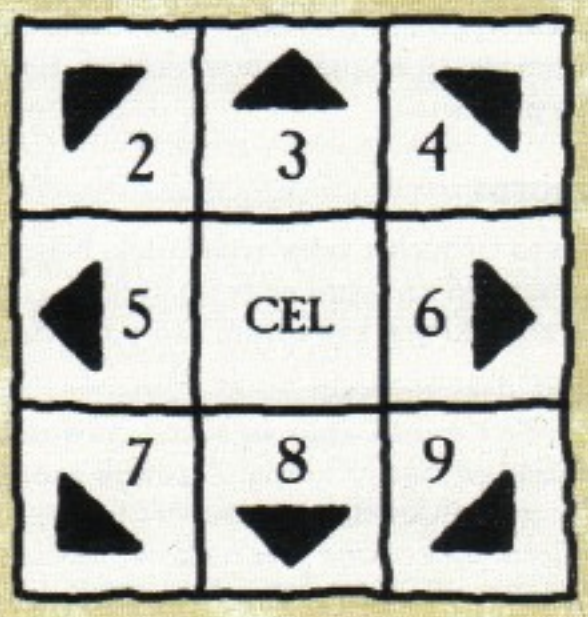
Dziedzina nauki: historia
Moce: Wojownik, który włada obydwoma toporami naraz, zwiększa wartość swojej cechy Ataki o 1. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +20 do testów Walki Wręcz.
Efekty uboczne: Każdy, kto weźmie topory do ręki, a nie jest zwierzoczłekiem, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie mutacji „Podmieniec".
Historia: Brutalny i krwiożerczy Khorgor był jednym z najznamienitszych zwierzoludzi w Starym Świecie. Mówi się, że z jego ręki zginęły setki ludzi. Jego żądza mordu była tak ogromna, że dekorował swe rogi trzewiami zamordowanych. Choć był wspaniałym wojownikiem, podczas walki dodatkowo wspomagały go dwa topory, które z łatwością rąbały zarówno ciało, jak i zbroję. Żaden inny zwierzoczłek nie był w stanie pokonać go w boju. Nic na świecie nie trwa jednak wiecznie i Khorgor w końcu sczezł, a jego oręż przeszedł w ręce kolejnych wojowników.

Trupia Głowa

Jak sama nazwa wskazuje, jest to odrąbana głowa, o skórze tak mocno naciągniętej, że przebijają spod niej wszystkie kości czaszki. Z oczodołów, ust i nosa wypełzają muchy oraz wszelkiego rodzaju obrzydliwe robactwo. To artefakt na wskroś zły.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Trupia Głowa może być wykorzystana jako broń rzucana (wymaga to normalnego testu Umiejętności Strzeleckich). Maksymalny zasięg rzutu to 24 metry. W przypadku chybienia należy rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Rzut	Efekt
1	Głowa upada u stóp rzucającego, ale szczęśliwie nie pęka.
2-9	Trupia Głowa ląduje w pobliżu celu (1k10 metrów od niego. Poniższy diagram pokazuje, gdzie dokładnie upada.



10	Trupia Głowa upada u stóp rzucającego, po czym pęka. Z jej wnętrza przez 1k10/2 rund buchają kłęby dymu. Każda istota w promieniu 3 metrów od miejsca eksplozji musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie zostaje zarażona zgnilizną Nurgla.

Efekty uboczne: Dotknięcie Trupiej Głowy oznacza automatyczne zarażenie zgnilizną Nurgla (nie dotyczy to jego wyznawców).
Historia: Trupie Głowy Nurgla są orężem wykorzystywanym w bitwach przez wyznawców Pana Zarazy. Wykonane są ze skóry i czaszek zabitych wrogów, a potem posmarowane łojem zmieszanym z krwią, w celu uszczelnienia. Wnętrze czaszki wypełnia się żółcią, ropą i wydzielinami Wielkiego Nieczystego, a wszelkie otwory zatyka woskiem.

Uprząż Slaanesha

To dziwne ubranie składa się głównie ze skórzanych pasków, ozdobionych hakami i łańcuchami. Po założeniu i dopasowaniu uprzęży do ciała haki wbijają się w skórę, zaś ich ostre krawędzie i zadziory sprawiają, że rany nigdy się nie goją.

Dziedzina nauki: demonologia
Moce: Po założeniu Uprzęży Slaanesha jej właściciel automatycznie otrzymuje 1 Punkt Obłędu. Ilekroć zada

cios, który spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności lub sam otrzyma podobną ranę, jego Krzepa, Odporność i Ogłada wzrastają na godzinę o 1k10 punktów każda. W trakcie walki uprząż samoistnie uderza hakami i łańcuchami, zaczepiając się i oplątując przeciwników. Postać związana walką z właścicielem uprzęży nie może się wycofać do końca starcia, czyli do śmierci własnej lub noszącego uprząż.

Efekty uboczne: Jeżeli Uprząż zostanie założona przez kogoś, kto nie posiada piętna Slaanesha, ta osoba nie może korzystać z jej właściwości. Przez pierwszy tydzień nic się nie dzieje, ale potem postać każdego tygodnia traci 2 punkty Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza). Jeśli Żywotność spadnie do 0 lub poniżej, uprząż zaciska się, rozcinając ciało na pięć kawałków i zabijając przy tym swego niedoszłego pana. Raz założona, nie może zostać zdjęta.

Historia: Na Uprząż Slaanesha natknięto się po raz pierwszy w trakcie Wielkiej Wojny z Chaosem. Choć od tamtych czasów minęło dwieście lat, zachowały się nader szczegółowe opisy tamtych wydarzeń. Jej właścicielką była mutantka przecudnej urody, która po polu bitwy poruszała się tanecznym krokiem, odziana jedynie w uprząż i uzbrojona w ostry jak brzytwa miecz. Zdawało się, że rany sprawiają jej tylko rozkosz i wręcz się z nich cieszy. Biegła lekko ku żołnierzom, chwytając ich pojedynczo w objęcia łańcuchów, a następnie szlachtując jak barany. Padła w końcu martwa, naszpikowana strzałami całej kompanii łuczników. Kiedy umierała, z ran na jej ciele płynęła czarna posoka, a z gardła dobywał się jęk rozkoszy, jakiej nie zazna żaden śmiertelnik.

Wielki Kieł

To prymitywna, ale wyjątkowo ostra broń, wykonana nie ze stali, lecz z materiału, który przypomina wypolerowaną kość.

Dziedzina nauki: historia

Moce: Wielki Kieł jest traktowany jako broń jednoręczna. Udane trafienie ignoruje Punkty Zbroi pancerza.

Efekty uboczne: Wielki Kieł zwiększa ryzyko otrzymania mutacji. Każdego tygodnia postać musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje 1 losowo wybraną mutację.

Historia: Wielki Kieł pochodzi z paszczęki ogromnego shaggotha. Przez wieki był wygładzany i polerowany przez szamanów rykowców, aż stał się ostry jak brzytwa. Klingę zdobią bluźniercze runy spisane w mowie zwierząt, a o jej zdolności do przebijania wszelkiego rodzaju pancerzy krążą legendy.

Zwodniczy Klejnot

Ten duży, przypominający ametyst kamień oprawiono w platynę, dzięki czemu w niezwykle ciekawy sposób odbija i pochłania światło. Na metalowej obręczy wyryto symbole demonicznych kusicielek, które zwodzą nieostrożnych mężczyzn. Noszony blisko ciała lub wzięty do ręki, zaczyna pulsować różowawym blaskiem.

Dziedzina nauki: demonologia

Moce: Każda postać, która zechce zaatakować właściciela Klejnotu, musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym razie nie będzie w stanie wyrządzić mu krzywdy. Test należy wykonywać w każdej rundzie. Dodatkowo właściciel Zwodniczego Klejnotu otrzymuje modyfikator +20 do testów Ogłady.

Efekty uboczne: Każda osoba, która dotknie Zwodniczego Klejnotu, a nie nosi na ciele piętna Slaanesha, musi natychmiast wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym razie otrzyma 1k10 Punktów Obłędu na skutek ujrzenia obscenicznych scen deprawacji, które przemkną jej przed oczami. Test należy powtarzać z każdym razem, kiedy postać dotknie przedmiotu.

Historia: Podobno Zwodniczy Klejnot jest w rzeczywistości łzą Slaanesha, skamieniałą pod wpływem jego szaleństwa. Artefakt miał wielu właścicieli, ale najsłynniejszym z nich była szlachetnie urodzona Alexa Rudenhoff, o której powiada się, że nie miała sobie równych w Nuln pod względem tak urody, jak i szaleństwa. Cieszyła się Klejnotem jedynie przez dwa tygodnie, bowiem znaleziono ją martwą i nagą przed karczmą w dzielnicy Smrodliwej. Świadkowie twierdzą, że jej ciało poznaczone było setkami drobnych ukąszeń.

— Zbrojownia Chaosu —

Spośród darów, jakie zsyłają Mroczni Bogowie, mało które są pożądane tak bardzo, jak pobłogosławiona przez nich broń. Wybrańcy, czarnoksiężnicy i demony używają oręża Chaosu albo demonicznego, który doskonale uzupełnia się ze zbroją Chaosu.

Zbroja Chaosu

Zbroja Chaosu wykuta jest z rzadkiego rodzaju metalu, cechującego się niezwykłym wyglądem i właściwościami. Choć niemal wszyscy wybrańcy Chaosu, którzy ją noszą, otrzymali zbroję od swych bogów, to jest ona także dostępna u krasnoludów Chaosu, choć za cenę ogromnej liczby niewolników i przysług, które mogą wymagać ryzykowania życia.

Z pozoru zbroja Chaosu wygląda jak zwyczajny pancerz płytowy. Dopiero uważniejsze przyjrzenie się pozwoli odkryć wiele rytów i zdobień, które odróżniają ją od dzieł śmiertelnych kowali. Również metal zdaje się nie przypominać żadnego z tych, jakie można wydobyć w kopalniach. Prawda jest taka, że mało która zbroja tego rodzaju wykuta jest z żelaza. Niemal wszystkie stanowią komplet z hełmem, który skrywa twarz właściciela. Na powierzchni pancerza zwykle wyryty jest po wielokroć symbol boga Chaosu, któremu służy wybraniec.

Najdziwniejszą właściwością zbroi Chaosu jest to, że przywiera ona do ciała właściciela, stając się jakby drugą skórą. Raz założona, nie może zostać zdjęta aż do śmierci. Co więcej, pancerz potrafi sam się naprawiać, zasklepiając otwory i odtwarzając ubytki. Kiedy wybraniec Chaosu umiera, ktoś inny może przejąć po nim zbroję. W takim przypadku należy ją traktować jak zwyczajną zbroję płytową, lecz nowy właściciel musi co tydzień wykonywać

test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że odczuwa niezwykłe pragnienie, aby wyruszyć na północ, na Pustkowia Chaosu, gdzie bez wątpienia zainteresuje któregoś z Mrocznej Czwórki.

Właściwości

Zbroja Chaosu zapewnia swemu właścicielowi następujące korzyści:

- Traktowana jest jak zbroja płytowa. Zapewnia 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- Jest lżejsza od zwykłej zbroi płytowej (250 punktów Obciążenia).
- Łączy się z ciałem wybrańca, zwiększając jego Odporność o 5 punktów.
- Automatycznie przystosowuje się do efektów wszelkich Nagród, Darów i mutacji Chaosu.
- Noszenie jej nie powoduje ograniczeń typowych dla zwykłej zbroi płytowej.
- Nosząca ją postać może rzucać czary bez jakichkolwiek przeszkód.

Powstań, sługo. Miecz, który dzierżysz, został wykuty na kowadle twojej żądzy, rozpalony żarem gniewu i zahartowany nienawiścią. Ukształtowany na podobieństwo mroku twej duszy, schłodzony i wypolerowany wiernością, udekorowany twoją krwią i ciałem, został wypróbowany w twej dłoni, zadając śmierć w moje imię. Jesteś mym niewolnikiem, tak samo jak miecz jest twoim sługą.

Oręż Chaosu

Oręż Chaosu jest potężniejszy od większości magicznych przedmiotów, lecz pod względem skuteczności ustępuje broniom demonicznym. Te ostatnie zarezerwowane są dla ulubieńców Niszczycielskiej Czwórki, którzy wsławili się czymś więcej niż tylko wierną służbą. Broń Chaosu to zwykle miecze, choć zdarzają się także topory, maczugi i młoty. Niewielka część z nich (10%) to broń dwuręczna. Bogowie Chaosu gardzą łukami, kuszami i bronią palną, uważając je za oręż tchórzy. Opisy wszystkich właściwości odnoszą się do broni siecznej, dlatego w przypadku broni obuchowej należy zmodyfikować opis niektórych właściwości.

Właściwości oręża

Cechy specjalne oręża Chaosu noszą nazwę magicznych właściwości. Mogą wywierać na swoich właścicieli równie silny wpływ jak mutacje, Dary i Nagrody Chaosu. Zazwyczaj właściciel oręża może skorzystać z jego magicznych właściwości tylko wtedy, gdy używa go w walce.

Cechy wspólne

Niezależnie od indywidualnych właściwości, każdy oręż Chaosu zapewnia następujące korzyści:

- Otoczony jest magiczną aurą. Postacie posiadające umiejętność **wykrywanie magii** automatycznie go wykrywają, dostrzegając obecność broni jako wirującą, czarną mgłę.
- Może zranić każdą istotę, nawet niewrażliwą na ciosy zwykłym orężem.
- Jego posiadanie ułatwia pozyskiwanie mutacji. Postać otrzymuje modyfikator -10 do testów wykonywanych w celu ustalenia, czy nastąpiła nowa przemiana.

Określanie właściwości

Broń Chaosu może posiadać dowolną liczbę właściwości, ale nie może mieć więcej niż jednej danego rodzaju. Jeżeli wynik rzutu wskaże właściwość, którą oręż już dysponuje, wówczas należy powtarzać rzuty aż do wylosowania nowej magicznej cechy. Jeśli wybraniec po raz kolejny otrzyma Nagrodę „oręż Chaosu", broń zyskuje nową właściwość. Jeżeli zaś służy on któremuś z bogów Chaosu, do określenia rodzaju właściwości należy wykorzystać odpowiednią tabelę (od **14-4** do **14-7**).

Ażurowy

Broń wykuto z niezwykle lekkiego metalu, a dodatkowo klingę przewiercono w wielu miejscach i opatrzono demonicznymi runami powietrza. Walcząc tym orężem, właściciel otrzymuje modyfikator +1k10 do Inicjatywy.

Berserker

Pofalowaną klingę zahartowano we krwi szalonego berserkera, jednocześnie zaklinając jego obłąkany umysł wewnątrz broni. Jej właściciel otrzymuje zdolność **szał bojowy**, a jeśli już ją posiada, uzyskuje +1 do Ataków w trakcie szału bojowego.

Błyskawiczny blok

Pośrodku jelca znajduje się żywe oko, bacznie obserwujące swego właściciela, a także najbliższą okolicę. W walce władający tą bronią otrzymuje jedno darmowe parowanie, zwiększające limit blokowania ciosu w rundzie.

Dominacja

Doskonale wypolerowane ostrze zdobią przerażające runy w języku demonów. Jego właściciel otrzymuje modyfikator +10 do testów Ogłady.

Eteryczny

Ostrze wykuto z mlecznobiałej stali i niekiedy wydaje się przejrzyste niczym obłok dymu. Posiada cechę oręża „szybki", a każdy celny cios sprawia, że ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że przez następne 1k10 rund ciało ofiary zaczyna rozwiewać się niczym dym na wietrze. Jeśli w tym czasie postać ponownie zostanie trafiona tym orężem, magiczna właściwość nie wywiera już efektu. W każdej rundzie ofiara traci 5 punktów z każdej cechy głównej, a jeśli którakolwiek z cech spadnie do 0 lub poniżej, postać całkowicie znika, wessana do Domeny Chaosu.

Furia

Broń wykuto ze zbroi martwego wybrańca Chaosu, a jego moc tętni w ostrzu. W czasie walki cecha Ataki właściciela oręża zwiększa się o 1.

Grabarz

Ten straszliwy oręż wykuto z rozpaczy tych, którzy nie mogą umrzeć, choć tego pragną, a następnie zahartowano w modlitwach ludzi, którzy kurczowo czepiają się życia i nade wszystko boją się śmierci. Dzięki temu oręż jest szczególnie skuteczny przeciwko ożywieńcom. Jeżeli cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności u nieumarłej istoty (czyli posiadającej zdolność **ożywieniec**), musi ona wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym razie zostaje całkowicie zniszczona. Szczególnie potężne istoty, takie jak wampiry, licze, itp., otrzymują modyfikator +30 do tego testu.

Iluzja

Ostrze na całej swej imponującej długości pokryte jest tajemniczymi runami, zaś głownia to pomniejszona czaszka Szarego Czarodzieja. Posiadacz miecza zyskuje moc tkania iluzji, która skrywa jego deformacje, zniekształcone rysy twarzy i mutacje. W efekcie wygląda jak typowy przedstawiciel swojej rasy i płci, ale w tym stanie nie może korzystać ze zdolności **niepokojący**, **straszny** i **przerażający**.

Kieł mrozu

Klinga jest poszarpana i nierówna, gdyż wykuto ją na lodowym kowadle, schłodzono lodowatym podmuchem i zahartowano w sadzawce płynnego płomienia. Jeśli zadany nią cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany test Odporności, gdyż w przeciwnym razie otrzyma trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Kieł Tzeentcha

Ta przedziwna broń jest mechanicznym szaleństwem, przyobleczonym w materialną formę. Gdy wojownik chwyci rękojeść, wysuwa się z niej ostrze połyskujące dziką mocą Chaosu. Broń ma cechę oręża „przebijający zbroję", a każdy udany cios oznacza dodatkowe trafienie z Siłą 6 (bez uwzględnienia Siły postaci). Potęga oręża jest zrównoważona przez jego spaczoną naturę. Po każdej walce, w której wykorzystał tę broń, właściciel musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje wybraną losowo mutację.

Krwiopijca

Podczas zadawania ciosu broń wydaje z siebie mrożące krew w żyłach zawodzenie. Ostrze jest puste w środku, jednak mimo to broń jest zadziwiająco twarda i mocna. Jeżeli cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ostrze natychmiast wysysa z ofiary energię życiową, powodując utratę następnych 4 punktów Żywotności. Ta właściwość nie ma wpływu na istoty, które nie krwawią (np. na ożywieńców).

Krzepa

Połyskująca tłustym nalotem broń została wykuta z mocnego i ciężkiego żelaza. Dotykając klingi, można wyczuć rytmiczne pulsowanie, przypominające bicie serca. Po wyciągnięciu z pochwy, broń zapewnia właścicielowi modyfikator +10 do Krzepy.

Latanie

Rękojeść broni wykonano z kości wielkiego orła. Dobycie oręża zapewnia właścicielowi zdolność **latanie** z Szybkością Lotu równą Szybkość +2.

Tabela 14-3: Właściwości oręża Chaosu

Rzut 1k1000	Właściwość	Rzut 1k1000	Właściwość
001–013	Ażurowy	501–512	Przeraźliwy wrzask
014–026	Berserker	513–525	Przewrotny
027–039	Błyskawiczny blok	526–538	Przywództwo
040–052	Dominacja	539–551	Przyzwanie demona
053–064	Eteryczny	552–564	Relikwia
065–077	Furia	565–576	Rębacz
078–090	Grabarz	577–589	Rozkład
091–103	Iluzja	590–602	Siewca zarazy
104–116	Kieł mrozu	603–615	Siła demona
117–128	Kieł Tzeentcha	616–628	Siła magii
129–141	Krwiopijca	629–640	Siła olbrzyma
142–154	Krzepa	641–653	Słabość
155–167	Latanie	654–666	Spaczeniowy
168–180	Lewitacja	667–679	Strach
181–192	Lodowaty podmuch	680–692	Straszliwe wycie
193–205	Magiczna osłona	693–704	Strażnik
206–218	Miecz łańcuchowy	705–717	Śmiercionośny cierń
219–231	Morderczy	718–730	Śpiewający
232–244	Nasienie mutacji	731–743	Tajemna wiedza
245–256	Nienawiść	744–756	Tchórzostwo
257–269	Niezdarność	757–768	Umagicznienie
270–282	Niezłomna wola	769–781	Usypiacz
283–295	Niszczyciel magii	782–794	Wampiryczny
296–308	Obłęd	795–807	Wchłonięcie magii
309–320	Obrzydliwy śluz	808–820	Wężownik
321–333	Odbicie zaklęcia	821–833	Witalność
334–346	Odporność	834–846	Wróg magii
347–359	Odwaga	847–859	Wygnanie demona
360–372	Ogniste ostrze	860–872	Wyjec
373–384	Ognisty podmuch	873–885	Wytrzymałość
385–397	Okrutny	886–897	Wyważony
398–410	Oprawca	898–910	Zabójca
411–423	Osłabienie	911–923	Zaklęcie
424–436	Oszołomienie	924–936	Zatruty
437–448	Oślepiający blask	937–949	Złodziej życia
449–461	Ożywczy dech	950–962	Zmiennokształtny
462–474	Ożywiony	963–975	Zrodzony z...
475–487	Parujący	976–988	Żałobne ostrze
488–500	Pożeracz umysłów	989–000	Żądza mordu

Lewitacja

Z wnętrza pustego ostrza dobiega bzyczenie tysięcy nieumarłych pszczół. Po wyciągnięciu broni jej właściciel zyskuje zdolność **lewitacja** z Szybkością Lotu równą jego Szybkości.

Tabela 14-4: Właściwości oręża Khorna

Rzut	Właściwość
01–03	Berserker
04–06	Furia
07–09	Krwiopijca
10–12	Krzepa
13–15	Miecz łańcuchowy
16–18	Morderczy
19–21	Nienawiść
22–24	Niezłomna wola
25–27	Niszczyciel magii
28–30	Okrutny
31–33	Przeraźliwy wrzask
34–36	Przewrotny
37–39	Rębacz
40–42	Siła demona
43–45	Siła olbrzyma
46–48	Umagicznienie
49–51	Wampiryczny
52–54	Wchłonięcie magii
55–57	Witalność
58–60	Wróg magii
61–63	Wygnanie demona
64–67	Zabójca
68–71	Żądza mordu
72–00	Rzut w **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu**

Tabela 14-5: Właściwości oręża Nurgla

Rzut	Właściwość
01–04	Grabarz
05–08	Niezdarność
09–12	Obłęd
13–16	Obrzydliwy śluz
17–20	Odporność
21–24	Oprawca
25–28	Osłabienie
29–32	Pożeracz umysłów
33–36	Przewrotny
37–40	Rozkład
41–44	Siewca zarazy
45–48	Słabość
49–52	Strach
53–56	Straszliwe wycie
57–60	Tchórzostwo
61–64	Umagicznienie
65–68	Usypiacz
69–72	Witalność
73–76	Zatruty
77–80	Zrodzony z...
81–00	Rzut w **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu**

Lodowaty podmuch

Długa i cienka klinga została wykuta z nigdy nie topniejących lodowców, które wyznaczają granice Domeny Chaosu. Raz w ciągu walki wybraniec może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż zionął lodowatym podmuchem. Jest to magiczny pocisk o zasięgu 24 metrów, który zadaje 3 trafienia z Siłą 2. Ta właściwość nie działa na ożywieńców.

Magiczna osłona

Po wyciągnięciu z pochwy, różowa klinga zaczyna jarzyć się dziwnym, bladoczerwonym blaskiem. Tak długo, jak właściciel dzierży miecz, otrzymuje +1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia.

Miecz łańcuchowy

Ta ciężka broń zawsze wygląda jak miecz – a przynajmniej bardzo go przypomina. Krawędź klingi pokrywają ostre zadziory, wyglądające jak zęby, a w rękojeści tkwi dziwny lewar. Kiedy zostanie zwolniony, broń ożywa. Zęby zaczynają przesuwać się po ostrzu z głośnym zgrzytem, rozpryskując tłusty olej. Oręż uderza z Siłą S+2, bez uwzględnienia pancerza. Każdy celny cios trwale zmniejsza odporność pancerza, obniżając liczbę PZ na danej lokacji o 1 punkt (modyfikator kumulatywny). Jeśli cios mieczem łańcuchowym zostanie sparowany przez niemagiczną broń, wówczas zostaje ona przecięta i zniszczona.

Morderczy

Ostrze broni pełne jest zadr i kolców, a jego powierzchnia nierówna i chropowata. Za każdym razem, gdy jej właściciel kogoś zabije, na 1k10 rund otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz i Krzepy.

Nasienie mutacji

Broń wydaje się wykonana z żywego ciała. Pod kostropatą skórą ostrza widać mięśnie i grube żyły. Ilekroć zadany nią cios zostanie sparowany, broń wydaje z siebie potworny wrzask i tryska krwią. Każdy celny cios sprawia, że ofiara musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje losowo wybraną mutację.

Nienawiść

Podczas wykuwania broni zabito pewną istotę (można ją określić za pomocą **Tabeli 14-8: Istota**), której duszą i siłą życiową nasączono ostrze, zaklinając w nim nienawiść do tej rasy lub tego rodzaju istot. W walce z daną istotą właściciel oręża otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz i Krzepy oraz +1 do Ataków.

Tabela 14-6: Właściwości oręża Slaanesha

Rzut	Właściwość
01–03	Ażurowy
04–06	Dominacja
07–09	Iluzja
10–12	Kradzież życia
13–15	Obłęd
16–18	Odwaga
19–21	Oszołomienie
22–24	Oślepiający blask
25–27	Parujący
28–30	Przewrotny
31–33	Przywództwo
34–36	Relikwia
37–39	Strach
40–42	Strażnik
43–45	Śmiercionośny cierń
46–48	Śpiewający
49–51	Tchórzostwo
52–54	Umagicznienie
55–57	Wężownik
58–60	Witalność
61–63	Wyjec
64–66	Wytrzymałość
67–69	Wyważony
70–72	Żałobne ostrze
73–00	Rzut w **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu**

Tabela 14-7: Właściwości oręża Tzeentcha

Rzut	Właściwość
01–03	Błyskawiczny blok
04–06	Eteryczny
07–09	Kieł mrozu
10–12	Kieł Tzeentcha
13–15	Latanie
16–18	Lewitacja
19–21	Lodowaty podmuch
22–24	Magiczna osłona
25–27	Nasienie mutacji
28–30	Odbicie zaklęcia
31–33	Ogniste ostrze
34–36	Ognisty podmuch
37–39	Ożywczy dech
40–42	Ożywiony
43–45	Przewrotny
46–48	Przywództwo
49–51	Przyzwanie demona
52–54	Siła magii
55–57	Strach
58–60	Tajemna wiedza
61–63	Tchórzostwo
64–66	Umagicznienie
67–69	Witalność
70–72	Zaklęcie
73–75	Zmiennokształtny
76–78	Zrodzony z...
79–00	Rzut w **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu**

Niezdarność

W broni uwięziono duszę śpiącego starca, a zamiast kowadła wykorzystano plecy niezdarnych młodzieńców. Każde udane trafienie trwale zmniejsza Zręczność ofiary o 1k10 punktów. Moc broni działa niezależnie od tego, czy cios zadał obrażenia, a jej efekty są kumulatywne. Jeśli Zręczność spadnie do 0 lub poniżej tego poziomu, ofiara zostaje trwale sparaliżowana.

Niezłomna wola

Ostrze tej broni wykuto na zimno i tchnięto weń niezłomną wolę. Broń dąży do sobie tylko znanego celu, wpływając na swego właściciela, aby jeszcze bardziej pogrążył się w niegodziwości. Dopóki znajduje się w jego posiadaniu, oręż zapewnia modyfikator +10 do testów Siły Woli.

Niszczyciel magii

Jeśli to pokryte runami ostrze spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności istoty, której cecha Magia jest większa od 0, wówczas musi ona wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że na 1k10 godzin jej cecha Magia zostaje zmniejszona o 1 punkt. Efekty działania kolejnych ciosów są kumulatywne.

Obłęd

Każdy zamach purpurowo-brązowym ostrzem wywołuje niemożliwy do zniesienia grzechot ukrytych w rękojeści kości palców obłąkanych śmiertelników. Jeśli cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym razie otrzymuje bowiem 1 Punkt Obłędu.

Obrzydliwy śluz

Z ostrza cieknie obrzydliwy, zielony śluz. Jeśli cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że ofiara doznaje mdłości i następną rundę poświęca na zwrócenie całej zawartości żołądka. Wszystkie wymierzone w nią ataki wykonywane są z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz.

Odbicie zaklęcia

Ostrze wygląda na niewykończone, pordzewiałe i bardzo prymitywne, jednak jego prawdziwa moc ujawnia się w starciu

z adeptami magii. Właściciel oręża może odbić każdy magiczny pocisk i skierować go przeciwko magowi. W tym celu musi zadeklarować „parowanie" oraz wykonać udany test Walki Wręcz. Udany test oznacza, że pocisk trafia adepta magii. Nieudany test oznacza, że zaklęcia nie udało się odbić.

Odporność

Ostrze jest nadzwyczaj odporne i wykonane ze stali najlepszej jakości. Właściciel broni otrzymuje modyfikator +10 do Odporności, dopóki dzierży oręż.

Odwaga

Wzdłuż klingi wyryto tajemnicze symbole, które płoną tajemniczym blaskiem, przepełniając serce właściciela broni odwagą i pewnością siebie. W walce zapewnia to właścicielowi modyfikator +10 do testów Siły Woli.

Ognistc ostrzc

Broń nigdy nie została schłodzona, dlatego po wydobyciu z pochwy ostrze od razu staje w ogniu. Każdy celny cios oznacza, że ofiara musi wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku zajmuje się ogniem (patrz *Księga Zasad*, str. 141).

Ognisty podmuch

Miecz wykuto z czarnego żelaza, ogrzanego pojedynczym jęzorem ognia. Raz w ciągu walki wybraniec może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż zionął lodowatym podmuchem. Jest to magiczny pocisk o zasięgu 24 metrów, który zadaje 3 trafienia z Siłą 3, bez uwzględnienia pancerza.



Okrutny

Ostrze zieje nienawiścią wobec wszelkich istot. Wbite w ciało, samoistnie obraca się w ranie, rozrywając ją i zadając jeszcze większy ból. Oręż posiada cechy „druzgoczący" oraz „szybki".

Oprawca

Ostrze tej dziwnej broni pokrywają zadziory i kolce, co zwiększa o 1 Siłę broni.

Osłabienie

Klinga ma zgniłożółty kolor i wcale nie wydaje się wykuta ze stali. Jeśli zadany nią cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara traci na stałe 1k10 punktów Odporności.

Oszołomienie

Ostrze zostało niezwykle dokładnie wypolerowane, tak że klinga przypomina lustro. W walce każda istota w zasięgu 6 metrów musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że ofiary jak zahipnotyzowane wpatrują się w migotliwe ostrze, w trakcie całego starcia zachowując się, jakby pozostawały pod wpływem zaklęcia *oszołomienie* (patrz *Księga Zasad*, str. 157). Niezależnie od wyniku testu, postać nie może tego samego dnia zostać ponownie zahipnotyzowana przez tę broń.

Oślepiający blask

Klinga została magicznie wypolerowana skórą zdartą z demonetki i odbija światło niczym lustro. W walce migotliwe ostrze rozprasza uwagę i oślepia przeciwników, powodując modyfikator -10 do testów Walki Wrecz.

Ożywczy dech

Ostrze broni pokrywa dziwny, łuskowaty wzór, a pochwę wykonano ze skóry rekina. Dopóki właściciel trzyma dłoń na rękojeści, może swobodnie oddychać nawet wtedy, gdy znajduje się pod wodą. Co więcej, jest niewrażliwy na działanie trujących gazów, efekty działania dymu, smrodu i innych tego typu czynników.

Ożywiony

Broń wyrywa się i drży w pochwie. Jej właściciel może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby uniosła się w powietrze i zaczęła samodzielnie walczyć. Jeśli odległość między orężem a wybrańcem przekroczy 6 metrów, broń nieruchomieje i upada na ziemię. Używana w zwykły sposób, broń nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści. Jeśli walczy samodzielnie, posiada następujące cechy:

–Ożywiony oręż–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	44	48	60	0	0	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	4	4	0 (4)	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: błyskawiczny blok, latanie
Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Ożywiony oręż nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 4
Uzbrojenie: ostrze

Parujący

Zębate ostrze ułatwia parowanie ciosów. Oręż posiada cechy „parujący" oraz „wyważony".

Pożeracz umysłów

Na przezroczystym ostrzu wyraźnie odznaczają się błękitne żyłki. Ta niezwykła broń żywi się myślami i uczuciami swoich ofiar. Celny cios nie powoduje utraty punktów Żywotności, lecz zamiast tego zmniejsza o 1k10 punktów Inteligencję, Siłę Woli i Ogładę ofiary. Efekt właściwości jest kumulatywny. Jeśli któraś z cech spadnie do poziomu 0 lub mniej, dusza ofiary zostaje pożarta przez nienasycone ostrze. Jeśli postać przeżyje walkę, następnego dnia odzyskuje stracone punkty.

Przeraźliwy wrzask

Ostrze broni ozdobiono wizerunkiem wykrzywionego, wrzeszczącego oblicza. Po wyciągnięciu z pochwy, miecz wydaje z siebie nieludzki skowyt, który odbiera wolę walki i odwagę. Postać, która usłyszy wycie, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że na 1k10/2 rundy otrzymuje modyfikator -20 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Niezależnie od wyniku testu, postać na 1 dzień uodparnia się na ten efekt broni.

Przewrotny

Broń jest arogancka i złośliwa, a ponadto nienawidzi swojego właściciela. Jej złośliwość i przewrotność objawia się tym, że z premedytacją dąży do jego zguby. Siła Woli oręża wynosi 2k10+40. Na początku każdej rundy walki broń i jej właściciel muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli, który określa, kto w danej rundzie zyskuje kontrolę. Jeśli w teście wygra broń, wówczas to ona wpływa na zachowanie postaci w tej rundzie (akcje deklaruje Mistrz Gry). W przypadku remisu lub wygranej wybrańca zachowuje on kontrolę nad orężem. Oręż posiada drugą właściwość, którą należy określić przy pomocy **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu.**

Przywództwo

Wewnątrz broni zaklęto nieśmiertelnego ducha sławnego wojownika. Dopóki pozostaje ona w posiadaniu postaci, zapewnia modyfikator +10 do Ogłady.

Przyzwanie demona

Kościane ostrze pokrywają czarne, bluźniercze runy. Za każdym razem, gdy właściciel oręża zabije kogoś za jego pomocą, runy rozbłyskują niezwykłym światłem, na chwilę otwierając szczelinę prowadzącą do Domeny Chaosu. Portal pojawia się 1k10x2 metry w losowym kierunku od ciała zabitego. Do świata materialnego przedziera się pomniejszy demon (patrz *Księga Zasad*, str. 242). Nie można nad nim zapanować, a demon rzuca się od razu na najbliższą istotę. Znika po 1k10 rundach lub po śmierci swej ofiary.



Relikwia

W czasie wykuwania broni przypadkiem lub umyślnie do płynnego metalu dodano odrobinę prochów zacnej i prawej istoty. Co dziwne, zamiast stać się złowieszczym i morderczym orężem, broń pozostała niezbrukana i święta. Każdy cios wymierzony w istotę Chaosu (mutanta, zwierzoczłeka, demona lub ich pomiot) wykonywany jest z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz. Co więcej, po upływie każdego tygodnia posiadania oręża jego właściciel musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, iż traci jedną z mocy powiązanych z Chaosem. Jako pierwsze zanikają mutacje, potem Nagrody i wreszcie Dary. Jeżeli postać pozbędzie się ich wszystkich, zachowując przy tym w jakiś sposób życie, może powrócić w rodzinne strony, uwolniona spod władzy Chaosu.

Rębacz

W poszarpanym i nierównym ostrzu zaklęto żądzę pogłębienia ran, które samo zadało. Poszarpane i pełne zadziorów ostrze zaklęto, aby kąsało przeciwnika w rany, które zadano za jego pomocą. Jeżeli cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, właściciel broni otrzymuje modyfikator +20 do następnego testu WW, ale jedynie pod warunkiem, że zaatakuje tego samego przeciwnika.

Rozkład

Ostrze zdaje się rozkładać i gnić, jakby wykuto je z kawałka szlamu, brudu i nieczystości. Jeśli zadany nim cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, rany zaczynają gnić. W ciągu następnych 1k10 rund ofiara traci dodatkowe 5 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Tabela 14-8: Istota

Rzut	Istota
01-03	Adept magii
04	Bestia bagienna
05-19	Człowiek
20	Drzewo (także drzewce i driady)
21-25	Elf
26-28	Ghul
29-33	Goblin
34	Gryf/Hipogryf/Pegaz
35	Jaszczuroczłek
36	Jednorożec
37-41	Krasnolud
42	Łowca czarownic/Kapłan
43	Mantikora
44-53	Mutant
54-57	Niziołek
58-59	Ogr
60	Olbrzym
61-62	Ork
63-64	Pająk
65-74	Pomiot Chaosu
75	Pomniejszy demon
76-77	Ptak (w tym wielkie orły)
78-79	Skaven
80	Smoczy ogr
81	Troll
82	Upiór/Widmo
83	Wampir/Zwierzołak
84	Wywern
85-86	Zębacz
87-91	Zwierzę
92-00	Zwierzoczłek/Minotaur

Siewca zarazy

Broń jest siedliskiem jednej ze straszliwych plag Chaosu. W trakcie wykuwania i hartowania kowal sprawdzał jakość ostrza, wbijając je w ciała mutantów, których toczyła potworna choroba. Jeśli broń została zesłana jako dar dla wyznawcy Władcy Much, w jej wnętrzu kryją się zarazki zgnilizny Nurgla. W innym wypadku należy wykonać rzut 1k100, a wynik sprawdzić w poniższej tabeli.

Plagi

Rzut	Zaraza
01–16	Febra
17–32	Zgnilizna oczna
33–48	Wrzodzienica
49–64	Drżączka kostna
65–80	Szara gorączka
81–96	Zielona ospa
97–00	Wybór Mistrza Gry (patrz *Księga Zasad*, str. 141-142)

Jeśli cios zadany tą bronią spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie ulegnie zarażeniu. Szczegółowy opis chorób związanych z Chaosem znajduje się na str. 57, w podrozdziale **Sześć plag nurglowych.**

Siła demona

Broń została wykuta z żeber demona, a z nieoszlifowanego i matowego ostrza bije niezwykła moc. Raz dziennie jej właściciel może wykorzystać zaklętą w ostrzu demoniczną siłę, na jeden cios podwyższając swoją Krzepę do poziomu 100. Właściciel broni może zadecydować o wykorzystaniu właściwości po wykonaniu rzutu na obrażenia, ale przed uwzględnieniem Punktów Zbroi i Wytrzymałości ofiary.

Siła magii

Wzdłuż linii ostrza pełgają fioletowe płomienie. Jeżeli jego właściciel posiada cechę Magia większą od 0, może poświęcić akcję, żeby zwiększyć Siłę ciosu. W tym celu musi wykonać test poziomu uzyskanej mocy, tak jakby próbował rzucić zaklęcie o wymaganym poziomie mocy równym 7. Udany test oznacza, że Siła broni wzrasta o 1 punkt za każdą kostkę wykorzystaną w rzucie. Efekt utrzymuje się do końca walki.

Siła olbrzyma

Krwistoczerwone ostrze zdaje się pulsować i tętnić własnym życiem, a jeśli zadany nim cios zostanie sparowany, z broni tryska fontanna krwi, tak jakby została zraniona. Właściciel oręża otrzymuje modyfikator +30 do Krzepy.

Słabość

Ostrze zdaje się wysysać siły życiowe z ciał swoich ofiar. Jeśli zadany nim cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności przez żywą istotę, ofiara musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie wartość jej Krzepy trwale zmniejsza się o 1k10 punktów. Jeśli w ten sposób cecha zostanie zmniejszona do poziomu 0 lub niżej, następuje zgon.

Spaczeniowy

Ta broń została pobłogosławiona przez wszystkich czterech Bogów Chaosu, a samo jej istnienie stanowi oznakę, że zbliża się kolejna inwazja na Stary Świat. Metal, z którego wykuto oręż, jest ciężki i niestały, zupełnie jakby jego wnętrze pozostało płynne. Jeśli przyjrzeć mu się uważniej, można zaobserwować, że światło odbija się od niego pod nienaturalnym kątem. Każde celne trafienie (nawet bez zadania obrażeń) powoduje, że trafiona istota otrzymuje (1k10+2)/4 mutacji. Ta właściwość nie działa na ożywieńców.

Strach

Broń szczególnie obawia się pewnego typu istot (ich rodzaj należy określić za pomocą **Tabeli 14-8: Istota**). Za każdym razem, gdy właściciel oręża spotka się z taką istotą, musi wykonać test Strachu. Jeśli stworzenie posiada zdolność **straszny**, właściciel oręża musi wykonać test Grozy. Jeśli natomiast stworzenie posiada zdolność **przerażający**, wówczas wykonywany przez właściciela oręża test Siły Woli automatycznie okazuje się nieudany. Oręż posiada drugą właściwość, która należy określić przy pomocy **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu.**

Straszliwe wycie

Po wyciągnięciu z pochwy czarne ostrze przeraźliwie wyje, zapewniając właścicielowi zdolność **straszny**.

Strażnik

To dziwne ostrze zdaje się być pełne pęcherzyków powietrza i zaskakuje swoją lekkością. Jeżeli jego właściciel zadeklarował „parowanie", może spróbować sparować dowolny atak bronią strzelecką lub rzucaną (nie może parować pocisków z broni palnej). Dodatkowo oręż posiada cechę „parujący".

Śmiercionośny cierń

Jak większość broni Chaosu, ta również łaknie krwi. Z wyglądu przypomina ogromny cierń, a jego ostre kolce są w stanie przebić nawet najbardziej odporny pancerz. Oręż posiada cechy „precyzyjny" i „szybki".

Śpiewający

Ostrze wykonano z materiału podobnego do szkła, a wewnątrz znajduje się dziwny, błękitnawy płyn. Po wyciągnięciu broni ciecz zaczyna bulgotać, a z klingi wydobywa się niezwykły, upiorny dźwięk. Każda żywa istota w zasięgu 10 metrów, która go usłyszy, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że ze wszystkich sił próbuje zbliżyć się do właściciela broni. Gdy dostanie się tak blisko, jak to możliwe, poddaje się działaniu przedziwnej muzyki, zaprzestając wszelkich działań (nie może atakować, ruszać się ani nawet bronić przed ciosami). W każdej następnej rundzie może wykonać test Siły Woli, aby uwolnić się spod wpływu magicznej melodii. Po wykonaniu udanego testu ofiara zyskuje niewrażliwość na ten efekt na 1 dzień.

Tajemna wiedza

Ostrze wykuto na kowadle z czaszek dwóch płaczących mędrców, a potem zahartowano je w ogniu rozpalonym przy pomocy ich najcenniejszych, zakazanych ksiąg. Posiadanie broni zapewnia właścicielowi modyfikator +10 do Inteligencji.

Tchórzostwo

Broń została wykuta przed wiekami, lecz w trakcie jej tworzenia kowal popełnił jeden, niewielki błąd. W ciągu minionych stuleci skaza rosła i powiększała się, a obecnie ostrze wydaje się pozbawione koloru i przeżarte rdzą. Na początku każdego starcia właściciel musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza, iż ostrze wykrzywia się i nie nadaje się do walki. Do końca starcia używająca broni postać otrzymuje modyfikator -20 do testów Walki Wręcz. Oręż posiada drugą właściwość, która należy określić przy pomocy **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu.**

Umagicznienie

Ostrze zostało wykute przez prawdziwego mistrza rzemiosła, a następnie zaklęte przez czarodzieja. Wzdłuż klingi pobłyskują jasnoniebieskie runy. Broń posiada cechę oręża „szybki" i zapewnia właścicielowi modyfikator +10 do testów Walki Wręcz.

Usypiacz

Broń wykuto ze zmaterializowanej ciemności, okraszonej szaleńczym bełkotem demonów. Poświęcając akcję, właściciel może wydać telepatyczne polecenie, aby broń uśpiła dowolną istotę w zasięgu 10 metrów. Ofiara może wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym razie na 1k10 rund zapada w głęboki sen, a obudzić ją może jedynie potworny ból. W trakcie snu nękają ją potworne koszmary, co powoduje przyznanie 1 Punktu Obłędu.

Wampiryczny

Ostrze w niewyobrażalny sposób łaknie świeżej, gorącej krwi. Wykuto je na pokrytym zaschniętą posoką kowadle, ostudzono w kadzi krwi i wypolerowano skamieniałymi skrzepami. Sensem istnienia broni jest rozlew krwi – nic innego nie potrafi zaspokoić zaklętego wewnątrz dzikiego ducha. Jeśli zadany nią cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie w następnej rundzie na skutek krwotoku otrzyma dodatkowe trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia pancerza.



Wchłonięcie magii

Broń wykuto z kolców ogara Chaosu, spięto żeliwem i stalą, a na koniec schłodzono w moczu przerażonego czarodzieja. W ręku właściciela miecz pochłania każdy czar skierowany przeciwko niemu. Zaklęcie zostaje zatrzymane w ostrzu i może zostać uwolnione przez właściciela w ramach akcji natychmiastowej. Moc zaklęcia gaśnie po upływie 1k10 rund, po śmierci maga, który je rzucił, albo po wessaniu kolejnego czaru.

Wężownik

Oręż wykuto z żywego metalu i nadano mu formę węża. Ta przedziwna broń może być wykorzystana jako zwykły oręż z cechą „szybki" lub jako bicz – w tej formie gwałtownie się rozwija na znaczną długość, zadając obrażenia z normalną Siłą właściciela. W każdej rundzie postać może zmienić rodzaj ataku, zwijając i rozwijając ostrze w mgnieniu oka.

Witalność

Rękojeść i głownię tej obrzydliwej broni wykonano z żeber i bijącego jeszcze serca sługi Chaosu, który zawiódł swoich mrocznych patronów. Po jej wyciągnięciu Żywotność właściciela wzrasta o 5 punktów. Postać traci je jako ostatnie, więc po schowaniu oręża odczuwa efekty otrzymanych obrażeń.

Wróg magii

Miecz wykuto z czarnego żelaza, ozdobionego mosiądzem i szkarłatnymi runami. Co dziwne, broń rzuca czerwony cień. W walce z demonem lub istotą władającą magią właściciel broni korzysta z Furii Ulryka przy wyniku „9" lub „10" w czasie rzutu na obrażenia.

Wygnanie demona

Broń została wykuta w ogniu rozpalonym na kościach czarnoksiężnika Chaosu i podsycanym jego krwią, co nadało ostrzu upiorny wygląd. Ozdobione wizerunkami tańczących szkieletów i osadzone w kościanej rękojeści, jest szczególnie skuteczne w walce z istotami posiadającymi zdolność *demoniczny byt*. Każdy celny cios jest traktowany, jakby spowodował utratę punktu Żywotności (niezależnie od tego, czy demon rzeczywiście został zraniony). Jeśli w swej następnej turze demon nie zada żadnych obrażeń, zostanie wygnany do Domeny Chaosu.

Wyjec

Natychmiast po wykuciu ostrza kowal schłodził je w kadzi wypełnionej łzami młodych dziewic i dzieci, przez co metal nabrał niepokojąco ciemnej barwy. Raz w ciągu walki właściciel może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż wydobył z siebie mrożące krew w żyłach wycie. Każda postać w zasięgu 20 metrów, która usłyszy ten krzyk, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym razie jest traktowana jak w przypadku nieudanego testu Strachu.

Wytrzymałość

Zahartowana we krwi dobrych i szlachetnych ludzi, a potem spłukana łzami nieszczęśliwych kochanków, klinga zapewnia swemu właścicielowi odporność na ciosy. Kiedy zostanie dobyta, Odporność wybrańca wzrasta o 20 punktów.

Wyważony

Broń wykonano z niespotykaną precyzją, jest lekka i doskonale wyważona. Można nią rzucać jak włócznią (z normalną Siłą i na odległość do 8 metrów). Jeśli spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, wyrywa się z rany (powodując dodatkowe trafienie z Siłą 1), a następnie wraca do ręki właściciela. Nieudany atak oznacza, że broń upada na ziemię i leży bez ruchu.

Zabójca

Przy wykuwaniu oręża do płynnego metalu dodano kilka kropel krwi pewnej istoty. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 14-8: Istota**. Jeśli cios zrani taką istotę (spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności), musi ona wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza jej natychmiastową śmierć, a ciało rozsypuje się w kopczyk czarnego pyłu. Za każdym razem, kiedy właściciel miecza zabije kogoś w ten sposób, otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Zaklęcie

Z wnętrza broni dobiega cichy lament i błagania czarodzieja, którego duszę zaklęto w ostrzu. Raz w ciągu walki wybraniec może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż rzucił czar z Tradycji Chaosu (patrz str. 261). Zasięg, obrażenia i inne czynniki wpływające na działanie zaklęcia obliczane są w oparciu o cechy właściciela broni, jedynie do obliczenia poziomu uzyskanej mocy wykorzystuje się Magię uwięzionego czarodzieja (Magia 3). W przypadku wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (i ewentualnie efektu ubocznego), jego wpływ odczuwa właściciel broni.

Zatruty

Ostrze broni ma zielonkawy odcień, gdyż zostało zahartowane w jadzie węży i skorpionów. Jeśli cios bronią spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza śmierć po tylu rundach, ile wynosi wartość jej Wytrzymałości.

Złodziej życia

Broń zahartowano w płomieniach rozpalonych z dusz głodujących i spragnionych. Krawędź klingi pokrywają setki niewielkich zębów i ust, które chciwie wgryzają się w ciało ofiary. Jeśli zadany tym orężem cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, wybraniec może zmniejszyć o 5 punktów jedną z głównych cech ofiary, jednocześnie zwiększając własną cechę o 5 punktów. Zmiany cech utrzymują się do końca starcia.

Zmiennokształtny

Oręż wykuto ze spaczenia, który słynie z nieprzewidywalnej natury swych właściwości, kształtu i formy. W efekcie broń może stanowić czasem większe zagrożenie dla właściciela niż dla jego wrogów. Należy wylosować 10 właściwości z **Tabeli 14-3: Właściwości oręża Chaosu** i ponumerować je od 1 do 10. Na początku każdej rundy walki należy wykonać rzut 1k10, który wskaże, jaką właściwością cechuje się oręż w tej rundzie.

Zrodzony z...

Tą nazwą określa się różnego rodzaju oręż Chaosu, do wytworzenia którego użyto części ciał i posokę różnych bestii

zamieszkujących Stary Świat. Zwykle ich naturę można określić, badając kształt ostrza lub zdobienia na rękojeści i klindze. Aby ustalić pochodzenie oręża, należy wykorzystać **Tabelę 14-9**.

Bazyliszek. Broń wykuto z utwardzonego i przekutego ogona bazyliszka, a jelec broni wykonano z kłów potwora. Jeżeli cios bronią spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie zamienia się w kamień. Walcząca tym orężem istota jest traktowana, jakby posiadała zdolność **niepokojący**.

Minotaur. Broń wykuto na kowadle z czaszki minotaura i zahartowano w jego krwi. Pokryta jest rdzawym nalotem, *przetykanym szkarłatnymi naciekami. Oręż posiada cechę* „przebijający zbroję", a jeśli zadany nim cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, właściciel musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, w przeciwnym razie wpadnie w niekontrolowany szał. Przez następne 1k10 rund będzie atakował najbliższą postać, nie bacząc, czy jest to przyjaciel, czy wróg.

Pająk. Kończąc wykuwanie miecza, jego twórca zatopił ostrze w zawiesinie uwarzonej z tysięcy jadowitych pająków. Dzięki temu po klindze zdają się pełzać tysiące metalicznych pajęczaków, a jeśli cios mieczem spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że umiera po upływie tylu rund, ile wynosi wartość jej cechy Wytrzymałość.

Smok. Broń wykuto z kła smoka Chaosu, hartując ostrze w ognistej ślinie, która wypełnia jego gardło. Dzięki temu ostrze jarzy się zielonkawym płomieniem. Dopóki właściciel dzierży je w dłoni, może korzystać ze zdolności **lewitacja**, poruszając się z normalną Szybkością. Dodatkowo raz w ciągu walki może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż zionął ognistą strugą. Jej długość wynosi 16 metrów, a szerokość od 1 metra przy postaci do 5 metrów w najszerszym punkcie. Wszystkie istoty objęte działaniem płomienia muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że otrzymują 3 trafienia z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza.

Szkielet. Ta dziwna broń powstała z ludzkich piszczeli, złączonych ze sobą w niespotykany sposób, najprawdopodobniej za sprawą magii Chaosu. Wzdłuż ostrza osadzono zęby ludzkich dzieci, co w walce zapewnia właścicielowi zdolność **straszny**.

Troll. Broń nasączono krwią trolla i zahartowano, wbijając w trzewia bestii. Raz w ciągu walki wybraniec może poświęcić akcję i wydać telepatyczne polecenie, aby oręż trysnął strugą żrących wymiocin w stronę dowolnej istoty w zasięgu 2 metrów. Ofiara zostaje automatycznie trafiona z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza.

Upiór. Ostrze wykuto na ogniu żałobnego stosu i ostudzono w popiołach. Broń jest szara, a przy każdym zamachu wydaje się mruczeć i szeptać. Jeśli zadany nią cios spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, ofiara na stałe traci 1k10 punktów Krzepy. Ta właściwość nie działa na ożywieńców.

Żałobne ostrze

Po czarnej klindze pełgają srebrzyste ogniki, jakby wiecznie odbijało się w niej światło gwiazd. Jeśli zadany nią cios spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, ofiarę ogarnia dojmująca rozpacz, skutkując na 1k10 rund modyfikatorem -10 do wszystkich cech i testów umiejętności. Efekt właściwości jest kumulatywny.

Tabela 14-9: Oręż zrodzony z...

Rzut	Istota
01–10	Bazyliszek
11–25	Minotaur
26–40	Pająk
41–55	Smok
56–70	Szkielet
71–85	Troll
86–00	Upiór

Żądza mordu

Wykute w płomieniach palących się serc ostrze pożąda krwi. Klinga ma jasnoczerwoną barwę, a w walce zapewnia właścicielowi modyfikator +10 do testów Walki Wręcz.

Demoniczny oręż

„Przez siedemnaście długich stuleci przebywałem wewnątrz tego ostrza, uwięziony w jego metalowych ścianach. Jesteś pierwszą istotą, którą uznaję za godną, aby poniosła mnie do bitwy. Zbliż się i zaciśnij dłoń na ostrzu, a będę ci wiernie służył. Na twoje skinienie przeleję krew wrogów, odbiję wrażе ciosy i powiodę bezpiecznie do domu. Tak, wydobądź mnie z pochwy i przekonaj się, jak dobrze jestem wyważony, jak ze świstem tnę powietrze. Wart jestem uwagi, czyż nie?

Z własnej woli mnie podniosłeś i to był twój pierwszy błąd. Sam wydobyłeś mnie z pochwy, to druga omyłka. Nie pozwalam mym sługom, aby popełnili trzecią, głupi śmiertelniku..."

– Antinichus, demon z Krwawego Ostrza

Spośród wszystkich przedmiotów i artefaktów, jakimi mogą zostać obdarzeni wybrańcy Chaosu, najbardziej złowrogim i przerażającym jest demoniczny oręż. Każde z pokrytych runami ostrzy to inny sługa Niszczycielskich Bóstw, gdyż broń taka stanowi więzienie dla zaklętej wewnątrz duszy demona. Taki oręż służy tylko i wyłącznie celom Mrocznych Bogów, mordując, zabierając dusze i przyczyniając się do zwiększenia chwały patrona.

Demoniczny oręż wykuwany jest w samym sercu Domeny Chaosu, na skraju ścierających się energii Nicości i szalejących wichrów Pustkowi. Szaleni wyznawcy bogów Chaosu wykuwają ostrza w lodowatych płomieniach Nicości, za kowadła służą im stosy ciał śmiertelników, a stal hartowana jest we wrzaskach potępionych i schładzana w kadziach wypełnionych krwią niewinnych. W końcowym etapie tworzenia broni demony wykuwają na klindze bluźniercze runy i przygotowują duszę istoty, która ma zostać uwięziona wewnątrz broni. Proces wiązania demona z ostrzem potrafi

Cechy demonicznego oręża

Wszystkie egzemplarze demonicznej broni, niezależnie od tego, jaką istotę w nich zaklęto, posiadają pewne cechy wspólne:

- Uwięziony w ostrzu demon jest źródłem potężnej aury magicznej, którą natychmiast mogą wykryć istoty posiadające umiejętność **wykrywanie magii**.
- Demoniczny oręż jest w stanie ugodzić i zranić każdą istotę, niezależnie od tego, na co i w jakim stopniu jest ona odporna.
- Demoniczny oręż zapewnia właścicielowi modyfikator do testów Walki Wręcz równy wysokości cechy Ataki demona pomnożonej przez dziesięć (Ax10). Dla przykładu, jeśli demon ma 4 Ataki, właściciel demonicznej broni otrzymuje modyfikator +40 do WW.
- Właściciel demonicznego oręża może wykonywać testy Siły Woli, wykorzystując cechę demona zamiast własnej.
- Skradziona siła. Za każdym razem, kiedy demoniczny oręż pozbawi życia jakąś istotę, wysysa z niej całą Krzepę. Sumę punktów trzeba podzielić przez 3. Jedną część pochłania bóg Chaosu, któremu służy wybraniec, drugą karmi się demon, na 1 dzień zaspokajając swój apetyt. Każde pełne 10 punktów z ostatniej części (która trafia do właściciela broni) zapewnia wybrańcowi na 1 dzień modyfikator +10 do Krzepy. Jeśli uzbierane w ten sposób punkty trzykrotnie przekroczą wartość jego własnej cechy, wybraniec traci przytomność na 1 dzień. Dla przykładu Sodam (Krzepa 50) straci przytomność, jeśli dzięki broni cecha osiągnie wartość 151 punktów.

przyprawić o utratę zmysłów, a całe Krainy Cienia drżą od opętańczych wrzasków nieszczęśnika. Nagle broń ożywa, obdarzona własną świadomością, i jest niesiona na Pustkowia, gdzie trafia w ręce wybrańca, jako wieczysty symbol jego statusu i potęgi.

Ta koszmarna broń ofiarowywana jest tylko najbardziej zaufanym sługom Niszczycielskich Potęg, demonom bądź książętom demonów. Zawsze trafia do rąk najpotężniejszych wybrańców Chaosu i zapewnia właścicielowi niezmierzoną potęgę.

Oręż demoniczny w dużej mierze przypomina oręż Chaosu, lecz ze względu na swą niezwykłą moc jest rzadziej spotykany i ofiarowywany. Inaczej niż w przypadku nasyconej magią broni Chaosu, demoniczny oręż wykorzystuje energię życiową demona. Jego właściwości zależą więc od tego, jaka istota została w nim zaklęta.

Tworzenie demonicznej broni

Każdy egzemplarz demonicznej broni tworzony jest z myślą o konkretnym wybrańcu. Zazwyczaj przybiera formę miecza, choć czasem trafiają się także topory, maczugi i inna broń jednoręczna. W celu dokładnego określenia rodzaju broni, należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w **Tabeli 14-10: Rodzaj demonicznego oręża**. Zawsze jest to broń najlepszej jakości (patrz *Zbrojownia Starego Świata*, str. 29).

Po określeniu typu broni należy zidentyfikować rodzaj zaklętego w jej wnętrzu demona (patrz **Tabela 14-11: Typ demona**). Musi on służyć bogu, który jest patronem wybrańca. Sługa Slaanesha nie może więc posiadać oręża, w którym uwięziono demona innego niż te, które służą Panu Rozkoszy.

Pomniejszy demon

Wewnątrz broni zaklęto pomniejszego demona. Khorne: krwiopuszcz; Nurgle: siewca zarazy; Slaanesh: demonetka; Tzeentch: strachulec.

Książę demonów

Wewnątrz ostrza zaklęto duszę jednego z wybrańców Chaosu, który dostąpił zaszczytu przemiany w demona. Jest niezachwianie lojalny wobec swego patrona. Jego współczynniki można określić zgodnie z zasadami tworzenia książąt demonów (patrz str. 211) Wybraniec powinien być człowiekiem, który przebył chwalebną drogę od wojownika Chaosu (czarnoksiężnika Chaosu), aby w końcu osiągnąć poziom wywyższonego wybrańca Chaosu (kataklizatora). Książę demonów powinien mieć pięć mutacji oraz sześć Darów i/lub Nagród.

Wielki demon

Broń stanowi więzienie dla jednego z najstraszliwszych sług Bogów Chaosu – wielkiego demona. Khorne: Krwiopijca; Nurgle: Wielki Nieczysty; Slaanesh: Strażnik Tajemnic; Tzeentch: Pan Przemian.

Niezwykły demon

Wewnątrz broni uwięziono niespotykanego demona. Zasady tworzenia demonów, a także ich współczynniki i zdolności opisano w **Rozdziale XVIII: Legiony Chaosu.**

Tabela 14-11: Typ demona

Rzut	Typ demona
01-40	Pomniejszy demon
41-66	Książę demonów
67-90	Wielki demon
91-00	Niezwykły demon

Tabela 14-10: Rodzaj demonicznego oręża

Rzut	Rodzaj oręża
1-8	Broń jednoręczna (miecz)
9	Broń dwuręczna (miecz)
10	Inna broń (topór, maczuga, dwuręczny topór itp.)

Właściwości demonicznego oręża

Demoniczny oręż posiada wszystkie cechy i specjalne moce demona, który został uwięziony w jego wnętrzu. Oznacza to, że właściciel broni może korzystać także z umiejętności i zdolności demona oraz jego zdolności specjalnych (z wyłączeniem mutacji i zdolności demoniczny byt). Na przykład jeśli wewnątrz broni zaklęto duszę demonetki Slaanesha, władający orężem wybraniec będzie mógł korzystać z aury Slaanesha. Jeśli demon posiada cechę Magia większą niż 0, właściciel broni może z niej korzystać, aby rzucać zaklęcia. Mistrz Gry może uznać, że pewne zdolności nie pasują lub nie mogą być wykorzystywane przez postać. W takim wypadku może je dowolnie zmodyfikować lub nawet usunąć. Bohaterowie Graczy nigdy nie powinni dostać w swe ręce demonicznego oręża, więc MG ma pełną swobodę w tworzeniu i modyfikowaniu konkretnej broni.

Nasycenie i morderczy szał

W trakcie tworzenia demonicznego oręża należy wykonać rzut 10k10 i zsumować wyniki uzyskane na kostkach. Jest to suma punktów Krzepy, jakie w ciągu dnia może wchłonąć broń w wyniku zdolności *skradziona siła*. Jeśli liczba skradzionych punktów przekroczy połowę dziennego limitu, demon wpada w morderczy szał. Właściciel oręża musi wykonać test Siły Woli za każdym razem, gdy w zasięgu szarży znajdzie się jakiś przeciwnik. Nieudany test oznacza, że wybraniec w każdej turze atakuje najbliższego przeciwnika, dopóki w zasięgu 100 metrów nie będzie już żadnego żywego nieprzyjaciela. W tym momencie ogarnięty szałem demon zmusi wybrańca do atakowania towarzyszy, dopóki broń się nie nasyci lub nie zginą wszyscy wokół. Jeśli w ciągu 3 kolejnych rund oręż nikogo nie zabije, zwraca się przeciwko swemu właścicielowi, przeszywając jego ciało potwornym bólem, który przez 1 dzień powoduje modyfikator -30 do wszystkich cech i testów umiejętności.

Jeśli maksymalna liczba punktów Krzepy zostanie osiągnięta lub przekroczona, demon nasyca się życiową energią śmiertelników, a broń traci wszelkie moce na 1 dzień.

Uwolnienie demona

Uwięziony w ostrzu demon może się wyzwolić, jeśli wybraniec zginie z orężem w ręku, sam go uwolni lub gdy demon zostanie wezwany przez swego boga. Jeżeli inna osoba zdobędzie oręż, a poprzedni właściciel wciąż żyje, demon może wyzwolić się spod władzy ostrza. Jednakże często demony pozostają wewnątrz broni, zwłaszcza jeśli w ten sposób będą mogły służyć potężniejszemu panu. Demon automatycznie wyzwala się spod kontroli oręża, jeśli wybraniec okaże się zdrajcą wobec boga Chaosu, któremu służy.

Demon pojawia się w świecie materialnym w odległości do 6 metrów od oręża, w którym był uwięziony. Broń traci wszelkie moce i zdolności. Uwolniony demon przez 1k10 rund chętnie walczy u boku swego pana, chyba że powodem wyzwolenia była zdrada wybrańca. Po upływie 1k10 rund, lub jeśli demon został uwolniony z innego powodu niż zdrada, należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w **Tabeli 14-12: Zachowanie demona**. Przebywając poza bronią, demon może zostać wygnany w ramach zdolności *demoniczny byt*, jednak w tym przypadku może wrócić do broni, a nie do Domeny Chaosu.

Tabela 14-12: Zachowanie demona

Rzut	Zachowanie
01–15	**Ucieczka.** Szczęśliwy, że wreszcie wyrwał się z wielowiekowego uwięzienia, demon ucieka do Domeny Chaosu, a broń traci wszelką moc.
16–25	**Drobna przysługa.** Demon niechętnie dziękuje za uwolnienie i przyrzeka, że będzie pomagał wybrańcowi przez 101 dni, a potem wróci do czeluści Domeny Chaosu. Broń staje się bezużyteczna. W trakcie służby wybraniec może w każdej chwili zwolnić demona z przysięgi.
26–40	**Niespodziewana zemsta.** Demon ucieka, poprzysięgając, że zemści się na głupcu, który ośmielił się naginać go do swej woli. Ilekroć właściciel broni będzie walczył, należy rzucić 1k10. Wynik „6" oznacza, że demon pojawia się znikąd i atakuje swego dawnego pana. Taka napaść zdarza się tylko raz, a broń traci wszelkie moce.
41–50	**Nierozerwalne więzi.** Z wrzaskiem wściekłości demon wraca do ostrza.
51–60	**Gwałtowna zemsta.** Demon natychmiast atakuje swego pana. Jeśli w walce straci choćby 1 punkt Żywotności, ucieka do ostrza. Jeżeli zabije swego władcę, również tam powraca, by czekać na godniejszego wojownika.
61–70	**Zerwane kajdany.** Demon opuszcza ostrze i znika. Broń traci swoje niezwykłe właściwości. Wybraniec nadal może jej używać, a za każdym razem, gdy cios broni spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, należy rzucić 1k10. Wynik „6" oznacza, że demon ponownie zostaje uwięziony w ostrzu.
71–75	**Zamiana miejsc.** Demon, uwolniony z obowiązku służby, postanawia dać swemu panu dość przewrotną nauczkę i więzi jego duszę wewnątrz ostrza. Okres służby to cały wiek, po upływie którego demon porzuca broń. Być może kiedyś, w przyszłości, jakiś inny wybraniec weźmie do ręki oręż, w którym zaklęto ducha potężnego wojownika Chaosu
76–00	**Niech rozpęta się Chaos!** Demon z triumfalnym wyciem rzuca się na wrogów swego pana i będzie ich zabijał przez kolejne 24 godziny, a potem powraca do swego więzienia.



Część IV: Domena Chaosu



Rozdział XV: Niszczycielskie Potęgi

„Khorne, Krwawy Bóg, zasiada na tronie z czaszek i kości. Nurgle, Władca Much, rozdaje 'błogosławieństwo' choroby, zarazy i rozkładu. Slaanesh, perwersyjny Pan Rozkoszy, uwodzi wyuzdanymi rytuałami i wiodącym na pokuszenie powabem ciała. Tzeentch, Pan Przemian, dotyka swoją mocą zarówno uległych, jak i buntowników. Żadna z Niszczycielskich Potęg nie oferuje nic poza kłamstwem i ułudą. Jednak ignorując je, narażamy się na ryzyko mutacji, zepsucia i wreszcie śmierci."

– Magnus Ullersted, łowca czarownic

Obywatele Imperium uważają bóstwa Chaosu za moce złe, niszczycielskie i odpowiedzialne za najniższe pragnienia i instynkty. Istoty te stanowią zaprzeczenie wszystkiego, co dobre i prawe, oraz zagrażają prymatowi Imperium w Starym Świecie. Ale takie ich postrzeganie nie jest powszechne. Bóstwa Chaosu, przez wielu przeklinane, wśród innych – kultystów, Norsmenów i barbarzyńców – cieszą się wielkim poważaniem.

O Khornie

Bóg Krwi jest symbolem śmierci i zniszczenia, wzbudzającym strach i przerażenie we wszystkich mieszkańcach Starego Świata. Przypisywana mu żądza niczym nieusprawiedliwionej destrukcji i mordu stoi w sprzeczności z prawem i moralnością większości cywilizowanych krain. Jednakże w pewnych miejscach, szczególnie tam, gdzie nie sięga karząca ręka sprawiedliwości, Khorne jest czczony ze względu na swoją siłę.

„E tam! Nie ma żadnego Krwawego Boga, czyhającego na nasze czaszki. Ostatni raz uwierzyłem w te bajki, gdy matula przyłapała mnie na kradzieży ciastek ze spiżarni i chciała mnie nastraszyć."

– Johann Zeitler, burmistrz Nuln

„Widziałem oblicze Khorna objawiające się nad pobojowiskiem. W porównaniu z jego wojownikami nawet berserkerzy z Norski wydają się słabowitymi dziećmi. Słudzy Pana Czaszek boją się tylko jego gniewu, gdy nie uda im się przelać wystarczająco dużo krwi. Jeżeli kiedykolwiek cię schwytają, uwierz mi, że lepiej rzucić się na własny miecz, niż przekonać się, jaki szykują ci los."

– Hans Adelberg, kapitan regimentu strzelców hochlandzkich

„Potworna armia Khorna najeżdża nasze góry już od czasów moich czcigodnych przodków. Na miejsce każdego sługusa Chaosu, którego zabijamy, pojawia się dwóch nowych. Musimy przeciwstawić tej fali wściekłości nasze męstwo i siłę. Ale czy nawet nasi niezłomni tarczownicy będą w stanie obronić się przed ciosem krwawego topora Khorna?"

– Kargun Barok, Długobrody z Twierdzy Zabójców

O Nurglu

Najazd można odeprzeć, wroga można zabić, lecz choroby są zmorą straszną i prawie nie do uniknięcia w Starym Świecie. Obywatele Imperium wierzą, że Nurgle uosabia najbardziej bolesną i upokarzającą stronę ludzkiej egzystencji. Wywoływane przez niego choroby i epidemie dziesiątkują całe krainy równie skutecznie, jak czynią to mordercze legiony Khorna. Jego wyznawcy rekrutują się spośród zdesperowanych, trędowatych i schorowanych. Jeśli zostaną zdemaskowani jako słudzy Pana Zarazy, ich los będzie nie do pozazdroszczenia.

„Za każdym razem, gdy wyciągamy ciało z domu skażonego zarazą, wyczuwam jego obecność. Zawsze, gdy znajduję jakiegoś biedaka leżącego twarzą do ziemi i pokrytego jątrzącymi się ranami, gdy muszę zdecydować, czy zabrać go do medyka, czy od razu na cmentarz, wiem, że on tam jest. Za każdym razem, gdy słyszę plotki, że grozi nam kolejna plaga zielonej ospy, słyszę jego ochrypły rechot."

– Dieter z Middenheim, zamiatacz ulic

„Byliśmy zrozpaczeni, kiedy mała Eva zachorowała na koklusz i wkrótce zmarła. Ale niedługo potem wszyscy mieszkańcy zaczęli zapadać na rozmaite choroby. Nawet uzdrowicielka zaraziła się ospą, od której sczerniała jej skóra. Później dowiedzieliśmy się, że wędrowni pielgrzymi, którzy jakiś czas temu odwiedzili wioskę, nie byli zwykłymi trędowatymi, którzy poszukują błogosławieństwa Sigmara. Byli sługami Nurgla, roznoszącymi choroby i śmierć!"

– Tobias, jedyny ocalały z Senden

„Muszy bóg zje twój mózg
gdy ostatni wydasz dech
jeśli krzykniesz, zanim kipniesz
bólem silnym skarze cię!"

– popularna w Ostlandzie dziecięca rymowanka

O Slaaneshu

Kult Slaanesha cieszy się w Starym Świecie większym zainteresowaniem niż kulty pozostałych bogów Chaosu. Mimo że perwersyjne rytuały odstręczają większość uczciwych obywateli, to niektórych kuszą obietnicą wolności i zmysłowych rozkoszy. Bóstwo jest szczególnie popularne wśród szlachty, ale plebejusze również czczą je potajemnie, usiłując w ten sposób zapomnieć o życiu wypełnionym harówką, nędzą i ciężką służbą.

„Doszły mnie słuchy, że główni członkowie elitarnego Klubu Czerwonego Sokoła biorą udział w bluźnierczych rytuałach i zachowują się w sposób niegodny szlachty. Poufne zeznania naocznych świadków wprawiły mnie w głębokie zatroskanie. Usłyszałem opowieści o bezbożnych stosunkach cielesnych, krwawych ofiarach i spożywaniu nielegalnych substancji niewiadomego pochodzenia – a to jedynie drobny przykład bezeceństw, jakie rzekomo się tam odbywały. Zalecam zatrzymanie i przesłuchanie członków stowarzyszenia, aby zdobyć więcej informacji. Gdyby plotki się potwierdziły, za niezbędne uważam natychmiastowe oczyszczenie w ogniu tego gniazda plugastwa."

– inkwizytor Mannfred Shönauger, sędzia podróżny

„Dlaczego kult ciała miałby być zbrodnią? Dlaczego uwielbienie bliźnich miałoby być potępiane? Sigmar umarł dawno temu i wciąż jest traktowany jak bóg. Slaanesh żyje i wymaga od nas jedynie tego, żebyśmy kochali się nawzajem. Wierzę w takie przykazanie, a wy zachowajcie dla siebie swojego martwego Boga-Imperatora."

– fragment zeznań barona Otto von Daublera

O Tzeentchu

Tzeentch stanowi zagadkę dla większości mieszkańców Starego Świata. Wiadomo tylko tyle, że jest patronem wszelkich zmian i symbolizuje proces tworzenia oraz przekształcania. Czczony jest głównie przez czarnoksiężników, wiedźmy i nielicznych okultystów. Wyznawcy traktują ten kult poniekąd tylko jako środek do osiągnięcia celu, ścieżkę wiodącą do zdobycia niesamowitej mocy, którą można posiąść, jeżeli jest się gotowym zapłacić wygórowaną cenę.

„Większość ludzi niechętnie to przyzna, ale prawda jest taka, że za każdym razem, gdy adept manipuluje Wiatrami Magii, musi liczyć się z interwencją Pana Przemian. Przez wiele stuleci Kolegia usiłowały uwolnić się spod jego wpływu, ale wydaje się to niemożliwe. Musimy zaakceptować istnienie Tzeentcha, czy nam się to podoba, czy nie."

– ś.p. Ingrid Sloeckl, była Magister Kolegium Niebios

„Przybysz nadszedł pod koniec żniw. Jego szaty miały kolor słońca, a skórę pokrywały dziwne znaki, jakich żaden z moich pobratymców nigdy wcześniej nie widział. Stary Gunbar, szaman, powiedział, że jest to człowiek zły i nie należy mu ufać. Jednakże wkrótce Przybysz odszedł, a stary Gunbar doznał udaru słonecznego. Od tej pory plemię zwróciło się ku nowemu bóstwu. Wielki Tzeentch przyniósł memu ludowi pożądane zmiany i teraz wznosimy nasze miecze, topory i włócznie, aby zrobić wszystko, co nam rozkaże!"

– Thorolf Hammarskjold, wódz norsmeńskiego plemienia Dziesięciu Niedźwiedzi

„Znalazłem tę księgę ukrytą w sypialni mego pana. Przyciągnęły mnie do niej dziwne szepty i wizje, które przekonywały, że mogę wyzwolić się spod okrutnych rządów szlachty. Z upływem czasu księga nauczyła mnie rzeczy, które wcześniej wydawały mi się niemożliwe. We śnie objawił mi się Tzeentch i powiedział, że zanim spadnie pierwszy śnieg, zajmę miejsce mego pana."

– Albert Hoffman, majordomus rodu Zütze

– Cztery bóstwa Chaosu –

Mimo że Chaos przyjmuje nieskończoną ilość form i potrafi przybierać rozmaite maski, głównych bogów Chaosu jest tylko czterech. Są zupełnym przeciwieństwem bóstw czczonych przez prawych i uczciwych ludzi. Okrutni, mściwi i podstępni, dążą do tego, aby zmienić świat i ułożyć go na nowo, zgodnie ze swymi przerażającymi wizjami. Większość czasu spędzają na wzajemnych kłótniach i intrygach, bezustannie walcząc nie tylko ze sobą nawzajem, ale także z każdą rasą zamieszkującą Stary Świat. Poniżej szczegółowo opisano każdego z bogów Chaosu, włącznie z wyznawcami kultu i symboliką.

Khorne

Bóg Krwi, Pan Czaszek, Władca Wojny, Wielki Rzeźnik

Khorne, Bóg Krwi, jest najbardziej gwałtowną i destrukcyjną spośród czterech ohydnych mocy Chaosu. Uosabia niepohamowaną agresję, bezmyślny szał i rozlew krwi na polu bitwy. Jego żądza krwi jest nienasycona, więc zawsze będzie zmuszał swoich wyznawców do chwytania za broń

i mordowania w jego imieniu. Złość i okrucieństwo Khorna to nieokiełznana siła, która uderza zarówno w jego wrogów, jak i sprzymierzeńców. Pan Czaszek z prawdziwą przyjemnością ogląda sceny rzezi i barbarzyństwa. Zachęca do rozlewu krwi, dmąc w róg, którego echo niesie się po całych Pustkowiach Chaosu. Gdy trwa wojna, słychać ryk Khorna, doprowadzający do szaleństwa każdego, kto go usłyszy. Spośród wszystkich bóstw Chaosu to właśnie Khorne najmocniej pragnie wojny i zniszczenia. Nieustannie podburza swoich wyznawców, aby ruszali na wyprawy przeciw miastom i osadom Starego Świata.

Khorne jest zazwyczaj przedstawiany jako ogromna, humanoidalna postać o skórze koloru krwi. Siedzi na wielkim, mosiężnym tronie, wzniesionym na szczycie kopca z czaszek i zakrwawionych kości. Są to szczątki istot pomordowanych w walce przez jego wyznawców. Khorne nosi misternie zdobioną zbroję płytową, pokrytą zawiłymi runami oraz wizerunkami postaci krzyczących z bólu i męki. Potężny hełm z rogami tylko częściowo zakrywa nieludzkie oblicze bóstwa, wykrzywione w grymasie nienawiści. Władca Wojny najbardziej ceni sobie broń, która przelewa najwięcej krwi, a więc ogromne miecze, topory i halabardy.

Mimo że Khorne traktuje wszystkich pozostałych bogów jako swoich nieprzyjaciół, wydaje się żywić szczególną nienawiść do Slaanesha, Pana Rozkoszy. Zmysłowe i hedonistyczne nastawienie wyznawców Slaanesha wyraźnie kontrastuje z żądzą krwi i przemocy kultystów Khorna, dlatego te dwie grupy zwalczają się przy każdej nadarzającej się okazji.

Celem Khorna jest ujrzenie Starego Świata zniszczonego i ogarniętego pożogą, mórz zamienionych w oceany krwi i stosów czaszek, wzniesionych ku czci Wielkiego Rzeźnika. To bóg agresywny i silny, ceniący działanie i męstwo. Nakazuje więc, żeby jego wyznawcy toczyli jak najwięcej wojen, a w przerwach przygotowywali się do następnych bitew. Wśród wyznawców Khorna nie spotyka się zbyt wielu strategów, gdyż dalekosiężne planowanie kłóci się z żądzą krwi i niszczenia. Jedynie w rzadkich przypadkach bóg zsyła kultystom wizje dotyczące sposobów konstruowania potężnej broni. Zazwyczaj są to machiny oblężnicze lub inne wielkie i śmiercionośne urządzenia.

Wyznawcy Khorna rekrutują się spośród wojowników Chaosu, fanatyków, morderców i berserkerów. Wielu z nich urzeka perspektywa niepohamowanego rozlewu krwi. Liczne norsmeńskie plemiona odpowiedziały na zew Pana Czaszek i od tej pory nieprzerwanie są postrachem mórz Starego Świata. Od czasu do czasu wojownik w ogniu walki słyszy pieśń Khorna i wpada w szał, nurzając się w krwi poległych i tym samym oddając się w służbę okrutnemu bogu. Odmieńcy są zazwyczaj zabijani na miejscu przez dawnych kompanów, ale niektórym udaje się zbiec na Pustkowia Chaosu, gdzie dołączają do hord Khorna.

Bóg Krwi nie używa magii i nie obdarowuje swoich wyznawców zaklęciami. Droga Pana Czaszek to ścieżka wojenna, nie ma tam miejsca na magię i jej subtelności. Wyznawcy wierzą, że Khorne nienawidzi magii we wszelkich przejawach, poprzysięgli więc zabijać wszystkich adeptów magii, jakich spotkają na swej drodze. Prawda jest jednak taka, że Khorna cieszy każda rzeź, niezależnie od tego, kto pada jej ofiarą.

Nikt nie słyszał o czarnoksiężnikach, którzy poświęciliby się Khornowi, jednakże nie oznacza to, że jego wyznawcy nie mogą używać magicznej broni. Wręcz przeciwnie, jest to cenna nagroda, zwłaszcza gdy została zdobyta jako łup wojenny.

Symbol

Symbol Khorna zwykle przypomina runę w kształcie litery X, której dolne ramiona są połączone poziomą belką, a w centrum znajduje się stylizowana czaszka. To zresztą dominujący motyw zdobniczy na zbrojach i orężu wyznawców Khorna, a większość z nich odcina głowy pokonanym wrogom. Po wysuszeniu noszą je dumnie na zbroi lub przy siodle wierzchowca. Pokryte krwią lub czerwoną farbą kości zabitych przeciwników rzuca się na stosy przy ołtarzach lub nosi ze sobą jako oznakę łaski bóstwa. Kolory Khorna to czerwień, czerń i odcienie miedzi.

Khorne nie obdarza szczególną łaską żadnych zwierząt, ale kultyści niekiedy wyczuwają jego obecność w straszliwych psach myśliwskich i bojowych oraz w młodych, niewykastrowanych bykach. Te ostatnie czasem kroczą przed wyruszającą na pole bitwy hordą, lecz przeważnie składa się je w ofierze Bogu Krwi.

Charakter

Dla większości czcicieli Khorna służba bogu jest sprawą dosyć prostą – wystarczy wybrać drogę absolutnej przemocy i poświęcić się rzezi oraz walce. Khorne nie jest zainteresowany intrygami, sekretami i podstępami, dlatego jego słudzy najczęściej opuszczają cywilizowane miejsca, w pełni poświęcając się krwawym rytuałom i nieustannym bitwom na Pustkowiach Chaosu. Nie zawierają trwałych sojuszy, gdyż równie chętnie zabijają przeciwników, jak i siebie nawzajem. Ci, którzy nie są w stanie oprzeć się żądzy krwi, zamieniają się w ogarnięte obłędem bestie lub szalonych morderców. Obłąkani fanatycy przemierzają ulice miast i wiosek Starego Świata, bełkocząc bez sensu lub w samobójczym szale głosząc chwałę Boga Krwi. Magistrzy i uczeni, którzy badają słowa oraz uczynki Khorna w nadziei, że dzięki temu uda im się pokonać jego sługi, często

bywają nawiedzani przez myśli pełne przemocy i krwi. Tym samym ryzykują popadnięcie w obłęd i zależność od Pana Czaszek.

Przykazania

Khorne wymaga od wyznawców, aby przelewali krew i zabijali, kiedy tylko jest to możliwe. Większość jego czcicieli to wojownicy, ale każdy, kto pragnie mordować bez zważania na konsekwencje, może liczyć na błogosławieństwo Krwawego Boga. Nie ma w kalendarzu żadnych świąt poświęconych temu bóstwu, ale jego słudzy czasem obchodzą rocznice szczególnie krwawych bitew.

- Najwspanialszą modlitwą jest chlust krwi z rozerwanej tętnicy wroga i trzask jego łamanych kości.
- Nie ma niczego złego w zabiciu innego wyznawcy Khorna, jeżeli dzieje się to na chwałę Boga Krwi.
- Zbieraj trofea po pokonanych przez siebie przeciwnikach. Ozdabiaj się czaszkami wrogów i pij krew nieprzyjaciół, a otrzymasz łaskę Pana Czaszek.
- Zabijaj zawsze i wszędzie dekadenckich wyznawców Slaanesha.
- Litość jest dla słabych. Nie oszczędzaj wrogów, gdyż Bóg Krwi nie okaże ci litości. A gniew jego jest straszny.



Nurgle

Pan Zarazy, Wielki Plugawiciel, Mistrz Plag, Władca Much

Nurgle to ohydne bóstwo choroby, rozkładu i końca wszelkiego trwania. Jako Pan Zarazy jest dawcą cierpień, plag i zepsucia. Rozkoszuje się obdarzaniem śmiertelników czułym dotykiem zarazy i tworzeniem nowych epidemii jako „darów" dla ludzi. Pomimo chorowitego wyglądu Nurgle jest zadziwiająco silny i niezwykle żywotny. Jego wyznawcy zdają się rosnąć w siłę, mimo że ich ciała pokryte są ranami, wyniszczone plagą, wypełnione flegmą i czarną krwią. Nurgle jest znany ze swojego spaczonego poczucia humoru, a czcicielom okazuje niezdrową miłość i troskę.

Nurgle usiłuje zaznaczyć swą obecność na świecie przez rozprzestrzenianie chorób i plugastwa. Niczego nie pragnie bardziej, niż ujrzeć Stary Świat zmieniony w cuchnącą otchłań śmierci, zniszczenia i zarazy. Nie robi jednak tego z zamiłowania do brzydoty, a wręcz przeciwnie. Nurgle widzi piękno w tym, co dla normalnych istot jest odrażające. Rozkoszuje się lśnieniem nabrzmiałych krost i raduje go woskowa bladość zmarłego na jedną z wielu roznoszonych przez niego chorób. Nurgle uważa za swój obowiązek odkrywanie piękna drzemiącego we wszystkich rzeczach, wydobywanie na świat tajemniczych cudów zepsucia. Dla Władcy Much piękno jest czymś, co rozkwita pod jego błogosławionym dotykiem, dąży więc do „upiększenia" całego świata.

Nurgle jest często przedstawiany jako groteskowo otyły humanoid o chorobliwie zielonej skórze, pokrytej ropiejącymi ranami. Jego nalana twarz zwykle wykrzywiona jest w ironicznym uśmiechu, a spomiędzy warg wysuwa się niesamowicie długi język, zakończony małą, pomarszczoną twarzyczką. Z rozdętej głowy wyrastają dwa wielkie, pożółkłe i obłupane rogi, pokryte krwią i innymi wydzielinami. Nurgle uwielbia swój wygląd i pomniejsze demony tworzy na swoje podobieństwo. Ze swego tronu hołubi wyznawców, przemawiając do nich czułym głosem, ale jednocześnie miażdży niezliczoną ilość sług olbrzymim cielskiem lub zwykłym klepnięciem nabrzmiałej ręki. Jego królestwo jest krainą nieopisanej ohydy, wygląda jak wszystkie kloaki i kostnice świata zebrane w jedną, kipiącą masę. Ci, którzy widzieli ten przerażający pałac, nigdy potem nie są w stanie oczyścić zbrukanego ciała i splugawionej duszy, by spojrzeć na świat inaczej jak na kloaczny dół, którym w istocie jest.

Czciciele Nurgla to głównie osoby chore i fanatycy dążący do zniszczenia świata. Zazwyczaj pochodzą z najniższych klas społecznych, które i tak żyją w brudzie i rozpaczy. Do Nurgla zwracają się uciskani, zapomniani oraz ci, którzy nie mają innego celu, a przy życiu trzyma ich tylko nadzieja na otrzymanie licznych błogosławieństw obiecywanych przez Władcę Much. Najczęściej wyznawcami Nurgla zostają ludzie, ale również skaveny – stworzenia brudne i spaczone z samej swej natury – uważają go za pokrewną duszę. Niektórzy szczuroludzie odrzucają nawet własny kult Rogatego Szczura, aby poświęcić się służbie Nurglowi. Bóstwo to przynosi wielką ulgę swoim wyznawcom, gdyż czyni ich częścią jednej wielkiej, choć niezdrowej, rodziny trędowatych i ofiar zarazy. Dla Mistrza Plag zdrowe istoty są niczym czyste płótno, które czeka na jego chorobliwy pędzel.

Symbol

Głównym symbolem Nurgla są połączone w kształt trójkąta trzy kule, niektórym uczonym przypominające krosty, pęcherze i inne symptomy choroby. Wybrańcy Nurgla często odkrywają, że znak ten wykwita na ich zaognionej skórze. Pozostałe symbole to muchy, macki, otwarte szczęki i kielichy z odrażającą zawartością. Święte kolory Nurgla to chorobliwe zielenie, żółcie i brązy. Wyznawcy przywdziewają brudne, pokryte wymiocinami szmaty lub podarte ubrania w barwach Nurgla, a przystrajają się gnijącymi kończynami,

kawałkami ciała i czaszkami. Wyruszając w świat z błogosławieństwem bóstwa, często niosą przed sobą podarte sztandary.

Zwierzęta poświęcone Nurglowi to muchy, robaki i padlinożerne kruki, ale tak naprawdę darzy on łaską wszystkie stworzenia, które pożywiają się zgniłym mięsem albo roznoszą zarazę. Zwierzęta, które dogorywają z powodu choroby, często składa się w ofierze i podrzuca do studni lub magazynów żywności, z których korzystają zdrowe społeczności.

Charakter

Nurgle jest określany przez wyznawców jako „kochający" i wykazuje wielkie zainteresowanie ich losami oraz działaniami. Szczególnie faworyzowani przez niego czciciele zostają obdarzeni najgorszymi możliwymi chorobami i często w wyniku straszliwych mutacji zamieniają się w ohydne monstra. Nurgle rozprzestrzenia choroby za pomocą podstępu, nakłaniając wyznawców, aby mieszali się z tłumem, kiedy tylko jest to możliwe. Nie ma nic przeciwko wojnie, gdyż ta przynosi głód, zwątpienie, brud i rozpacz, przez co stanowi doskonałą pożywkę dla nowych plag. Mówi się, że Nurgle szepcze do uszu rannych na polu bitwy, oferując im wieczne, aczkolwiek wypełnione zgnilizną życie, jeśli tylko odpowiedzą na jego wezwanie.

Największym powodem do dumy jest dla Nurgla pobłogosławienie uzdrowicieli lub medyków i ukazanie im prawdziwego uroku zarazy. Władca Much uwielbia piękno choroby; nigdy nie chce niszczyć, a jedynie poprawiać i nauczać, jak odkryć ukryte cuda choroby. Oczywiście ukochane przez niego istoty zaczynają niszczeć i gnić pod jego czułym dotykiem, ale Nurglowi to nie przeszkadza, gdyż proces rozkładu wydobywa z ciała naturalne piękno.



Przykazania

Nurgle nie wymaga od czcicieli nic prócz tego, by roznosili po całym świecie śmierć i choroby. Oto jego nauki dla wyznawców:

- Szukaj nowych oznak rozkładu, gdyż zesłane są jako błogosławieństwo od Ojczulka Nurgla.
- Nauczaj innych o hojności, z jaką Nurgle darzy swoją miłością. Nie skąp innym darów, jakie od niego otrzymałeś.
- Szukaj wszędzie piękna, a gdy je znajdziesz, podziwiaj jego cudowność.
- Udoskonalaj odnalezione piękno, udzielając mu błogosławieństwa Nurgla.
- Lituj się nad tymi, którzy czczą Pana Zmian, gdyż nie znają oni prawdziwej istoty piękna. Nie wahaj się jednak podzielić z nimi tym, co posiadasz najcenniejszego, czyli twoją chorobą.

Slaanesh

Władca Rozkoszy, Kusiciel, Wąż, Książę Bólu i Rozkoszy

Natchnienie i pożądanie – tym jest spełniający marzenia Slaanesh. To uosobienie pragnień i rozkoszy – zarówno odczuwanych po rozwiązaniu intelektualnej zagadki, jak i towarzyszących zaspokajaniu najniższych instynktów. Symbolizuje także frustrację i mękę tworzenia, walkę o osiągnięcie tego, czego się pragnie. Jest rozkoszą. Jest cierpieniem. Jest sumą wszelkich ludzkich doświadczeń.

Próbując umiejscowić Slaanesha w panteonie bogów Chaosu, większość badaczy skupia się na jego roli uwodziciela i dostarczyciela zmysłowych rozkoszy. Ale to nie oddaje w pełni jego istoty. Gdyby był tylko boskim rajfurem, nie czerpałby takiej przyjemności z obserwowania zgubnych dla mieszkańców Starego Świata efektów swoich poczynań. Pan Rozkoszy pobudza do odkrywania nowych wrażeń – można powiedzieć, że jest ucieleśnionym doznaniem. Głównym zainteresowaniem Slaanesha jest stymulowanie wyobraźni – nieprzypadkowo jest także mrocznym patronem artystów i poetów. Dostarcza estetycznej przyjemności i zsyła na twórców natchnienie, aby potem rozkoszować się dziełami stworzonymi z boskiej inspiracji. Wkrada się do umysłów artystów, kusząc obietnicą sławy i zsyłając inspirację, która każe malarzowi sięgnąć po pędzel, a poecie po pióro.

Oczywiście tak rozbudzona wrażliwość nie pozostaje bez wpływu na stan fizyczny jednostki. Zaspokajanie intelektualnych pragnień rozbudza coraz głębsze i mroczniejsze żądze. Slaanesh inspiruje nowe pragnienia poprzez podsycanie doznań i jednoczesne ich otępianie. Pobudzone zmysły wymagają coraz to nowszych i dziwniejszych wrażeń, aby można było odczuć ten sam dreszcz podniecenia, co za pierwszym razem. Kiedy przyjemność artystycznego spełnienia zaczyna blednąć, twórca zwraca się ku fizyczności, aby odczuć równie ekscytujące doznania, co wcześniej. W tym sensie ścieżka Pana Rozkoszy jest niezwykle śliska i niebezpieczna. Zaspokojenie kolejnej zachcianki wzbudza jeszcze większe pożądanie wciąż nowych, coraz intensywniejszych doświadczeń.

Ci, którzy od dawna służą Wężowi, porzucają jakiekolwiek ograniczenia dyktowane przez normy moralne i społeczne. Z czasem to, co kiedyś było przyjemne, zaczyna ich nudzić, a wyznawcy poszukują dziwniejszych i bardziej kuszących pragnień do spełnienia. Wkrótce nawet najbardziej wyrafinowane rozkosze ciała tracą swój powab i czciciele Slaanesha zwracają się ku słodkiej agonii, która pozostaje ostatnim z możliwych doświadczeń. Dekadencja przemienia się w perwersję, perwersja w sadyzm, aż w końcu pozostaje tylko jedno, wszechogarniające pragnienie, aby poczuć coś... cokolwiek.

Slaanesh jawi się jako humanoidalna postać o cechach jednocześnie męskich (po lewej stronie ciała) i żeńskich (po prawej stronie). W przeciwieństwie do innych bóstw Chaosu, jest obdarzony nadnaturalną urodą, zarazem zjawiskową i uderzającą, jak też niepokojącą. Spomiędzy falujących włosów o barwie czystego złota wynurzają się dwie pary czarnych rogów. Slaanesh odziany jest w błyszczącą koszulkę kolczą, ozdobioną aksamitnymi frędzlami i klejnotami niespotykanej urody. W prawej dłoni dzierży magiczne nefrytowe berło, które ponoć stanowi najcenniejszy skarb Wielkiego Kusiciela. Jego domena pośród otchłani Chaosu jest rozległa i wypełniona zbytkownie urządzonymi komnatami, w których kultyści i demony uczestniczą w orgiach przy stołach zastawionych odrażającym, ale wybornie smakującym jedzeniem. Wysłannicy Slaanesha zawsze emanują erotycznym urokiem i są osobliwie powabni, nawet gdy ich ciała szpecą obrzydliwe mutacje.

Symbol

Symbol Slaanesha powstał z połączenia znaków kobiecości i męskości. Symbolizują go również hermafrodytyczne torsy, zwierzęce pyski, szczypce kraba oraz zwinięty wąż. Większość wyznawców unika publicznego obnoszenia się z tymi znakami, wybierają natomiast zmysłowe stroje i biżuterię z erotycznymi motywami, okazując w ten sposób cześć Panu Rozkoszy. Czciciele zazwyczaj noszą modne stroje, skrojone w sposób podkreślający sylwetkę i ukazujący znacznie więcej kuszącej nagości, niż pozwalają względy przyzwoitości. Podczas tajnych rytuałów wyznawcy, niezależnie od płci, odziani są w szaty odkrywające prawą pierś.

Święte kolory Slaanesha to zarówno pastele, jak też intensywne, głębokie barwy. Szczególnie upodobał sobie błękit, róż, rubinową czerwień i szmaragdową zieleń, często zestawione ze sobą w kontrastujący sposób. Poświęcone mu zwierzęta to ptaki, kraby, węże i salamandry. Wyznawcy szczególnie cenią zwierzęta, które są piękne i wydają się niemal doskonałe, ale przy tym mają jakąś poważną skazę lub widoczną mutację. Święta liczba Slaanesha to sześć i często pojawia się w rytuałach odprawianych ku jego czci (choć zdarzają się także wielokrotności tej liczby). Na przykład idealny mały sabat liczy sześciu uczestników.

Charakter

Spośród wszystkich bogów Chaosu Slaanesh cieszy się największą akceptacją w Starym Świecie. Aby przyciągnąć jego uwagę, wystarczy oddawać się zmysłowym przyjemnościom, nawet bez wzywania imienia Węża. Wyznawcą Slaanesha może zostać każdy, ale większość pochodzi z wyższych klas społecznych, przyzwyczajonych do życia w zbytku. Również malarze, poeci i muzycy są bliscy Panu Rozkoszy, znajdując inspirację w jego filozofii życia bez zahamowań. W przeciwieństwie do czcicieli pozostałych bóstw Chaosu, poszczególne ugrupowania wyznawców Slaanesha współdziałają ze sobą, tworząc rozległą sieć osób skupionych na poszukiwaniu nowych doznań. Wyznawca zawsze zostanie przyjęty w świątyni, niezależnie od swojej rasy czy narodowości; z pewnością znajdzie też schronienie w każdym mieście, w którym potajemnie czci się Węża.

Najwięcej wyznawców Slaanesha gromadzą wielkie miasta Starego Świata. Szczególnie podatna na jego pokusy jest szlachta Tilei, Estalii i Bretonii, posiadająca znaczne wpływy w swoich krainach. Większość wyznawców za dnia udaje oddanych czcicieli Sigmara, Ulryka, Pani Jeziora lub Myrmidii, a wieczorami odprawia bluźniercze rytuały przy przenośnych ołtarzach Slaanesha. Wielu szanowanych szlachciców, bogatych kupców, a nawet kapłanów w tajemnicy oddaje cześć Panu Rozkoszy.

Przykazania

Slaanesh niewiele ma do przekazania swoim wyznawcom, zobowiązuje ich jedynie do tego, aby bez reszty poświęcili się hedonizmowi i poszukiwaniu rozkoszy. Im dłużej ktoś go czci, tym bardziej zdeprawowany się staje, łaknąc coraz to nowych, szokujących, a czasem odrażających doznań, żeby pobudzić znużone zmysły. Oto niektóre z praw Slaanesha:

- Pogoń za doznaniem jest wszystkim. Miej odwagę odrzucić to, co zwykłe i bezpieczne, aby ujrzeć prawdziwy ból i rozkosz ukryte w istocie Slaanesha.
- Czcij Slaanesha poprzez wzbudzanie pożądania we wszystkich, bez względu na ich pozycję czy stanowisko. Każdy może zostać dzieckiem Pana Rozkoszy.
- Wszystkie przyjemności cieszą Slaanesha. Nieważne, czy chodzi o rozkosze ciała czy umysłu – jeżeli coś ma pogłębić twoje doznania, zrób to.

Tzeentch

Pan Przemian, Władca Losu, Wielki Intrygant, Architekt Przeznaczenia

Tzeentch jest mistrzem magii, tajemnym podszeptem mocy i Panem Przemian. Władczy i przerażający, pociąga za sznurki losu, krzyżując nici przyszłości i przeszłości, aby zmieniać świat wedle swego zamysłu. To najbardziej hojny spośród bogów Chaosu, udzielający łaski każdemu, kto o nią prosi, ale cena zawsze okazuje się niezwykle wysoka. Tzeentch to mistrz kłamstwa i podstępu, patron intryg na wspaniałych dworach i współautor zdradliwych umów oraz łamanych sojuszy. Jest najpotężniejszym źródłem magii Chaosu, a wielu jego kultystów to czarnoksiężnicy, czarodzieje-renegaci i okultyści. Nawet jego zagorzali wrogowie uznają go za pierwotne źródło magii.

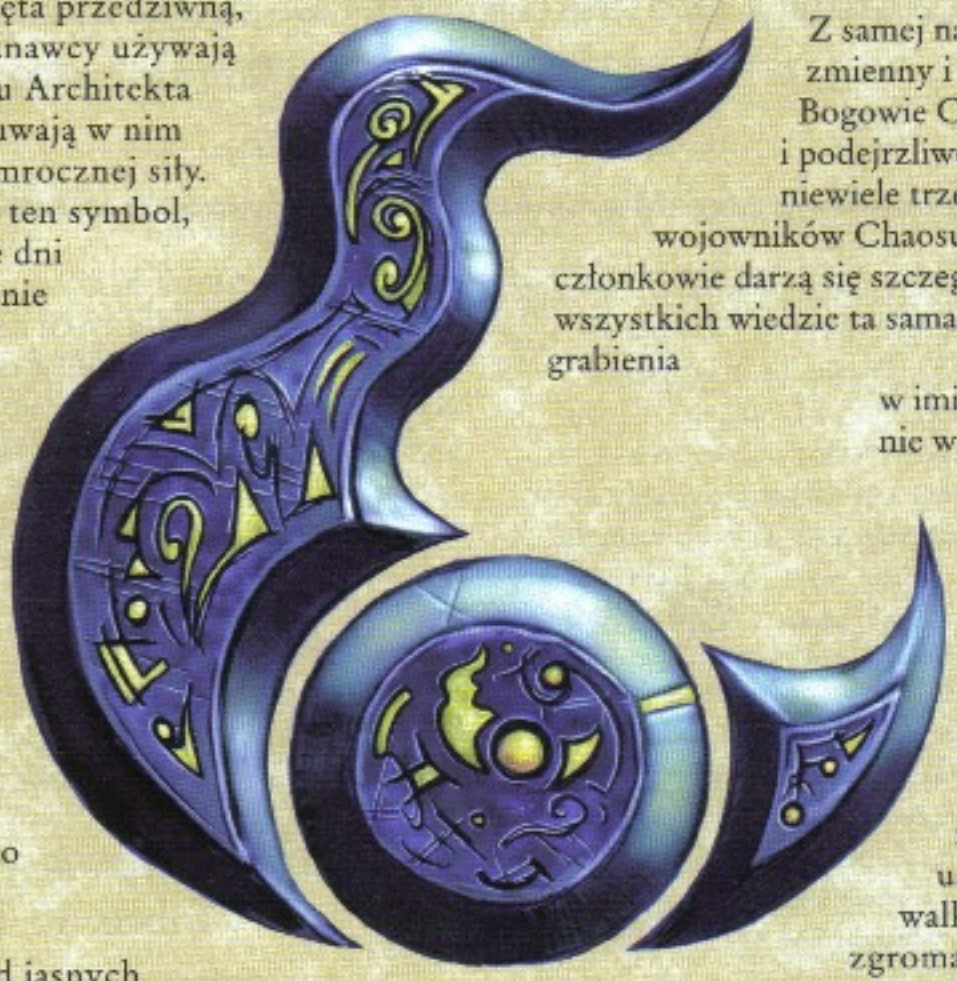
Tzeentch jest przedstawiany jako ogromna, humanoidalna postać o chudych, patykowatych kończynach. Nie posiada głowy, a twarz znajduje się bezpośrednio na klatce piersiowej. Dwa skręcone, giętkie rogi wyrastają z ramion, a każdy z nich zakończony jest ohydną główką. Kiedy przemawia, jedna z twarzy mu przytakuje, a druga zaprzecza, co wprawia słuchającego w zmieszanie i obłęd. Jednakże będąc ucieleśnieniem zmiany, Tzeentch może przyjmować dowolne formy. Nawet ci, którzy go widzieli (i przeżyli to doświadczenie), zazwyczaj mają problem z dokładnym opisaniem bóstwa. Jego domena jest zmienna i płynna, a plastyczne niczym gorący wosk czas i przestrzeń zdają się tam rozciągać i nieustannie zmieniać.

Prawdziwe plany Tzeentcha przekraczają zdolności ludzkiego pojmowania. Pragnie dominacji nad światem, lecz dąży do tego w sposób bardzo subtelny, wykorzystując innych niczym pionki w grze. Uwielbia obserwować, jak śmiertelnicy uginają się pod ciężarem zbyt wielkiej mocy, którą ich obdarzył. Dlatego też szczególnie chętnie kusi Magistrów, kapłanów i innych adeptów magii. Osobom pozbawionym magicznych zdolności oferuje zaś dostęp do wiedzy tajemnej i poznanie sposobów na pokonanie rywali.

Poza znamiennym wyjątkiem Nurgla, pozostali bogowie Chaosu stanowią w oczach Tzeentcha siły dążące do zmian i dlatego pozwala im istnieć bez przeszkód. Jedynym wyjątkiem jest Władca Much, który dla Wielkiego Intryganta stanowi uosobienie znienawidzonej i nienaturalnej stagnacji. Dlatego też wyznawcy tych dwóch bóstw często zwalczają się nawzajem.

Symbol

Symbol Tzeentcha to kula zamknięta przedziwną, poskręcaną pieczęcią, ale jego wyznawcy używają też wszystkowidzącego oka, znaku Architekta Przeznaczenia. Czarodzieje wyczuwają w nim magiczną moc i obawiają się jego mrocznej siły. Ci, którzy długo wpatrywali się w ten symbol, przysięgają, że jeszcze przez wiele dni pulsował przed ich oczami. Patrzenie na niego przez zbyt długi czas niezawodnie prowadzi do obłędu.



Tzeentch lubi jasne i krzykliwe kolory, zwłaszcza jaskrawą żółć oraz różne odcienie błękitu i złota. Jego wyznawcy przywdziewają misternie zdobione szaty i zbroje, pokryte symbolami boga i tajemnymi runami. W przeciwieństwie do innych stworzeń Chaosu, czciciele Tzeentcha są zawsze zdumiewająco czyści i nawet zdają się emanować dziwnym blaskiem, jakby jakieś nieziemskie światło odbijało się od jasnych szat i wypolerowanego metalu zbroi.

Tzeentchowi poświęcone są ptaki, zwłaszcza sępy i kondory. Ptasie mutacje są uznawane za oznakę szczególnej łaski boga, który potrafi zmienić ludzkie oblicze w orli dziób lub sprawia, że czcicielom wyrastają wielokolorowe skrzydła albo szpony.

Charakter

Tzeentch jest powszechnie uważany za przerażającego boga magii. To patron adeptów sztuk tajemnych, a także osób ambitnych i pragnących władzy. Nie zważa na to, kto prosi o jego łaskę, jeśli tylko proszący jest gotów na zawarcie diabolicznego paktu, na mocy którego w zamian za magiczną moc odda Panu Przemian swą wolę i duszę.

Przykazania

Zamysły zmiennego i nieprzewidywalnego Tzeentcha są trudne do odgadnięcia. Jest jednakże parę wymagań, które stawia swoim wyznawcom:

- Zmiana jest jedyną stałą rzeczą na świecie. Zaprzeczanie jej wzbudza gniew Tzeentcha.
- Magia jest najpotężniejszym czynnikiem zmian, zgłębiaj więc jej tajniki zawsze, gdy jest taka możliwość.
- Wprowadzanie Chaosu do działań i umysłów ludzkich jest czynnikiem zmiany. Zawsze i wszędzie niszcz podwaliny prawa oraz porządku.
- Porzucaj stare metody, ciągle poszukuj nowych dróg rozwoju.

Ponad podziałami

Z samej natury Chaosu wynika, że jest zmienny i niezdolny do współpracy. Bogowie Chaosu i ich wyznawcy z niechęcią i podejrzliwością patrzą na siebie nawzajem i niewiele trzeba, by chwycili za broń. Hordy wojowników Chaosu nie powstają dlatego, że ich członkowie darzą się szczególną sympatią, ale dlatego, że wszystkich wiedzie ta sama żądza mordowania, palenia i grabienia w imię okrutnych bóstw. Kultysta nigdy nie wie, jaki los go spotka. Równie dobrze może zostać złożony w ofierze własnemu bogu, jak i zginąć na polu walki z ręki swego wroga lub towarzysza.

Niektórzy szaleni uczeni wierzą, że tak naprawdę cztery bóstwa Chaosu to tylko aspekty jednej wyższej siły, zwanej Wielką Bestią. Czasami uśmierza ona szalone wewnętrzne walki, aby pod jednym sztandarem zgromadzić wrogie dotychczas armie. W takich chwilach cały Stary Świat drży ze strachu i odrazy. Mutanci, zwierzoludzie i dzicy wojownicy jednoczą się pod wodzą wyjątkowo silnego i charyzmatycznego wybrańca Chaosu. Owładnięci marzeniami o łupach, rzezi i wojennej chwale, na krótki czas zapominają o dzielących ich różnicach i walczą ramię w ramię. Mieszkańcy Starego Świata zdają sobie sprawę, że jest tylko kwestią czasu, zanim kolejny przywódca znów zjednoczy hordy Chaosu i poprowadzi je do inwazji. Można się spierać, czy Wielka Bestia naprawdę istnieje, ale nie da się zaprzeczyć widocznym skutkom jej działań.



Rozdział XVI: Poza Pustkowiami Chaosu

„Potwory zamieszkujące Pustkowia Chaosu to tylko blade odbicie koszmarów czających się zaraz za ich granicami."
– Seiger Weisgerber, główny bibliotekarz Kolegium Światła

Przemierzając Pustkowia Chaosu w kierunku północnym, można zaobserwować, jak stopniowo przestają obowiązywać prawa natury, zmiany krajobrazu wymykają się zdrowemu rozsądkowi. Zaciera się granica pomiędzy światem realnym a Domeną Chaosu. Nieliczni śmiałkowie, którzy stamtąd powrócili, porównują to zjawisko do zapadania w koszmarny sen, z tą różnicą, że nigdy nie nadchodzi ulga odczuwana po przebudzeniu. Pośród obłoku mgły, która zaciera kontury rzeczywistości, wznoszą się przeklęte trony Bóstw Chaosu, a każde z nich uważa, że panuje nad całym terenem Domeny. Jeżeli istnieją granice między terytoriami Slaanesha, Khorna, Nurgla i Tzeentcha, nie sposób ich zauważyć. Ziemia i niebo podlegają ciągłym zmianom; wydaje się nawet, że kolejne przemiany zachodzą w sposób nieprzerwany. To ojczyzna występujących w przeróżnych formach demonów, mutantów i pomiotu Chaosu.

– W stronę Oka –

Nie ma wyraźnej granicy między Pustkowiami a Domeną Chaosu, lecz samo wyruszenie w kierunku północy zbliża podróżnego do Pustki, wywierając szkodliwy wpływ na ciało i umysł. Krucha natura śmiertelnika nie jest w stanie oprzeć się potężnym zmianom, jakie wywołuje wędrówka po tej krainie. Zupełnie inaczej zachowują się stworzenia Chaosu, czerpiąc wielką siłę z bliskości migotliwej otchłani, ale nawet one bywają czasem rozdzierane na strzępy lub mutowane nie do poznania przez wydobywającą się z niej ogromną moc. Niektóre monstra nie potrafią egzystować bez życiodajnej mocy Oka Chaosu, inne natomiast są przez nie spychane w głąb Starego Świata, dokąd niosą zamęt i śmierć.

Położona za Pustkowiami Chaosu kraina znana jest pod wieloma nazwami – Oko Chaosu, Wrota Spaczenia czy Domena Chaosu. Potrafi przyjmować różne formy i każda istota postrzega ją pod inną postacią. Niektórzy widzą masywną bramę, inni kłębiący się wir mrocznej energii, jeszcze inni pojedyncze, nienawistne oko, wielkie na setki metrów – dla każdego nieszczęśnika oglądającego Domenę Chaosu będzie ona wyglądała inaczej. Nie trzeba chyba dodawać, że świadectwa naocznych świadków zdarzają się niezwykle rzadko, gdyż Oko Chaosu raczej nie wypuszcza swoich ofiar żywych, a przynajmniej w niezmienionej postaci.

Wpływ Pustkowi Chaosu

Samo przebywanie na północnych krańcach Pustkowi Chaosu wystawia śmiertelnika na działanie potężnej magii, która zmienia nie tylko umysł, ale i ciało, które przybiera straszliwe i chorobliwe formy. Tylko osoby niezwykle odporne i obdarzone silną wolą wracają bez szwanku z podróży w te rejony.

Tabela 16–1: Pływy Chaosu

Rzut	Efekt
1	+75 km między poziomami spaczenia
2	+50 km między poziomami spaczenia
3	+25 km między poziomami spaczenia
4–7	bez zmian
8	–25 km między poziomami spaczenia
9	–50 km między poziomami spaczenia
10	–75 km między poziomami spaczenia

Rzut	Długość trwania
1–2	1k10 godzin
3–6	1k10 dni
7–8	1k10 tygodni
9–10	1k10 miesięcy

Od Mistrza Gry zależy określenie, jak daleko można zapuścić się w stronę Oka Chaosu, nie narażając się na wystąpienie mutacji. Bariera między światami rozszerza się i kurczy niczym świadoma, żywa istota. W czasach, gdy moc Chaosu słabnie, można bez obawy o wystąpienie zmian dotrzeć nawet na odległość kilkuset kilometrów od bieguna. Natomiast gdy Chaos rośnie w siłę, całe Pustkowia Chaosu stają się wyjątkowo niebezpieczne.

Granica między Pustkowiami a Okiem Chaosu jest zmienna i niewyraźna, ale przyjmuje się, że mniej więcej po każdych 300 kilometrach w kierunku północnego bieguna można odczuć wzrost poziomu spaczenia. Więcej informacji na temat stopni zepsucia można znaleźć w akapicie **Wpływ skażonej ziemi** w **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni**. Granica biegnie środkiem Kisleva i tam poziom spaczenia jest „mały". Wzrasta o jeden poziom co każde 300 kilometrów na północ, ale zasięg stref o poszczególnych stopniach spaczenia może się zmieniać w zależności od aktualnej aktywności Chaosu. W ustaleniu konkretnych wartości może pomóc **Tabela 16-1: Pływy Chaosu**. Kiedy upłynie ustalony czas, granica przesuwa się o jedną kategorię w stronę stanu „bez zmian" i wymagany jest kolejny rzut, aby stwierdzić, jak długo utrzyma się na tym poziomie. Po osiągnięciu stanu „bez zmian" należy wykonać rzut, który na nowo określi wielkość pływów Chaosu.

— Legendarne miejsca —

Nikt nie wie na pewno, co znajduje się za Pustkowiami Chaosu. Krąży jednak wiele opowieści o opuszczonych miastach, przeklętych monolitach, a także o olbrzymich fortecach wzniesionych przez bogów Chaosu lub ich wyznawców. Poniżej opisano kilka najsłynniejszych z tych przedziwnych miejsc. W każdym gnieździ się odwieczne zło, a ci, którzy przypadkiem lub celowo tam trafią, ryzykują utratę zmysłów... oczywiście o ile przeżyją. Tylko kilka z tych miejsc ma określone przeznaczenie, co sprawia, że Mistrz Gry może je wykorzystywać wedle swoich potrzeb. Opisy miast, twierdz i monolitów podkreślają tylko ich charakterystyczne cechy i elementy, a więc można tam spotkać praktycznie cokolwiek. Zmienna natura Chaosu, zwłaszcza w głębiej położonych rejonach Pustkowi, sprawia, że nawet te miejsca, które są wieczne, podlegają ciągłym przemianom. Niektóre zamieszkane są przez demony, zwierzoludzi i mutantów, natomiast inne pozostają całkowicie opustoszałe.

Opisane poniżej miejsca wydają się zmieniać położenie w obrębie Pustkowi Chaosu, co oznacza, że można się na nie natknąć gdziekolwiek. Uczeni twierdzą, że zbliżanie się do nich przypomina zapadanie w sen, gdyż końcowemu etapowi podróży towarzyszą mgły, chmury i pogłębiająca się ciemność. Kilku osobom rzeczywiście udało się odwiedzić te miejsca podczas snu lub głębokiej medytacji, ale nikt nie wie, w jaki sposób i dlaczego do tego doszło. Pustkowia potrafią ziszczać zarówno sny, jak i pragnienia śmiertelników, więc konsekwentne poszukiwanie wydaje się najpewniejszym sposobem odnalezienia legendarnych miejsc. Jednakże nawet potężne pragnienie nie daje gwarancji, że poszukiwania zakończą się sukcesem.

Opisane poniżej legendarne miejsca pozostają pod wpływem bezpośredniego działania spaczonej energii Chaosu. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każde z nich charakteryzuje się „poważnym" poziomem spaczenia. Więcej informacji na temat stopni zepsucia można znaleźć w akapicie Wpływ skażonej ziemi w **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni**.

Cytadela Schodów

Domena Khorna opasana jest olbrzymim, żelaznym murem w kolorach głębokiej czerni i czerwieni, który wydaje się wyznaczać horyzont. Jedynym wejściem jest Cytadela Schodów, jednocześnie forteca i więzienie, otoczona wieżyczkami, kolumnami i łukami z krwi i rzeźbionej kości. Demony przykute żelaznymi okowami do ścian oraz stopni wrzeszczą i miotają się, obrzucając okropnymi obelgami każdego, kto znajdzie się w pobliżu. Cytadela Schodów przypomina olbrzymią piramidę schodkową, jednak stopnie prowadzące na szczyt nigdy nie były zaprojektowane z myślą o śmiertelnikach. Pokonywanie ich to jakby wspinanie się na stromą skałę. Im wyżej, tym więcej potworności jawi się oczom wędrowca. Bełkoczące usta wynurzają się nagle ze ścian i schodów, chwaląc imię Khorna i wysławiając w demonicznym języku jego czyny. Gdziekolwiek spojrzeć, wszędzie widać bluźniercze runy i poplamione krwią ołtarze, a na niektórych wciąż leżą ofiary. Architektura schodów nie podporządkowuje się prawom logiki i stopnie zdają się skręcać, falować oraz zaginać w sposób niezgodny z naturą.

Niektóre ze stopni są tak szerokie, że zmieściłby się tam pokaźny zamek i wciąż zostałoby trochę miejsca. Tańczą na nich demony i inne stworzenia Chaosu, radośnie zarzynając się podczas upiornych, bezsensownych zabaw. Nie spotka się tu natomiast zwyczajnych zwierząt. Nawet padlinożerne kruki omijają szerokim łukiem tę fortecę, pełną trupów zwisających ze stopni i ścian.

Pola Krwi

Podróż na szczyt Cytadeli Schodów zdaje się trwać wiecznie – prawa rządzące czasem, przyczynowością i ruchem załamują się pod ciężarem panującej tu ohydy. Jednak ci, którym uda się w końcu dotrzeć na szczyt, znajdą się znów na równinnym terenie, ale teraz już w wewnętrznym królestwie Khorna, zwanym Polami Krwi.

W przeciwieństwie do nieujarzmionego szaleństwa panującego w Cytadeli Schodów, Pola Krwi są utrzymane w ładzie i porządku, choć przez to są jeszcze bardziej przerażające. Pokrywają je niezliczone rzędy zakrwawionych ciał, przywiązanych do słupków niczym upiorne sadzonki fasoli, z których wyrastają ciemne kwiaty. Jednak zamiast zwykłych kanałów irygacyjnych wszędzie ciągną się akwedukty i rowy, w których płynie krew. Pól doglądają niezliczone zastępy demonów, wymiotując krwią na owoce i wypróżniając się na ziemię w celu użyźnienia przeklętej gleby. W każdej chwili „sadzi" się nowe ciała, a odbywa się to z dokładnością i troską, która wydaje się tutaj zupełnie nie na miejscu. Cały krajobraz pulsuje wściekłą czerwienią, nawet niebo wygląda, jakby nieustannie trawił je ogień. Smród niczym z rzeźni miesza się w powietrzu z mdlącym, słodkim zapachem odrażających kwiatów i owoców.



rzuca się na najbliżej stojącą osobę (wroga lub przyjaciela) i będzie ją atakować do momentu wykonania udanego Trudnego (-20) testu SW. Udany test zapewnia także odporność na działanie tego konkretnego kwiatu.

Pomysł na przygodę: Topór Sprawiedliwości

Starszy kapłan Sigmara otrzymał na łożu śmierci wizję od swego boga. W ostatnich słowach poinformował zgromadzonych wokół braci, że starożytny topór wojenny – legendarny Topór Sprawiedliwości, oręż jednego z wybrańców Sigmara – leży porzucony po nieudanej wyprawie na jednym ze stopni Cytadeli Schodów. Moc relikwii jest tak wielka, że zamieszkujące to przeklęte miejsce demony trzymają się od niej z dala. Głazy wokół broni pokryły się potworną, ropiejącą narośla, podobną do tej, jaka tworzy się wokół tkwiącej w ciele drzazgi. Kapłan prosi swych braci w wierze, aby zorganizowali ekspedycję, która odnajdzie topór i przywróci go na właściwe miejsce, czyli do Wielkiej Świątyni Sigmara w Altdorfie.

Dolina Potworów

Jak sama nazwa wskazuje, miejsce to jest wylęgarnią wszelkiego rodzaju potworów, zmutowanych bestii i najprzeróżniejszych demonów. Równinę pokrywają spiczaste wieże oraz dziwaczne drzewa, które wyglądają na powstałe z połączenia ciał żywych, aczkolwiek zdegenerowanych stworzeń. Kolory zmieniają się i przechodzą od stonowanych odcieni do głębokich i jaskrawych barw. Śmiertelna, głucha cisza pochłania wszelkie odgłosy, więc trzeba krzyczeć, aby zostać usłyszanym, a i tak z ust dobywa się tylko stłumiony szept. Również okropne dźwięki wydawane przez kopulujące demony są zredukowane do obrzydliwych pomruków. Panująca tu cisza nie ma jednak nic wspólnego ze spokojem, nawet jeśli miałby to być grobowy spokój. To raczej niepokojąca cisza przed burzą, zwiastująca złe wydarzenia.

Od czasu do czasu ciszę przerywa narastający odgłos, jakby brzęczenie setek tysięcy wściekłych pszczół, które wydają się nadlatywać ze wszystkich stron. Ziemia faluje i wypluwa z najgłębszych czeluści zastępy zniekształconych stworzeń, których życie trwa tylko przez chwilę. Szkaradne, pokryte narośla monstra wiją się i kłębią, aby po chwili rzucić się na siebie, rozpoczynając krótkie i brutalne gody. Kiedy jedno z nich padnie wyczerpane, pozostałe nie opłakują go, ale natychmiast rozszarpują jego ciało na strzępy. Resztki zostają wchłonięte przez glebę, a potem wykorzystane w kolejnym cyklu narodzin i śmierci. Rosnące w dolinie drzewa uczestniczą w podobnym procesie, wytwarzając niekończący się strumień zniekształconych twarzy i kończyn wyrastających wprost z pni. Niektórym ze zmutowanych stworzeń udaje się wydostać z „kolebki" i grasują po dolinie, a te, które są obdarzone skrzydłami, wznoszą się w powietrze i atakują z góry. Przeprawa przez Dolinę oznacza ryzyko brutalnego zgwałcenia, a potem śmierci zadanej przez jej mieszkańców. Splugawione i rozszarpane ciało śmiertelnika użyźni ziemię i zostanie wykorzystane przy tworzeniu kolejnych pokoleń potworów.

Krwawe owoce/Trupie kwiaty

Wyrastające na polu ciał obrzydliwe kwiaty i owoce zawierają dziwne toksyny i mają magiczną moc. Krwawe owoce przypominają czarne, zdeformowane jabłka, pokryte lekko przezroczystą skórką, pod którą tętni mieszanina krwi i gęstego, ciemnego soku. Zjedzenie owocu może wywołać mutację. Postać otrzymuje 1 Punkt Obłędu i musi wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Odporności, w przeciwnym wypadku w ciągu 1k10 dni pada ofiarą mutacji (jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**). Zerwany z plugawego „drzewa" owoc stopniowo traci swoją moc i po (1k10+2)/3 tygodniach staje się zupełnie nieszkodliwy. Krwawe owoce są cennym nabytkiem dla czarnoksiężników Chaosu, którzy używają ich jako składników zaklęć i rytuałów.



Wyrastające na zwłokach trupie kwiaty są w pewien szczególny sposób piękne. Przypominają pokryte ciemnymi smugami krwistoczerwone lilie. Środkowa część każdego kwiatu rośnie w kształt twarzyczki – im kwiat starszy i większy, tym bardziej staje się ona wyraźna i przerażająca. Z kwiatu wydobywa się ostry i odurzający zapach, podobny do mieszaniny woni krwi i jaśminu. Osoba, która znajdzie się w odległości 10 metrów od trupiego kwiatu, nawet zerwanego, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać poddaje się halucynogennemu wpływowi rośliny. Wiedziona morderczymi wizjami,

Dolina Potworów to miejsce przenikania się wpływów Nurgla i Slaanesha. Pan Zarazy odpowiada za niezdrową płodność, a Pan Rozkoszy za wyuzdane eksperymenty z naturą. Gdy te dwie moce występują przeciw sobie, ich pomiot zwalcza się nawzajem. Większość paskudnych bestii narodzonych w dolinie szybko ginie, ale te, którym uda się przetrwać, zasilają szeregi armii Chaosu. Niektóre opuszczają miejsce narodzin w poszukiwaniu podobnych sobie stworzeń, a wtedy na ludzkie osady pada blady strach.

Odrażająca natura

Widok Doliny Potworów sprawia, że śmiertelnik zaczyna kwestionować naturalny porządek przyrody, postrzegając ją jako zjawisko wypaczone i złe. Dotknięta tą przypadłością osoba dopatruje się mutacji w każdym zwierzęciu i roślinie. Konie i psy jawią się jako stworzenia pokryte ropiejącymi ranami, owcom wyrastają dodatkowe kończyny, a ptakom dwie lub więcej głów. Rośliny rosną dziwnie poskręcane i wydają obrzydliwe, zmutowane owoce. Drzewom zamiast gałęzi wyrastają ramiona, które poruszają się w takt niesłyszalnej melodii niczym przeklęte marionetki. Należy przy tym zauważyć, że z kolei stworzenia rzeczywiście dotknięte mutacjami nieszczęśnik postrzega jako normalne i naturalne.

Po wkroczeniu do Doliny Potworów postać musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że może normalnie funkcjonować, ale otrzymuje modyfikator -30 do testów **opieki nad zwierzętami** i **tresury** oraz -10 do testów Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 3 Punktów Obłędu i utratę 20 punktów Inteligencji. Co więcej, każdego dnia postać musi wykonać kolejny test SW. Nieudany test oznacza, że nabawia się wstrętu do normalnych zwierząt. Nigdy z własnej woli nie wejdzie do lasu, nie wsiądzie na konia i nie zbliży się do psa lub innych zwierząt domowych i hodowlanych.

Osoby cierpiące na wstręt do natury zazwyczaj osiedlają się w wielkich miastach, gdzie mogą unikać widoku zarówno roślin, jak i zwierząt. Większość z nich najchętniej zamieszkuje piwnice i inne podziemne pomieszczenia. Kiedy szaleństwo zupełnie uniemożliwia im normalne życie, szukają wytchnienia w przytułkach, więzieniach i innych miejscach, gdzie nie są narażone na kontakt z odrażającą naturą.

Pomysł na przygodę: Szczelina w Dolinie Potworów

Ostatnio w Domenie Chaosu nastąpił nagły przypływ mocy Eteru, co miało poważne konsekwencje dla Doliny. W jej strukturze wytworzyła się rozpadlina, przez którą przedostała się spaczona energia, wzmacniając nieczystą moc tego miejsca i powodując powstanie istnej armii potworów, które oswobodziły się z więżących je do tej pory okowów. Bestie zaczęły rozprzestrzeniać się coraz bardziej na południe, zmieniając kolejne tereny na podobieństwo miejsca swoich narodzin. Bohaterowie muszą odnaleźć szczelinę i spróbować ją zasklepić, zanim jeszcze bardziej się powiększy. Otwór znajduje się w pobliżu monolitu, który prawdopodobnie przyciąga energię Chaosu. Jeśli uda się go zniszczyć lub unieszkodliwić, szczelina powinna się zamknąć.



Krwawa zaprawa

Zaprawa wytwarzana przez demony Slaanesha jest niesamowicie wytrzymała. Nawet niewielka jej ilość użyta podczas wznoszenia budynku sprawi, że stanie się on niemal całkowicie odporny na niszczycielskie działanie czasu, pogody i uszkodzeń. Może stać nienaruszony przez wieki, lecz w zamian nabiera nieprzyjemnego i odstręczającego wyglądu. Kamień czernieje i pokrywa się odrażającą pleśnią, do pomieszczeń nigdy nie dociera wystarczająco dużo światła i słychać w nich dziwne szepty. Większość rozsądnych ludzi szybko opuszcza takie miejsca, natomiast chętnie osiedlają się tam mutanci, kultyści Chaosu i inne plugawe stworzenia. Co więcej, budynki wzniesione przy użyciu krwawej zaprawy ułatwiają używanie czarnej magii. Każda próba rzucenia czarnoksięskiego zaklęcia w obrębie tych murów jest traktowana, jakby adept wykonał udany test **splatania magii**. Jeżeli czarnoksiężnik oprócz tego wykona udany test **splatania magii**, wówczas efekt zostaje podwojony. Jednakże przy rzucaniu czaru należy wykonać dodatkowy rzut kostką Chaosu. Jego wyniku nie dodaje się do poziomu uzyskanej mocy, lecz uwzględnia się go przy ustalaniu prawdopodobieństwa wystąpienia automatycznej porażki oraz Przekleństwa Tzeentcha.

Forteca Marchii

Forteca Marchii należy do Slaanesha i stanowi świadectwo jego niegodziwych i wyuzdanych kaprysów. Jest to twierdza wysoka i brzydka. Liczne wieże i iglice rozdzierają chmury oraz gromadzące się nad nią kłęby dymu. Mury zostały wykonane z poczerniałego kamienia, gęsto poprzecinanego siecią pulsujących, kolorowych żyłek, złączonego zaprawą, w której skład wchodzi krew i pokruszone kości dawnych hulaków, a także tych, którzy polegli w bitwie z wyznawcami Slaanesha. Mroczne mury Fortecy oparły się niezliczonym szturmom i nadal stoją dumnie, rzucając wyzwanie i szydząc z żądnych krwi wyznawców Khorna.

Tereny otaczające twierdzę, zwane Marchią, porastają mroczne knieje, pełne poskręcanych drzew, powyginanych w bluźniercze kształty. Z obumarłych gałęzi zwisają czaszki i rozpadające się kości, a sękate korzenie przebijają szczątki ciał. W bezpośredniej bliskości twierdzy znajduje się bowiem dawne pole bitwy. Zwłoki, zardzewiałe zbroje i połamana broń – wszystko to leży na przesiąkniętej krwią ziemi, pomieszane z podartymi sztandarami obu armii: Slaanesha i Khorna. Niektóre z ciał wciąż się poruszają i jęczą, cierpiąc z powodu licznych ran. Ich zgniłe twarze szpeci okrutny, ironiczny uśmiech, a w powietrzu rozbrzmiewają tylko jęki, płacz oraz rechot uwięzionych na wieczność duchów i upiorów.

W cieniu górującej nad okolicą fortecy wznosi się ogromny, wolnostojący wiatrak, w którym wre makabryczna praca. Skrzydła nieustannie się obracają, choć powietrza nad Marchią nie ożywia nawet najsłabszy podmuch wiatru. Wewnątrz młyna uwija się grupa demonów Slaanesha. Ogromne koło mieli na krwawą mączkę ciała śmiertelników poległych w bitwie oraz demonów, które wypadły z łask pana tej krainy. Dosypuje się ją następnie do zaprawy, która wzmacnia mury fortecy mocą, jaką daje tylko śmierć i rozpacz. Nieprzerwany strumień demonetek, smaganych batami i poniżanych przez wielkie demony, wypływa z młyna, niosąc w kierunku twierdzy kolejne porcje krwawej zaprawy.

W obrębie murów Fortecy niepodzielnie panują rozpusta i okrucieństwo, a wszystko to na chwałę i w imieniu Slaanesha. Postaciom, które będą miały nieszczęście tam trafić, można przedstawić panujące w Fortecy zwyczaje jako karykaturę dworskich manier i zasad przestrzeganych w pałacach arystokracji. Wznosi się tu toasty i łamie chleb, ale na cześć Pana Przyjemności, a biesiadnicy zachowują się z kurtuazją i grzecznością, choć uczestniczą w krwawych ucztach i rautach. W korytarzach stale rozlegają się krzyki – bólu i rozkoszy, agonii i miłosnej ekstazy – słychać także echo rechotu demonów i zdegenerowanych śmiertelników. Wnętrza komnat są bogato wyposażone. Można tam znaleźć wyrafinowane dzieła sztuki, jedwabną pościel i zdobione stoły, zastawione wszelkiego rodzaju jadłem i napitkiem.

Jednakże jest to splendor złudny i zwodniczy. Z bliska dzieła sztuki okazują się bluźniercze i obsceniczne, a na dodatek wydają się poruszać. Jedzenie ma niezdrowy połysk zepsucia. Meble wyglądają na wygodne i luksusowe, ale siedzenie na nich jest torturą. Ciała tych, którzy przekroczyli granice bólu i przyjemności, leżą na dywanach lub zwisają ze ścian, zakute w kajdany. Niektóre z nich służą za pokarm pozostałym biesiadnikom i demonom krążącym po Fortecy. Gospodarze kuszą przybyszy rozmaitymi przyjemnościami – jedzeniem, trunkami, pieśniami, tańcami i rozkoszami przekraczającymi ludzkie wyobrażenie. Każdy, kto nie będzie potrafił oprzeć się pokusom, wkroczy na ścieżkę wiodącą ku absolutnej dekadencji i zepsuciu.

Chorobliwa żądza

Zbyt długie przebywanie w obrębie Fortecy powoduje utratę zahamowań i rozniecenie nienasyconego apetytu na fizyczne przyjemności. Goście stają się niewolnikami swoich najniższych pragnień, pożądając rozkoszy zmysłowych, jedzenia i rozpusty z taką zapamiętałością, że nie da się tego opanować. Obżarstwo na ucztach i udział w orgiach zaspokaja żądze tylko na bardzo krótki czas, więc pragnienie wkrótce powraca. Jednak rozkosze, które obiecuje Slaanesh, wydają się zbyt kuszące, aby można było im się długo opierać.

Jeżeli postać zje lub wypije cokolwiek w Fortecy albo ulegnie wdziękom jej mieszkańców, musi wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku otrzymuje 3 Punkty Obłędu i zapada na chorobę umysłu, znaną jako chorobliwa żądza. Ofiarę ogarnia nienasycone, niemal fizyczne pragnienie jedzenia, picia i cielesnych rozkoszy. Kiedy tylko ma szansę coś zjeść lub wypić, musi wykonać test SW, żeby nie pochłonąć wszystkiego w zasięgu wzroku. Nieudany test oznacza, że postać będzie błagać o pożywienie, a nawet grozić innym, aby oddali jej swoje porcje. Jeżeli kuszącej strawy jest wyjątkowo dużo (mniej więcej podwójna porcja), test jest Bardzo Trudny (-30).

Od tej pory umysł ofiary całkowicie zaprzątają lubieżne wizje. Nieszczęśnik na stałe traci 20 punktów Ogłady, ponieważ z kimkolwiek rozmawia, odzywa się sprośnie i zachowuje natarczywie.

Owładnięci tą chorobą szaleńcy zazwyczaj szybko trafiają do lochu za swoje wykroczenia albo zostają zmuszeni do ucieczki przed rozjuszonymi współmałżonkami i członkami rodziny. Jeżeli trafią do przytułku dla obłąkanych, zazwyczaj są trzymani w odosobnieniu, wyjąc z bezradności i niemożliwości zaspokojenia swych żądz.

Pomysł na przygodę: Zagajnik rozkoszy

Pewne obszary Wielkiego Lasu są w tajemniczy sposób związane z lasem otaczającym Fortecę Marchii. Poczerniałe ze starości drzewa, tworzące zagajnik w pobliżu małej osady Sydow, służą jako magiczne wrota prowadzące na teren Marchii. Przemierzający gęstwinę łowcy przypadkowo wkroczyli do zagajnika i zostali na zawsze skażeni przez to, co tam ujrzeli. Po powrocie do domu, owładnięci chorobliwą żądzą, stali się zagrożeniem dla rodzinnego miasta. Czy uda się przerwać niebezpieczną więź, gdy przeklęte drzewa zostaną ścięte?

Latający Zamek

Większość miejsc na Pustkowiach Chaosu wydaje się nie mieć konkretnej lokalizacji, ale Latający Zamek rzeczywiście nie ma fundamentów i jest mobilny. To dziwna budowla, położona na unoszącej się w powietrzu czarnej skale. Potężna forteca w niewyjaśniony sposób spoczywa pośród chmur. Jej zewnętrzne mury są grube i wydają się nie do zdobycia, zaprojektowane tak, aby odeprzeć najazd dowolnie wielkiej armii. Oszałamiające rozmiarami oraz precyzją wykonania budynki i wieżyce wznoszą się wysoko ku niebu, a im bliżej centrum miasta, tym stają się wyższe. W najwyżej położonej części zamku znajduje się twierdza, która przyćmiewa wspaniałością każdą z cytadel Starego Świata. Miasto tych rozmiarów mogłoby bez trudu pomieścić dziesiątki tysięcy mieszkańców.

A jednak ogromny i wspaniały Latający Zamek jest miejscem całkowicie pozbawionym wszelkich oznak życia. Żołnierze nie trzymają warty na murach. Kupcy nie handlują towarami na ulicach. Bogato zdobione sale na dworach świecą pustkami. Najprawdopodobniej Latający Zamek został stworzony przez jakąś bliżej nieokreśloną siłę, a potem opuszczony i skazany na wieczne dryfowanie po Pustkowiach Chaosu bez konkretnego celu. Nie wiadomo, czy kiedykolwiek żyli tu jacyś mieszkańcy, a mimo że ulice pełne są domów i sklepów, każdy z nich poraża pustką. W budynkach można znaleźć towary i sprzęty w ilościach wystarczających dla rozwoju bogatego miasta, ale wszystkie są poskładane i spakowane, jakby nigdy nie były używane. Podłogi i meble pokrywa warstwa kurzu, a ściany i przedmioty powoli niszczeją. Kilka drzew rosnących na terenie miasta ciągle zrzuca liście, jednakże żadne nie traci ich całkowicie. Postrzępione sztandary z herbami nieznanych rodów powiewają poruszane podmuchem wiatru, którego szelest jest jedynym dźwiękiem, jaki rozlega się wśród pustych ulic i komnat.

Dostanie się do Latającego Zamku to nie lada wyzwanie. Nie wiodą do niego żadne drogi, liny, drabiny ani schody, a główne wrota unoszą się kilkadziesiąt metrów nad powierzchnią ziemi. Jedynym sposobem dotarcia do zamku jest więc użycie odpowiedniego zaklęcia albo podróż na grzbiecie skrzydlatego wierzchowca. Co ciekawe, mimo imponujących murów i umocnień wrota miasta stoją otworem, więc każdy, komu uda się stanąć u bram, może bez przeszkód wkroczyć do Zamku.

Latający Zamek to pozornie raj dla szabrowników, ponieważ wszędzie jest mnóstwo niechronionych dóbr. Rzeczywiście sklepy i domy w obrębie zamku wypełnione są nieużywanymi przedmiotami – bronią, zbrojami, dziełami sztuki i kosztownościami. Każdy może bez przeszkód napełniać sakwy wszystkim, co mu wpadnie w ręce. Jednakże rzeczy zabrane z Latającego Zamku zaczynają rdzewieć, niszczeć lub próchnieć, kiedy tylko wyniesie się je poza mury. Po upływie kilku dni przedmioty stają się całkowicie bezużyteczne i rozpadają się w proch. Jeszcze dziwniejszy jest fakt, że jeżeli szabrownik powróci do Zamku, odkryje, że rzeczy, które uprzednio zabrał, spoczywają w tych samych miejscach co wcześniej, tak jakby nikt ich nigdy nie ruszał. Jak na ironię, pył z przedmiotów wyniesionych z Zamku jest wysoko ceniony przez Magistrów, ze względu na swoje destrukcyjne właściwości. Użyty jako składnik zaklęcia związanego w jakikolwiek sposób ze zniszczeniem, pozwala dodać +3 do poziomu uzyskanej mocy.

Uczeni i Magistrowie uważają Latający Zamek za symbol zawiedzionych nadziei, porzuconych planów, przejmującej samotności i ułudy tworzenia wielkich rzeczy, które mają przetrwać wieki. Nic wiadomo, która z Niszczycielskich Mocy stworzyła zamek ani jaki jest rzeczywisty cel jego istnienia. Stanowi on zatem świadectwo obojętności Bóstw Chaosu i symbol bezsensu życia.

Strach przed samotnością

Osoba, której uda się dostać do Latającego Zamku, wkrótce zaczyna odczuwać dojmującą samotność i rozpacz. Po pierwszej godzinie spędzonej na przemierzaniu opustoszałych ulic i przeszukiwaniu budynków musi wykonać test Siły Woli. Po każdych następnych 24 godzinach spędzonych w Zamku należy wykonać kolejny test, jednakże jego trudność zwiększa się o 2 poziomy za każdy kolejny dzień.

Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje 3 Punkty Obłędu, a szaleństwo zaczyna się u niej objawiać jako strach przed samotnością. Nieszczęśnik jest przerażony perspektywą przebywania w oddaleniu od innych i zrobi wszystko, żeby nie zostać sam. Nigdy nie zgodzi się z własnej woli pójść gdziekolwiek bez towarzystwa i nalega, aby przyjaciele byli blisko nawet w czasie jego snu. Dodatkowo traci 10 punktów Ogłady, ponieważ jego desperacja wzbudza niepokój u innych.

Jeżeli postać choć na minutę zostanie sama, musi wykonać test SW. Nawet udany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli i Ogłady, dopóki nie spędzi przynajmniej godziny w towarzystwie innych osób. Nieudany test oznacza, że postać panikuje i zaczyna biec przed siebie w poszukiwaniu żywej istoty. Jeśli nikogo nie znajdzie, wartość jej SW obniża się o połowę, dopóki kogoś nie spotka. Jeśli będzie sama przez godzinę lub dłużej, zwija się w kłębek i leży bez ruchu w stanie niemal katatonicznym, dopóki nie spędzi przynajmniej godziny w towarzystwie innych osób.

Pomysł na przygodę: Kosztowny pył

Bohaterowie zostają wysłani przez potężnego Magistra z misją odnalezienia Latającego Zamku i przyniesienia stamtąd tylu przedmiotów, ile będą w stanie. Magister wie, że drużyna powróci tylko z pyłem, ale to właśnie na nim mu zależy, gdyż chce go wykorzystać do swoich eksperymentów. Liczy też na to, że Bohaterów cierpiących z powodu obłędu łatwiej będzie można oszukać podczas wypłacania nagrody.

Miasto Nieuniknionego

Miasto Nieuniknionego, mroczne i zbudowane przez szalonych architektów, leży na skrzyżowaniu kilku zapomnianych dróg gdzieś na Pustkowiach Chaosu. Podróżni często są tak zachwyceni widokiem traktu pośród pustej równiny, że ruszają nim bez zastanowienia. W ten sposób nieostrożni wędrowcy zostają



schwytani w pułapkę, gdyż każda z tych dróg prowadzi do Miasta Nieuniknionego. Przerażające jest to, że kto raz zacznie kroczyć tym traktem, zawsze dojdzie do miasta, bez względu na to, ile razy skręci, a nawet jeśli zawróci i zacznie iść w przeciwnym kierunku. Za każdym razem Miasto Nieuniknionego pojawi się w końcu przed oczyma nieszczęsnego wędrowca. Plotki głoszą, że odgałęzienia tych dróg wiodą do samego Imperium, a nawet i dalej, ściągając do Miasta Nieuniknionego kolejne ofiary.

Miasto pojawia się na horyzoncie niczym postrzępione rozdarcie na tle niebieskoszarego nieba. Igra ze wzrokiem patrzącego, czasem znajduje się bardzo blisko, a za chwilę oddala się na dużą odległość, co sprawia, że nie sposób ocenić dystansu dzielącego je od podróżnych. Emanuje od niego ponure zło, a otwarte wrota przypominają rozwartą paszczę. Miasto Nieuniknionego pokryte jest przypominającym sadzę czarnym pyłem, którego nie sposób zetrzeć ani zmyć.

Najdokładniejszy opis miasta zamieszczono w *Liber Malefic*, znanej też pod nazwą *Księgi Wizji Chaosu*, spisanej przez uczonego Mariusa Hollschera. Hollseher nigdy nie był w Mieście Nieuniknionego, ale miał sny i wizje, w których wędrował jego ulicami. Widział tam ponoć kilka swoich przygnębionych i pogrążonych w myślach sobowtórów, które kierowały się do centrum miasta. Uczony nie potrafi wyjaśnić, kim były ani skąd się tam wzięły – być może były to iluzje, projekcje jego samego z przeszłości bądź przyszłości albo sobowtóry stworzone przez Chaos, aby go zwieść. Tylko Hollseherowi udało się uciec z więzienia, jakie stanowią mury miasta. Zawrócił i wszedł w unoszący się za nim obłok mgły. Nie ma innych świadectw potwierdzających istnienie takiego magicznego oparu, jednak Hollseher jest głęboko przekonany, że to prawda i jest to jedyna droga ucieczki od nieuchronnej zagłady.

Ulice i domy w Mieście Nieuniknionego wydają się opuszczone, choć w rzeczywistości są więzieniem dla wielu nieszczęsnych istot. Przeklęte dusze zagubionych podróżnych wiecznie krążą po mieście, szukając wyjścia. Niektóre błagają o pomoc w znalezieniu drogi, natomiast inne oszukują łatwowiernych podróżnych, prowadząc ich głębiej w stronę centrum miasta, z daleka od wrót. Na ulicach można też spotkać demony i mutantów, złośliwie rechoczących i naigrawających się z losu zagubionych nieszczęśników. Rzadko atakują, zwykle stoją w oddaleniu, zadowalając się szyderstwem i kpiną. Miasto Nieuniknionego jest nietypowym miejscem na Pustkowiach Chaosu, ponieważ można tu spotkać demony podległe wszystkim Niszczycielskim Potęgom. Nikt nie jest w stanie powiedzieć, czy oznacza to, że miasto jest terenem neutralnym, czy może demony też zostały tutaj uwięzione.

Miasto Nieuniknionego to symbol tego, co utracone, zagubienia nieszczęśników, którzy znaleźli się w sytuacji bez wyjścia. Labirynt ulic oraz spowijające go iluzje prowadzą wędrowca ciągle w to samo miejsce, niezależnie od tego, jaką drogę wybierze. Uczeni uważają, że Miasto Nieuniknionego to metafora wkroczenia na mroczną ścieżkę Chaosu, z której nie ma powrotu.

Zagubiona dusza

Podróżowanie krętymi drogami wiodącymi do miasta, a także przemierzanie prowadzących na manowce ulic w obrębie jego murów sprawiają, że postać nabiera stałego poczucia niepewności co do tego, gdzie się znajduje i dokąd zmierza. Z poszukiwaniem Miasta Nieuniknionego i jego zwiedzaniem wiąże się ryzyko popadnięcia w obłęd, który określa się mianem choroby zagubionej duszy. Cierpiąca na nią postać ma trudności z dostaniem się gdziekolwiek, gdyż przez cały czas zachowuje się jak kompletnie zagubiona. Nawet we własnym domu czuje się jak w labiryncie. Jeśli nikt jej nie pomoże, będzie kręciła się w kółko, zastanawiając się, jaki obrać kierunek. Nawet jeśli ktoś wskaże jej drogę, cały czas będzie miała wrażenie, że błądzi.

Każdego dnia postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że popada w otępienie i nie jest w stanie nigdzie dojść. Bez pomocy innych przemieszczanie się z jednego miejsca do drugiego zajmuje jej czterokrotnie więcej czasu niż zwykle, a dodatkowo, ze względu na swoje zagubienie, otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji i Ogłady. Udany test SW oznacza, że tego dnia postać opanowuje się, lecz mimo to podróżowanie zabiera jej dwa razy więcej czasu niż normalnie.

Pomysł na przygodę: Potępiony bliźniak

Grupa Bohaterów Graczy zdecydowała się podróżować nieuczęszczaną drogą. Jeden z nich zauważa, że daleko przed nimi wędruje jakaś osoba. Nawet z tej odległości jej podobieństwo do patrzącego BG jest uderzające! Bez względu na to, jak szybko będą biec Bohaterowie, albo jakie sposoby wymyślą na złapanie intrygującego wędrowca, sobowtór zawsze będzie poruszał się nieco szybciej, unikając schwytania i rozmowy. Tajemnicza postać nie powtarza wiernie ruchów Bohatera, co wyklucza lustrzane odbicie i sugeruje raczej żywą istotę. Jeżeli drużyna lub dowolny BG zdecyduje się śledzić sobowtóra, w końcu dotrze do murów Miasta Nieuniknionego. Tam, bez względu na to, jakiej metody Bohaterowie użyją, by powstrzymać tajemniczego wędrowca, ten z ponurą nieuchronnością wkroczy do miasta.

Rozdział XVII: Magia Chaosu

„Nie żałuję decyzji o opuszczeniu Kolegiów. Drażniło mnie ich konserwatywne, hermetyczne podejście do magii. Sztucznie narzucone ograniczenia oraz sztywna hierarchia nie zostawiały miejsca na eksperymenty. Jedyne, co Magistrowie potrafią, to powtarzać wciąż te same formułki, niemal niezmienione od czasów Magnusa. Jak wielkich czynów mogliby dokonać, gdyby tylko mieli odwagę odkryć tkwiącą w Chaosie prawdziwą siłę magii!"

– Valdren, kataklizator

Określenie „magia Chaosu" może być nieco mylące, gdyż wprowadza złudne rozróżnienie między tajemną sztuką Magistrów i czarnoksiężników. W istocie zaś magia Chaosu to czysta esencja tej potężnej mocy. Podobnie jak w przypadku używanej przez Magistrów magii kolorów, jej źródłem są pochodzące z Domeny Chaosu podmuchy Wiatrów Magii. Jednak w odróżnieniu od czarodziejów, którzy obawiają się korzystać z więcej niż jednego Wiatru, czarnoksiężnicy splatają kilka lub wszystkie kolory, naginając i łącząc ich pasma w pożądany przez siebie sposób. Inni czerpią moc ze zbiorników czarnoksięskiej *Dhar*, która wypacza i mutuje wszystko, z czym się zetknie.

– Natura magii –

Siłą sprawczą magii jest Chaos. Jego manifestacją w świecie rzeczywistym są Wiatry Magii, stanowiące źródło mocy adeptów sztuk tajemnych. Wieją z Północy, od strony zniszczonej Niebiańskiej Bramy, gdzie przez szczelinę w osnowie rzeczywistości wdzierają się potężne moce Chaosu, wypaczając i w niewyobrażalny sposób zmieniając nie tylko istoty żywe, ale także ziemię, powietrze i wodę.

Niszczycielskie Wiatry Magii można jednak okiełznać, a nawet do pewnego stopnia kontrolować. Osoba o silnej woli i wrażliwa na emanacje magicznej mocy potrafi rozdzielić energię Chaosu na pojedyncze pasma, niczym tkacz, który rozdziela pojedyncze nitki przędzy. Jest to jednak proces niebezpieczny nawet dla doświadczonych adeptów sztuki tajemnej. Aby zmniejszyć ryzyko kontaktu z mutagenną mocą Chaosu i idąc za sugestią Teclisa, swego założyciela, Kolegia Magii wyspecjalizowały się, prowadząc badania nad pojedynczymi Wiatrami Magii. Długoletnie studiowanie ich natury i stopniowe odkrywanie tajemnic pozwoliły na wypracowanie formuł czarodziejskich zaklęć, dzięki którym można kontrolować gwałtowną moc Chaosu i przekształcać ją w pożądany sposób.

Wiedza Magistrów pozostaje z założenia mocno ograniczona, choć w zamian z pewnością umożliwia względnie bezpieczną manipulację esencją Chaosu. Większość czarodziejów zna teorię elfiej Wysokiej Magii, która pozwala na bezpieczne splatanie kilku lub nawet wszystkich Wiatrów Magii. Legendy o trzech arcymagach, którzy walnie przyczynili się do pokonania Chaosu za czasów Magnusa Pobożnego, a także mądrość i potęga samego Teclisa, stały się podstawą wszelkiego rodzaju spekulacji o potędze połączonych Wiatrów. Opanowanie tej sztuki w praktyce pozostaje jednak poza zasięgiem niemal każdego człowieka.

Ograniczenia narzucone przez Arcymaga Teclisa denerwują niektórych utalentowanych i żądnych wiedzy Magistrów, którzy w pewnym momencie zaczynają szukać nowych możliwości zdobycia większej mocy i władzy nad żywiołami Chaosu. Zaczynają na własną rękę eksperymentować z niebezpieczną sztuką splatania kilku Wiatrów Magii. Każde zaklęcie i rytuał, niekiedy nawet badania nad opracowaniem formuły czaru, deformują ciało adepta i wypaczają jego duszę. Od tego momentu staje się czarnoksiężnikiem, który zgłębia zakazaną Tradycję Chaosu.

Magia czarnoksięska

Zrozumienie natury magii czarnoksięskiej, a nawet precyzyjne określenie, co do niej należy, nie jest zadaniem łatwym. Z jednej strony, w bardziej ortodoksyjnych kręgach tym mianem określa się każdą technikę splatania Wiatrów, która nie jest nauczana w Kolegiach Magii. Z drugiej strony, Wysoka Magia czy magia Leśnych Elfów, a zwłaszcza krasnoludzka magia runiczna, z pewnością różnią się znacznie od hermetycznych formuł Kolegiów, a jednak nie są zaliczane do magii czarnoksięskiej. Potoczne znaczenie tego terminu określa magię czarowników, czyli adeptów magii, którzy nauczyli się nią władać samodzielnie.

„Byłam świadkiem zagłady tysięcy światów, ognistego końca tysiąca słońc, ostatecznego potępienia tysięcy dusz. Zaczerpnęłam prawdziwej mocy, scalonej, niepodzielonej, czystej – tej samej Czarnej Magii, która niegdyś spłynęła na ten świat po zagładzie Niebiańskiej Bramy. Ty próbujesz manipulować pojedynczym Wiatrem, ja opanowałam je wszystkie. Zaprawdę, słusznie się mnie obawiasz, albowiem jestem od ciebie potężniejsza.

Sam związek jest niezwykle prozaiczny. Magia to Chaos. Zrozumienie tego prostego faktu uwalnia od złudzeń, którymi karmi się twój miałki umysł. Śmiesz wątpić? Co ze spaczeniową magią skavenów, pytasz? A magia krasnoludzkich run, bitewna lub Qhaysh Wysokich Elfów? Głupcze, te również czerpią moc z Chaosu, przyznaję, iż niekiedy w przemyślnie ukryty sposób, niemniej jednak są jego emanacją. Nie ma znaczenia, w co wierzy adept magii, ani jakie wartości wyznaje. Za każdym razem, gdy korzysta z mocy tak zwanych Wiatrów Magii, próbuje ukierunkować i opanować surową energię Chaosu.

Pytasz o Wiatry i Kolory Magii? Ha, to doprawdy zabawne. Wszystko to kłamstwo wymyślone przez Teclisa i jego pomagierów, spisek mający na celu ograniczenie ludziom dostępu do tajemnic magii. Pewnie nie zdajesz sobie z tego sprawy, ale elfy to wymierająca rasa. Wyniszczają samych siebie. Siedzą w wysokich wieżach na swej przeklętej wysepce, odpierając kolejne ataki ich mrocznych i mądrzejszych braci, Druchii. Wódz Mrocznych Elfów, Malekith – przez swych ograniczonych rywali zwany Wiedźmim Królem – od samego początku rozumiał naturę Dhar, nazywanej powszechnie magią czarnoksięską, choć jest to określenie fałszywe i niepełne. Malekith przejrzał kłamstwo elfich arcymagów, którzy pożądają magii wyłącznie dla siebie, zarazem odstraszając innych od jej używania i bojąc się potencjalnej potęgi ludzkich czarodziejów. My, ludzie, możemy się wiele nauczyć od Malekitha i jego poddanych, gdyż tylko oni rozumieją prawdziwą naturę Wysokich Elfów. To tchórze i kłamcy, kryjący się za fasadą oszustwa i złudzeń, nieudolnie próbujący powstrzymać nieuniknioną zagładę swojej rasy.

Trzymając się ograniczeń narzuconych przez Kolegia, cały czas pozostajemy niewolnikami elfów, pionkiem i ofiarą w ich rozgrywce. Musimy zerwać zasłonę kłamstwa i przekroczyć granice niewiedzy oraz hermetycznego porządku. To my, prawdziwi mistrzowie magii, musimy otworzyć się na Chaos w jego najczystszej formie. Dopiero wtedy zyskamy siłę, która pozwoli nam odeprzeć ataki okrutnych hord z Pustkowi. Tylko dzięki opanowaniu wszystkich Wiatrów zyskamy potęgę, która powstrzyma widmo zagłady, czające się na Północy."

– Magreta Gebauer, Czarna Magister

Niemniej jednak magia czarnoksięska to pojęcie obejmujące znacznie więcej niż gusła i klątwy czarownic oraz zaklinaczy. W jej skład wchodzi również nekromancja, czyli wykorzystywanie Wiatrów Magii do przywoływania i kontrolowania duchów i zmarłych. To także niszczycielska, spaczona magia krasnoludów Chaosu, która dostarcza energii ich mechanicznym konstruktom. Adeptami magii czarnoksięskiej – w tym przypadku rozumianej jako spaczony aspekt Wysokiej Magii – są także Mroczne Elfy z Naggaroth. W szczególności jednak ten termin odnosi się do czarnoksięskich praktyk wyznawców Bóstw Chaosu.

Z pewnością nie można zakładać, że każda z wspomnianych powyżej ras posiada takie same umiejętności i wykorzystuje takie same sposoby splatania magii. Prawdą jest jednak, iż każdy czarnoksiężnik wykorzystuje jakiś aspekt magii *Dhar*, równie niebezpiecznej i zmiennej jak Chaos, z którego się wywodzi. Wśród teoretyków nauki magicznej popularne jest powiedzenie, iż *Qhaysh*, czyli Wysoka Magia, to harmonia wszystkich ośmiu kolorów, natomiast *Dhar*, najbardziej spaczona ze wszystkich form magii, jest wiecznie zmienną, kontrastową i konfliktową mieszanką owych kolorów.

– Władanie magią czarnoksięską –

Różnica między magią czarnoksięską a magią kolorów jest zauważalna przede wszystkim w sposobie korzystania z tego samego przecież źródła mocy. Czarodziej siłą woli izoluje z otoczenia pasma swego Wiatru, następnie splata je i kształtuje w efekt zaklęcia, zgodnie ze ściśle wyuczoną formułą. Natomiast czarnoksiężnik pobiera odpowiednią ilość magicznej energii (niezależnie od jej magicznej „kolorystyki"), po czym brutalnie nagina ją i zniekształca, aby osiągnąć zamierzony cel. Każdy Wiatr Magii posiada określoną naturę, co poniekąd ogranicza jego możliwości. Adept czarnej magii wypacza charakter magicznej energii, zamiast dopasowywać ją starannie do kształtu zaklęcia, tak jak to robią czarodzieje. Każde jego zaklęcie niszczy kawałek osnowy świata materialnego, dlatego też efekty owych czarów zwykle są gwałtowne, niszczycielskie i wypaczające, a nierzadko plugawią też materię i duszę. Częste używanie magii czarnoksięskiej nie tylko pozostawia trwały ślad w świecie materialnym, ale także może okazać się niebezpieczne dla czarnoksiężnika, objawiając się w postaci efektów ubocznych, mutacji lub obłędu.

Nawet podwyższone ryzyko wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha nie powstrzymuje czarowników przed korzystaniem z dodatkowych możliwości i potęgi, jakie oferuje magia czarnoksięska. Adept przestaje być bowiem ograniczony tylko do jednego Wiatru Magii, mogąc korzystać z dowolnej kombinacji ośmiu Wiatrów. W efekcie niekontrolowanego pobierania i kształtowania mocy zawsze pozostają jakieś niewykorzystane strzępy magicznych pasm, które tworzą nieprzewidziany, dodatkowy efekt zaklęcia lub rytuału. To właśnie jest główny powód, dla którego Kolegia Magii i łowcy czarownic z takim zapałem tropią i eliminują renegatów oraz czarnoksiężników. Bez względu na wysuwane uzasadnienia natury etycznej, powód prześladowań jest prozaiczny. Luźne pasma czystej energii Chaosu nie roztapiają się w strumieniach Wiatrów, lecz trwają w spaczonej formie. Z początku ich wpływ na otoczenie jest pozornie nieszkodliwy, lecz z czasem może wypaczyć nawet olbrzymi obszar. Taki los spotkał Pustkowia Chaosu, a także wiele innych miejsc Starego Świata. Niektórzy szaleńcy uważają, że są w stanie kontrolować tę nadmiarową moc, zaklinając ją

Czerwony Jeździec

Wreszcie ją zdobył. Naprawdę, w końcu ją miał. Patrzył na trzymaną w zakrwawionych rękach księgę i nie mógł w to uwierzyć. Stygnąca krew krzepła na jego skórze, ale Helmut jej nie czuł. Nie patrzył na leżące na łożu zwłoki mistrza. Wreszcie ten stary głupiec był martwy, a księga należała do niego. Wreszcie zdobył to źródło niewyobrażalnej mocy.

Kątem oka zauważył ruch, drgnięcie. Odwrócił się i ze zdziwieniem zauważył, że mistrz jeszcze żyje. Nie wypuszczając księgi z kurczowego uścisku, Helmut podszedł do krawędzi łoża. Bosą stopą wdepnął w kałużę krwi rozlewającą się po kamiennych płytach. A więc siwy, stary głupiec jeszcze dychał. Jego szaty zabarwiły się ciemnymi plamami. Drżącymi, zsiniałymi rękami trzymał się za poderżnięte gardło i niczym ryba wyjęta z wody, spazmatycznie otwierał usta, próbując zaczerpnąć powietrza. Helmut z uśmiechem patrzył na łzy, które ściekały po bladych, zasuszonych policzkach starca.

Nóż. Tak, nóż, błyszczący karmazynowym blaskiem. Wciąż uśmiechając się, Helmut pochylił się nad drżącym ciałem starego człowieka i podniósł leżący w kałuży krwi sztylet. Nagle na jego gardle zacisnęła się zasuszona dłoń. Starzec najwyraźniej nie zamierzał się poddawać.

Helmut walczył o oddech, próbując się oswobodzić. Jednak uścisk był zbyt silny. Umierający mistrz pociągnął ucznia ku sobie, tak blisko, że jego sine, zimne usta znalazły się tuż przy uchu młodzieńca. Chrapliwym szeptem, który obrzydliwie zaświszczał w rozciętym gardle, wydyszał:

– Głupcze... Zgnijesz... Czerwony Jeździec... cię... znajdzie...

Uścisk osłabł, a po chwili smród moczu oznajmił śmierć starego mistrza.

Helmut wyprostował się, rozcierając obolałą szyję. Z gniewem kopnął trupa, po czym podszedł do biurka. Napełnił kielich bursztynowym płynem z karafki i wypił jednym haustem. Z namaszczeniem położył księgę na biurku, po czym zakrwawionym sztyletem przeciął mocujące okładkę sznury. Sekrety magicznego tomu wreszcie stanęły przed nim otworem.

Mijały godziny i dni, a on wciąż ślęczał nad stronicami księgi, studiując zapisane w niej arkana. Nie czuł głodu ani pragnienia, ledwie tylko zwilżał usta złocistym napojem z karafki. Słońce i księżyc tańczyły na niebie, a zwłoki mistrza cuchnęły coraz bardziej, pokrywając się zielonkawym nalotem.

Wreszcie znalazł to, czego szukał – najważniejsze zaklęcie.

Wstał i przeciągnął się, rozluźniając mięśnie zastałe od długotrwałego bezruchu. Zerknął jeszcze raz na stronicę, powtarzając w myślach słowa inkantacji. Był gotów.

Z szafek i szuflad kredensu wyjął potrzebne składniki. Wyrysował na posadzce krąg ochronny, kreśląc go mieszaniną własnego moczu i srebrnych opiłków ze świętego symbolu Sigmara. Wypowiedział słowa. Wyskandował je, a potem zaśpiewał. Słowa inkantacji płynęły z jego ust niczym lodowaty strumień. Niemal czuł, jak cierpną mu zęby. Zaczął dostrzegać strumienie magicznej mocy, mieniące się tęczowymi barwami. Były niczym fale rozszalałego morza, na których unosiła się wątła łódeczka jego jaźni. A jednocześnie czuł promieniującą moc, ożywczą i potężną. Ze zdziwieniem słuchał słów niebywale trudnej inkantacji, które gładko wypowiadał z odpowiednim akcentem i modulacją.

Nagle coś poczuł, coś usłyszał. Nie był już sam w komnacie. Jego głos nadal rozbrzmiewał. Helmut wciąż miarowo odmierzał czas słowami inkantacji, lecz utracił koncentrację. Rozejrzał się szybko, czując igły bólu w zesztywniałym z wysiłku karku. Nadal recytował słowa formuły. Podsycane nimi Wiatry Magii kłębiły się w komnacie, z wolna ciemniejąc i zacieśniając sploty, wypełniając pomieszczenie czarną mgłą. Nagle w mroku pojawiły się delikatne strużki ognia, wijąc się niczym płomieniste żmije. Wytrysnęły z oleistej sadzawki czerni, formując kształt nieprawdopodobny, niemożliwy... Postać jeźdźca.

Helmut wrzasnął, lecz po chwili znów rozbrzmiał jego spokojny głos, wypowiadający ostatnie wersy formuły. Czerwony Jeździec roześmiał się. Jego złowieszczo czarny rumak zmieniał się bezustannie, przyjmując w jednym momencie tysiące kształtów, a zarazem nie trwając w żadnym. Helmut próbował zachować skupienie, ale czuł, jak formuła rytuału wymyka mu się spod kontroli. Drgnął, mimowolnie następując na wyrysowany na posadzce krąg ochronny. Czerwony Jeździec znów się roześmiał. Czarną zasłonę mgły rozdarły zakrzywione, drgające szpony, orząc posadzkę w poszukiwaniu ofiary. Czerwony Jeździec śmiał się...

Dwa dni później łowcy czarownic zburzyli wieżę i spalili wszystko, co znaleźli w środku.

w przeklętych artefaktach lub używając jako źródła energii do odprawienia szczególnie przerażającego rytuału. Alchemicy twierdzą z kolei, iż po jakimś czasie zdeformowane pasmo krystalizuje się w materię zwaną powszechnie spaczeniem. Ciekawe jest twierdzenie, iż to właśnie moc wypaczonych pasm, pozostałych po dawnych czarnoksięskich zaklęciach, wywołuje talent postrzegania zjawisk magicznych, określany przez Magistrów mianem wiedźmiego wzroku. Nie można z jakąkolwiek pewnością przewidzieć efektów kontaktu ze zdeformowanymi pasmami Eteru, może poza tym, że rzucanie czarów w obszarze bogatym w tak zwaną Prawdziwą *Dhar* wywołuje niezwykłe i często przerażające efekty.

Wiedźmi wzrok

Wiedźmi wzrok (wykorzystywany na przykład przy **wykrywaniu magii**) umożliwia dostrzeżenie obecności strumieni magicznej energii. Każda osoba obdarzona talentem magicznym potrafi w pewnym stopniu postrzegać podmuchy Wiatrów, jednak ten zmysł może być poddany treningowi, umożliwiając postrzeganie kolorów splatanej energii Chaosu, co przekłada się na większą kontrolę nad procesem rzucania zaklęcia. Więcej informacji o wiedźmim wzroku można znaleźć w *Królestwie Magii*, str. 46-47.

Chaos wcielony

Zdolność wykrywania Wiatrów umożliwia adeptom magii kontrolę nad energią Chaosu i splatanie jej w żądane zaklęcia. Oprócz tego wiedźmi wzrok pozwala dostrzegać niezwykłe zjawiska i doświadczać dziwnych wizji, a czasem nawet ujawnia przeblyski z przeszłości i przyszłości. Większość Magistrów przyzwyczaja się do niepokojących, a nawet przerażających wizji, tłumacząc sobie, iż jest to jeden z aspektów wiedzy tajemnej, którego nie da się zrozumieć. Jednak niektóre widziadła są zbyt straszne, by je ignorować. Zjawy takie powstają na skutek kondensacji esencji Chaosu w czymś, co z pozoru przypomina ciało, lecz pozostaje niematerialne i eteryczne, bez wpływu na świat materialny. A przynajmniej tak twierdzą Magistrowie...

Istoty Eteryczne (nazywane tak z braku lepszego określenia) często bywają zwiastunami przyszłych wydarzeń. Przybierają różne formy: jamy pełnej robaków, ognistych zjaw, a nawet ziejących ogniem upiornych psów. Pomijając przerażający wygląd, ucieleśnienia Chaosu wydają się nie wywierać żadnego fizycznego wpływu na tych, którzy są w stanie je dostrzec (choć niektórych mniej odpornych psychicznie nieszczęśników mogą doprowadzić do obłędu).

Czymże więc są owe zjawiska, widzialne tylko wiedźmim wzrokiem? Wielu magów próbowało stworzyć spójną teorię, która wyjaśniałaby ten fenomen. Niektórzy twierdzą, iż są to demony próbujące rozerwać barierę między światem materialnym i Domeną Chaosu. Inni utrzymują, że to tylko urojenia i chore wymysły ludzi, którzy zaczerpnęli zbyt wiele tajemnej mocy. Z całą pewnością można natomiast stwierdzić, iż istnieje pewna klasa istot Eterycznych, obdarzonych możliwością znacznego wpływu na świat materialny, które pojawiają się zawsze jako konsekwencja i efekt uboczny gwałtownego wyładowania energii magicznej. Wydaje się, że są przyciągane przez koncentrację Wiatrów Magii, tak jakby chciały uczestniczyć w procesie splatania zaklęcia. Im częściej wykorzystywany jest dany rodzaj magii, tym częściej pojawiają się kojarzone z nim istoty. Na przykład Zmory (*Księga Zasad*, str. 222) ukazują się w miejscu, gdzie miało miejsce potężne wyładowanie magii Złota lub Niebios, zaś Gnilce przyciągane są przez magię Jadeitową lub Ametystową. Skoro ich pojawianie się ma wyraźnie dostrzegalną przyczynę, musi mieć równie sprecyzowany cel.

Prawda o widziadłach

Magiczne zjawy są równie realne jak demony. Pojawianie się istot demonicznych jest efektem manifestacji Chaosu w świecie materialnym, który jest zarazem celem i przyczyną istnienia krainy demonów, bowiem zarówno Niszczycielskie Potęgi, jak i ich słudzy, powstały i żywią się wyobrażeniami, pragnieniami oraz koszmarami istot śmiertelnych. Właśnie dzięki obawom i fałszywym złudzeniom, Chaos nabiera mocy i kształtu, przybierając demoniczną formę, której boją się i nienawidzą śmiertelnicy. Magiczne widziadła powstają w podobny sposób, lecz ich źródło leży w niezliczonych podaniach i legendach, krążących wśród adeptów magii niemal od czasów pradawnych, gdy elfy po raz pierwszy zaczęły czerpać moc z Wiatrów Eteru. Podświadomie każdy Magister spodziewa się je ujrzeć, więc można powiedzieć, że on sam powołuje do istnienia magiczne zjawy. Każda zasłyszana opowieść o Ogarach Ciemności czy Wszechwiedzącym Wężu sprawia, że Magister podświadomie liczy się z tym, iż rzucenie zaklęcia przywoła te przerażające istoty. Szuka więc wiedźmim wzrokiem ich śladów, wypatruje demonów kryjących się na skraju pola widzenia, czyhających na jego najmniejszy błąd. Widziadła są więc jednocześnie realne i nierzeczywiste. To obleczona w ciało manifestacja obaw i podświadomych wyobrażeń czarodzieja. To zwiastun i herold koszmaru, który czai się za zasłoną rzeczywistości niczym samospełniająca się przepowiednia.

Wykorzystanie widziadeł

Widziadła mogą spełniać w przygodzie różne role. Mogą być wykorzystywane jako ostrzeżenie dla Bohaterów, aby zbyt często i zbyt pochopnie nie uciekali się do pomocy zaklęć. Mogą przypominać magom o ryzyku związanym z rzucaniem czarów. Mogą również pełnić inne ważne funkcje. Widziadło może być efektem ubocznym niepokojącego lub niezwykle silnego skupiska mocy Eteru. Może wyjawić obecność bytu demonicznego lub podsunąć graczom wskazówkę, która pomoże w rozwikłaniu mrocznej intrygi. Na przykład postać obdarzona wiedźmim wzrokiem może w zwierciadle skierowanym na opętaną osobę ujrzeć ulotne odbicie wykrzywionego wściekle demona. W miejscu przesyconym silnymi emocjami (na przykład w komnacie, gdzie zamordowano kilka osób) czarodziej może dostrzec strużki krwi spływające po ścianach. Widziadła to narzędzie Mistrza Gry, lecz interpretacja ich pojawienia się oraz znaczenia owego fenomenu należą wyłącznie do graczy i ich Bohaterów.

Przekleństwo Tzeentcha!

Tabele Przekleństw Tzeentcha z *Księgi Zasad* (str. 150) i *Królestwa Magii* (str. 180-183) powinny wystarczyć w większości przypadków, lecz jeśli chcesz w większym stopniu zróżnicować efekty niefortunnego splotu Wiatrów Magii, możesz skorzystać z tabeli zawartych w **Dodatku II: Przekleństwo Tzeentcha!**

Magiczne widziadła

W *Księdze Zasad* opisano cztery przykładowe widziadła (str. 221-222), jakie można wykorzystać do prześladowania Bohaterów Graczy, którzy zbyt chętnie używają magii. Jednak nie są to jedyne istoty Chaosu, jakie pojawiają się w ludowych opowieściach i relacjach czarodziejów. Wiedźmi wzrok potrafi mamić pozostałe zmysły, pogłębiając aurę tajemniczości, jaka otacza adeptów magii, a jednocześnie zwiększając niepokój towarzyszący korzystaniu z mocy Eteru. Poniżej opisano mniej znane istoty Chaosu, które również mogą ukazywać się Bohaterom. Jeśli MG uzna to za stosowne, może wprowadzić zasadę, iż po pierwszym ujrzeniu nowego widziadła postać powinna wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu.

Aura Czerni

Aura Czerni nie jest niezależnym obiektem, lecz raczej widzialną aurą, która otacza żywe istoty. Jej pojawienie się zapowiada smród zgnilizny i siarki. Adept magii dostrzega ją wydobywającą się z oczu, nozdrzy i ust żywych istot. Widzi sadzawki mroku zbierające się w zagłębieniach terenu, czarne krople skapujące z sufitu lub ściekające po ścianach i drzewach, kwiaty wydzielające czarny sok i tym podobne efekty.

Inne nazwy: Aura Plugastwa, Płożący Mrok, Zguba Śmiertelników
Przyciągana przez: magię czarnoksięską, zwłaszcza nekromancję, a także mroczne rytuały

Czerwony Jeździec

Jeździec jest uznawany za manifestację Boga Krwi. Czasami ukazuje się jako rycerz odziany w czerwony pancerz, innym razem jako nagi mężczyzna z rozgrzaną do czerwoności lub płonącą skórą, jednak za każdym razem dosiada czarnego rumaka, dyszącego dymem z nozdrzy i krzeszącego iskry podkowami. Poprzedza go zapach siarki i chrapliwy śmiech.

Inne nazwy: Krwawy Rycerz, Piekielny Król, Rozrywacz
Przyciągany przez: magię Płomienia, zaklęcia niszczycielskie, okrucieństwo

Mabrothrax

Znany również pod nazwą Zwiastuna Zepsucia, Mabrothrax to podobno jeden z najważniejszych sług Nurgla. Jego pojawienie się zapowiada rychły wybuch kolejnej śmiercionośnej zarazy. Powiada się nawet, iż jest to jeden z wielkich demonów, który

potrafi samodzielnie przekroczyć granicę między Domeną Chaosu i Starym Światem, bez konieczności czekania na rytuał przyzywający. Mabrothrax ukazuje się jako wielki i zgarbiony stwór, z grubsza przypominający człowieka. Jego cienkie, pałąkowate kończyny zakończone są ostrymi jak brzytwa pazurami. Obrzmiały tors, obciągnięty cienką jak pergamin skórą, wypełnia gęsta zawiesina flaków, łajna i gnijącego mięsa. W osadzonej na krótkiej szyi okrągłej głowie dominuje wielka paszcza, wypełniona rzędami ostrych, zakrzywionych zębów. Pojawienie się widziadła poprzedza smród zgnilizny i odchodów.

Inne nazwy: Posłaniec Nurgla, Zwiastun Zepsucia
Przyciągana przez: magię Nurgla, rozpacz i choroby

Oczy Nurgla

Powszechnie znanym symbolem Pana Rozkładu są muchy. Widzialne tylko dla czarodzieja insekty siadają na padlinie i gnoju, wszędzie składając jaja. Wkrótce z jednej zielonkawej muchy lęgną się setki innych. Chmary brzęczących owadów krążą wokół czarodzieja, włażąc do oczu i ust nieświadomych niczego osób postronnych. Z dalcka wyglądają normalnie, lecz z bliska widać, że ich obrzmiałe, zielonkawe odwłoki składają się z mozaiki ludzkich twarzy, wykrzywionych w grymasie rozpaczy i przerażenia.

Inne nazwy: Chmara, Plugawy Rój, Przeklęte Insekty
Przyciągana przez: magię czarnoksięską, zwłaszcza Nurgla, a także magię Ametystową i Jadeitową

Sierota

Według legendy Sierota to duch zabitego dziecka. Trupioblada, z szeroko rozwartymi oczami i rozczochraną czupryną, odziana w prostą, niekiedy poszarpaną lub osmaloną koszulę, Sierota nieśmiało i lękliwie spogląda na czarodzieja, wyglądając zza drzewa lub rogu budynku. Gdy skupi na sobie uwagę maga, wykrzywi usta jak do płaczu, lecz zamiast słów lub krzyku spomiędzy warg wypływa struga krwi. Pojawienie się Sieroty poprzedzane jest przez odgłos dziecięcego śmiechu.

Inne nazwy: Porzucony, Ulicznik, Utracone Dziecko
Przyciągana przez: zaklęcia iluzyjne i oszukańcze, magię Cienia i Chaosu

Tłuścioch

Tłuścioch to obrzydliwe i przerażające widziadło, stanowi bowiem ucieleśnienie obżarstwa i skłonności do folgowania zachciankom. Z wyglądu przypomina przysadzistego, chorobliwie otyłego mężczyznę o bladej cerze i wąskich ustach ginących między fałdami tłuszczu. Ciemne, blisko osadzone oczy łakomym wzrokiem rozglądają się wokół. Tłuścioch jest nagi i pokryty wrzodami, a przez cienką skórę przeświecają nabrzmiałe, sinoniebieskie żyły. Widziadło zazwyczaj pożera parującą górkę własnych ekskrementów, niezależnie od tego, w jakim miejscu się objawia. Jego wizytę zwiastuje smród skwaśniałego mleka i gnijącego mięsa.

Inne nazwy: Obżartuch, Pożeracz, Tłusty Prześladowca
Przyciągana przez: magię Slaanesha, a także zaklęcia rzucane z pobudek egoistycznych

— Czas i przestrzeń —

W *Księdze Zasad* i *Królestwie Magii* opisano wpływ czasu i pewnych miejsc na rzucanie zaklęć. W czasie pełni Morrslieba magia jest niezwykle silna, zaś podczas Inwazji Chaosu zaklęcia mogą wywoływać nieoczekiwane efekty. Spaczone tereny, sadzawki Prawdziwej *Dhar* i inne podobne miejsca również mogą zakłócić efekt splatania Wiatrów Magii.

Kostki Chaosu

Kostki Chaosu mogą być stosowane, by oddać niepewną naturę rzucania zaklęć lub odprawiania rytuałów na obszarze nasyconym mocami Chaosu. MG określa liczbę kostek (od 1 do 4) dodawanych do rzutu ustalającego poziom mocy. Uzyskane na nich wyniki nie wliczają się do poziomu uzyskanej mocy, ale liczą się przy określeniu ryzyka wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. W przypadku magii guślarskiej kostki Chaosu są dodawane niezależnie od kostki związanej z używaniem zdolności **gusła**.

Pustkowia Chaosu

Na terenach położonych bliżej Domeny Chaosu energie Eteru manifestują się z większą siłą. Im dalej na północ, tym trudniejsze bywa rozdzielanie i splatanie pojedynczych Wiatrów Magii, co niekiedy prowadzi do wystąpienia katastrofalnych efektów i przeinaczeń w inkantacji lub formule. Czarnoksiężnicy natomiast bez większego problemu potrafią dostosować się do takich warunków. Postacie, które nie wykorzystują **czarnoksięstwa**, powinny dodać do swojej puli od 1 do 4 kostek Chaosu, zależnie od tego, jak daleko zapuściły się w głąb Pustkowi.

Sadzawki Dhar

Sadzawki Czarnej Magii to miejsca spaczone energią zaklęć czarnoksięskich, często także zmienione wskutek ich mocy i pulsujące od strumieni mocy *Dhar*. Sama sadzawka jest widoczna tylko dla osób obdarzonych wiedźmim wzrokiem, aczkolwiek jej obecność niekiedy wywiera trwały wpływ na otoczenie. Poskręcane drzewa sączą śmierdzące soki, pożółkła, martwa trawa kruszeje pod dotykiem, nawet kamienie poddają się niszczącej mocy *Dhar*. Samo przebywanie w takim miejscu grozi mutacją (patrz **Rozdział II: Wyklęci i potępieni**), a dla czarodziejów może okazać się jeszcze bardziej niebezpieczne. Rzucanie zaklęć magii Kolorów w pobliżu sadzawki obarczone jest konsekwencjami w postaci dodatkowych 1-2 kostek Chaosu. Co więcej, każdy adept magii (niezależnie od sposobu rzucania czarów) ryzykuje wystąpienie efektów ubocznych (patrz **Tabela 17-1: Efekty uboczne magii Chaosu**).

Ciała niebieskie

Doświadczeni i uczeni czarodzieje wiedzą, iż nie można lekceważyć wpływu ciał niebieskich na rzucanie czarów. Pewne dni w roku (na przykład Hexensnacht lub Geheimnishnacht) są szczególnie istotne dla każdego adepta magii. Moc stworzeń Chaosu rośnie wraz z wielkością tarczy Morrslieba. Pojawienie się pewnych obiektów na nocnym niebie, na przykład komety lub spadającej gwiazdy, wróży zagładę lub wieszczy wydarzenia o wielkim znaczeniu. Zmiana koloru księżyca, zaćmienie, szczególny układ konstelacji, koniunkcje planet i inne zjawiska astrologiczne mogą wpływać na siłę i zmienność strumieni Eteru (od 1 do 4 kostek Chaosu, w zależności od rzadkości występowania danego zjawiska).

— Magia Chaosu —

Mimo iż terminem „magia czarnoksięska" określa się wiele odmian magii, także skaveńską i nekromancję, w dalszej części rozdziału przedstawiono tylko zaklęcia używane przez czarnoksiężników Chaosu. Magia skaveńska zostanie w pełni opisana w dodatku *Dzieci Rogatego Szczura*, natomiast nekromancja w dodatku *Mroczni Władcy Nocy*.

Efekty uboczne magii Chaosu

Adepci magii czarnoksięskiej, zarówno czarnoksiężnicy Chaosu, jak i Czarni Magistrowie, wierzą, iż kroczą prawdziwą ścieżką wiedzy tajemnej, wolną od ograniczeń Kolegiów oraz moralnych zakazów Wysokiej Magii. Ich zaklęcia rzeczywiście są niewyobrażalnie potężne i destrukcyjne, lecz za niezwykle wysoką cenę. Czarnoksiężnicy ryzykują nie tylko wystąpienie Przekleństwa Tzeentcha, ale także trwałe wypaczenie ciała i umysłu, jakim grozi zbyt częste używanie mocy *Dhar*.

Jeśli podczas rzucania zaklęcia czarnoksięskiego wystąpi Przekleństwo Tzeentcha, czarnoksiężnik ryzykuje wystąpienie efektu ubocznego. Jeśli w rzucie procentowym w celu określenia efektu Przekleństwa Tzeentcha wypadnie dublet (1-1, 2-2, 3-3, itd.), należy rzucić ponownie 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli

Tabela 17-1: Efekty uboczne magii Chaosu

Rzut	Efekt
01–05	Alergia
06–10	Deformacja
11–15	Drgawki
16–20	Halucynacje
21–25	Kulawy
26–30	Mutacja
31–35	Niechęć
36–40	Nienaturalne łaknienie
41–45	Obłęd
46–50	Obrzydliwy nałóg
51–55	Odór
56–60	Osłabienie
61–65	Otyłość
66–70	Robactwo
71–75	Skaza charakteru
76–80	Ułomność
81–85	Wrażliwość
86–90	Wstręt
91–95	Wychudły
96–00	Zgnilizna

17-1: Efekty uboczne magii Chaosu. W przypadku ponownego wystąpienia tego samego efektu jego wpływ kumuluje się. Na przykład każdy wynik Osłabienie oznacza zmniejszenie Odporności o kolejne 1k10 punktów.

Alergia

Czarnoksiężnik odczuwa silną alergię na powszechnie spotykany materiał, taki jak skóra albo futro. Gdy się z nim styka, otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu czarnoksiężnik uczula się na nowy rodzaj materiału lub istniejąca alergia nasila się.

Deformacja

Jedna z części ciała czarnoksiężnika (określona losowo przy pomocy tabeli lokacji trafień) ulega odrażającej deformacji. Mogą to być krosty i pęcherze, zwierzęce futro lub pokrywające skórę łuski. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie ukryć deformacji, otrzymuje modyfikator -10 do Ogłady podczas kontaktów z innymi osobami. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu deformacji ulega inna część ciała lub pogarsza się stan istniejącej już deformacji.

Drgawki

Czarnoksiężnik zaczyna cierpieć na niekontrolowane ataki padaczki. Na początku każdej stresującej sytuacji (walki, kłótni, itp.) musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że jego ciałem wstrząsają dreszcze, przechodzące w paraliżujące drgawki, które trwają 1k10 rund. W tym czasie otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności, Inteligencji, Siły Woli i Ogłady, a w każdej rundzie może wykonać tylko 1 akcję zwykłą.

Halucynacje

Czarnoksiężnika nawiedzają niepokojące wizje, na przykład widok robaków przegryzających się przez skórę, albo mięśni i skóry odpadających od kości żywych istot. Postać może sobie wmawiać, że to tylko złudzenie, ale niekiedy trudno jej odróżnić rzeczywistość od urojonej wizji. Otrzymuje 2 Punkty Obłędu oraz modyfikator -10 do testów **spostrzegawczości**.

Kulawy

Jedna z nóg postaci wykręca się boleśnie, zmniejszając Szybkość o 1.

Mutacja

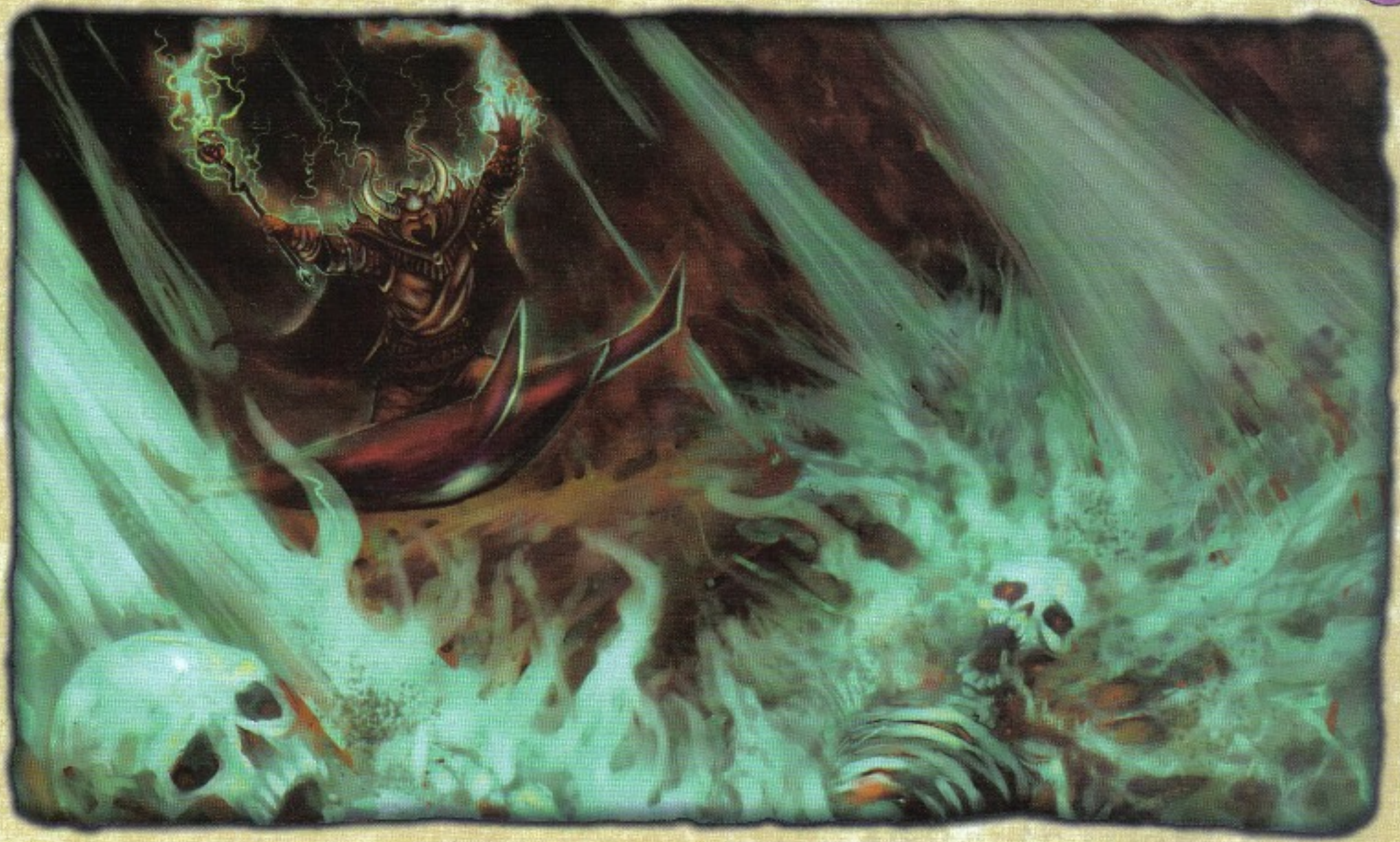
Czarnoksiężnik z wolna poddaje się mutacji Chaosu. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje**.

Niechęć

Czarnoksiężnik zamyka się w sobie i staje się odstręczający dla otoczenia. Boją się go dzieci i zwierzęta. Otrzymuje modyfikator -10 do Ogłady w kontaktach z innymi osobami.

Nienaturalne łaknienie

Czarnoksiężnik zaczyna przejawiać ochotę do jedzenia obrzydliwych rzeczy (ludzkiego/elfiego mięsa, odchodów,



zepsutej żywności, picia krwi lub moczu, albo innej rzeczy, jaką wymyśli dla niego okrutny MG). Napotkawszy odpowiedni obiekt, musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku wyciągnie łyżkę lub nóż i zabierze się do jedzenia. Nic ma to specjalnego wpływu na współczynniki postaci, choć oglądanie jej przy tej czynności może przyprawić o mdłości (modyfikator -10 do testów Ogłady czarnoksiężnika).
W przypadku ponownego wylosowania tego efektu postać nabiera apetytu na inny rodzaj paskudztwa lub zwiększa się trudność testów SW potrzebnych do opanowania pokusy.

Obłęd

Czarnoksiężnik otrzymuje 1k10 Punktów Obłędu.

Obrzydliwy nałóg

Czarnoksiężnik wyrabia w sobie nawyk, który dla innych jest obrzydliwy. Może to być konieczność wypróżniania się w publicznym miejscu, jedzenie tylko surowego mięsa lub wymiotowanie po każdym posiłku. Postać traci 1k10 punktów Ogłady. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu czarnoksiężnik wyrabia kolejny nawyk lub istniejący staje się jeszcze bardziej obrzydliwy.

Odór

Ciało czarnoksiężnika zaczyna wydzielać okropny smród. Stłumienie odoru wymaga zużycia jednej porcji perfum każdego dnia.
W przypadku ponownego wylosowania tego efektu czarnoksiężnik musi każdego dnia zużyć dodatkową porcję perfum. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie zneutralizować odoru, otrzymuje modyfikator -10 do Ogłady w kontaktach z innymi osobami.

Osłabienie

Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Odporności.

Otyłość

Bez względu na to, jak bardzo czarnoksiężnik się głodzi, po prostu nie może zrzucić zbędnych kilogramów. Za każdym razem, gdy zostanie wylosowany ten efekt, należy zwiększyć wagę postaci o 20%. Każde 2 efekty trwale zmniejszają Zręczność o 1k10 punktów.

Robactwo

Postać w żaden sposób nie może pozbyć się pasożytów, które gnieżdżą się w jej ciele, na skórze lub we włosach. Mogą to być robaki, muchy, wszy albo pchły. Ich obecność i nieustanne swędzenie zmniejszają Siłę Woli o 1k10 punktów. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu objawy stają się bardziej dokuczliwe lub ciało maga staje się siedliskiem pasożytów innego rodzaju.

Skaza charakteru

Czarnoksiężnik zaczyna zachowywać się w sposób odstręczający, na przykład staje się arogancki, wiecznie zdenerwowany lub przesadnie protekcjonalny. Trwale traci 1k10 punktów Ogłady.
W przypadku ponownego wylosowania tego efektu skaza charakteru nasila się lub pojawia się nowa.

Ułomność

Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Krzepy.

Wrażliwość

Czarnoksiężnik reaguje wstrząsem alergicznym w kontakcie z powszechnie występującą cieczą lub substancją (mąka, wino, piwo, itp.). Niewielka ilość rozsypana lub rozlana na skórze wywołuje oparzenia, zaś większa powoduje, iż dana część ciała staje w ogniu (patrz *Księga Zasad*, str. 141, odnośnie obrażeń od ognia). W przypadku ponownego wylosowania tego efektu postać staje się wrażliwa na inną substancję.

Wstręt

Czarnoksiężnik odczuwa wstręt do jakiegoś powszechnie spotykanego przedmiotu lub zjawiska. Może czuć odrazę do wody, nie lubić światła lub nie tolerować płaczu dziecka. Jeśli zostanie zmuszony do przebywania w pobliżu czynnika wywołującego wstręt, otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli i Ogłady. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu czarnoksiężnik nabiera wstrętu do innej rzeczy lub nasila się istniejący efekt.

Wychudły

Czarnoksiężnik gwałtownie traci na wadze, staje się chudy, niemal chorobliwie wynędzniały. Za każdym razem, kiedy zostanie wylosowany ten efekt, należy zmniejszyć wagę postaci o 20%. Każde 2 efekty trwale zmniejszają Odporność o 1k10 punktów.

Zgnilizna

Niczym trędowaty, czarnoksiężnik gubi kawałki ciała. Jego popękana skóra często krwawi i odłazi płatami, wypadają mu też włosy i paznokcie. Na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie dotkniętego plagą (-1k10 do Ogłady), ale jego stan się nie pogarsza (chyba że ten efekt zostanie wylosowany ponownie).

— Zaklęcia Chaosu —

Przedstawione poniżej zaklęcia magii prostej, powszechnej i czarnoksięskiej zastępują Tradycję Chaosu (opisaną w *Księdze Zasad*, str. 168), jednak podobnie jak w tamtym przypadku dostęp do poniższych zaklęć wymaga posiadania zdolności **magia czarnoksięska (Chaos)**. Należy jednak zauważyć, że nie należą one ani do tradycji tajemnej, ani do dziedziny magii kapłańskiej. Czarnoksiężnicy Chaosu to zarówno kapłani, jak i magowie.

Magia prosta (Chaos)

Czary magii prostej należą do najsłabszych i najłatwiejszych do nauczenia. Większość czarnoksiężników uczy się je splatać, zanim sięgnie po trudniejsze i potężniejsze zaklęcia.

Plujka

Wymagany poziom mocy: 3
Czas rzucania: akcja
Składnik: odrobina rzygowin trolla (+1)
Czas trwania: 1k10 rund
Opis: Dowolna postać w zasięgu 8 metrów musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku nagle zaczyna spluwać żółcią (modyfikator -10 do Ogłady w kontaktach towarzyskich).

Iskra

Wymagany poziom mocy: 4
Czas rzucania: akcja
Składnik: szczypta popiołu z wypalonej pochodni (+1)
Opis: Pstryknięcie palców czarnoksiężnika sprawia, że w dowolnym miejscu w zasięgu 8 metrów spada iskra. Nie zadaje obrażeń, ale jeśli spadnie na łatwopalny materiał, po 1k10 rundach spowoduje zaprószenie ognia. Patrz *Księga Zasad*, str. 141, odnośnie zasad obrażeń od ognia.

Zamroczenie

Wymagany poziom mocy: 4
Czas rzucania: akcja
Składnik: pączek czarnego lotosu (+1)
Czas trwania: 1k10 rund
Opis: Dotyk czarnoksiężnika oszałamia dowolnego przeciwnika, który musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów cech i umiejętności. *Zamroczenie* jest czarem dotykowym.

Jasne wejrzenie

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: oko skazańca, wiszącego przez 3 dni (+1)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Oczy czarnoksiężnika rozbłyskują zielonkawym blaskiem, pozwalając mu widzieć w nocy. Jeśli posiada już zdolność **widzenie w ciemności**, zasięg wzroku zwiększa się dwukrotnie. Patrz *Księga Zasad*, str. 120, odnośnie oświetlenia i zasięgu wzroku.

Klątwa

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: paznokieć ofiary (+1)
Czas trwania: 1 dzień
Opis: Czarnoksiężnik rzuca klątwę na dowolną postać w zasięgu 12 metrów. Ofiara może wykonać test Siły Woli, aby odeprzeć zaklęcie. Klątwa wywołuje nieszkodliwą, choć drażniącą przypadłość: kurzajki, wrzody, wysypkę, zmianę koloru włosów, nadmiernie pocenie się, itp. MG może uznać, że powoduje to niewielki ujemny modyfikator do Ogłady.

Łaska mrocznego patrona

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: pół litra krwi dziecka (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik przyzywa potęgę demonów, aby spłynęła na niego i obdarzyła mocą. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +10 do dowolnej cechy głównej.

Magia powszechna

Poniżej opisane zaklęcia bywają używane przez wielu adeptów magii. Ich formuły można znaleźć w księgach wiedzy tajemnej, rzadko też nauczane są przez mentorów, częściej zaś służą jako samodzielne ćwiczenia magów w zakresie teorii magii. Niektóre z poniższych zaklęć są używane przez Magistrów, choć nie są to przypadki częste. Każdy czar musi być wykupiony jako osobna zdolność.

Wspinacz

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja
Składnik: kropla kleju (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Dłonie i stopy adepta pokrywają się lepką substancją, która przykleja się do każdej powierzchni. W trakcie trwania czaru postać może się wspinać, jakby posiadała umiejętność **wspinaczka** ze specjalizacją +20. Jeśli natomiast już posiada ową umiejętność, otrzymuje dodatkowy modyfikator +20.

Wstrząs

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja
Składnik: kawałek pokruszonej skały (+1)
Opis: Grunt wokół adepta zaczyna drżeć jak podczas trzęsienia ziemi. Wszystkie stojące (biegnące, idące, itd.) postacie w promieniu 3 metrów muszą wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku padają na ziemię. *Wstrząs* nie działa na adepta, który rzucił to zaklęcie.

Pęta

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja
Składnik: kawałek liny (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Niewidzialne pęta krępują dłonie dowolnej postaci w zasięgu 12 metrów, zmuszając ją do upuszczenia wszystkich trzymanych w rękach przedmiotów. W każdej turze ofiara może poświęcić pojedynczą akcję, aby rozerwać magiczne pęta. Wymaga to udanego testu Krzepy.

Przeskok

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: akcja
Składnik: pasikonik (+2)
Opis: Adept znika, a po chwili pojawia się w dowolnym miejscu w zasięgu 10 metrów. W trakcie przeskoku przez chwilę przebywa w Eterze, co może zwrócić uwagę pomniejszego demona (10% szans). W takim przypadku adept na zawsze znika w Domenie Chaosu. Czarodziejów przestrzega się przed zbyt częstym korzystaniem z tego zaklęcia.

Palec boży

Wymagany poziom mocy: 13
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: palec kapłana Sigmara (+2)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Adept magii splata Wiatry wokół siebie, otaczając się zasłoną, która chroni przed mutacjami. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +10 do testów przeciwko wystąpieniu mutacji Chaosu.

Powstrzymanie mutacji

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: mikstura lecznicza (+2)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Dotyk adepta powstrzymuje i na krótki czas likwiduje objawy mutacji u dowolnej postaci. Może ona wykonać test Siły Woli, aby odeprzeć zaklęcie. *Powstrzymanie mutacji* jest czarem dotykowym, który nie działa na istoty ze zdolnością specjalną *demoniczny byt* (np. demony), a także na istoty nie dotknięte mutacją.

Tradycja Chaosu

Zaklęcia z tej Tradycji może wybrać każda postać posiadająca zdolność **magia czarnoksięska**. Zwana również Tradycją Wielkiej Bestii, zawiera szereg czarów niezwiązanych z konkretnym bóstwem Chaosu. Z tego powodu nazywana jest również Tradycją Niepodzielnego Chaosu, a jako taka bywa chętnie wybierana przez czarowników (*Królestwo Magii*, str. 127), niektórych Czarnych Magistrów i demonologów niezwiązanych z żadnym bogiem Chaosu.

Oprócz ogólnej Tradycji czarnoksięskiej opisano także trzy dziedziny związane z konkretnymi bóstwami – po jednej dla Nurgla, Slaanesha i Tzeentcha. W skład każdej wchodzą trzy ścieżki, z których dwie zawierają niektóre zaklęcia z Tradycji Niepodzielnego Chaosu, opisane w *Księdze Zasad* i przypomniane tutaj dla wygody MG.

Tabela 17-2: Tradycja Chaosu

Wizja męki
Łaska Chaosu
Przyzwanie pomniejszego demona
Paląca krew
Pokusa Chaosu
Mroczna dłoń zniszczenia
Dotyk Chaosu
Welon zepsucia
Przyzwanie grupy demonów
Słowo bólu

Dodatkowe zaklęcie

Opis: Dzięki wnikliwym badaniom w zakresie magii, Bohater opracował lub odkrył formułę zaklęcia, którego nie posiada na swojej liście czarów. Każde dodatkowe zaklęcie jest traktowane jako osobna zdolność i musi być wykupione oddzielnie. Bohater może uczyć się tylko czarów z własnej Tradycji/Dziedziny, więc wykupienie tej zdolności wymaga uprzedniego posiadania odpowiedniej zdolności **magia czarnoksięska**.

Wizja męki

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja
Składnik: niewielka maska (+1)
Czas trwania: 1 runda
Opis: Czarnoksiężnik sprawia, że dowolną postać – znajdującą się w odległości do 24 metrów – nawiedzają piekielne wizje. Ofiara musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać zostaje ogłuszona. Gdy otrząśnie się z szoku, musi wykonać kolejny test SW. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Łaska Chaosu

Wymagany poziom mocy: 9
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: amulet z symbolem jednego z bogów Chaosu (+1)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Opis: Czarnoksiężnik zwraca się do Mrocznych Potęg Chaosu z prośbą o błogosławieństwo. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz, Odporności, Siły Woli lub Ogłady.

Przyzwanie pomniejszego demona

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: wciąż bijące serce humanoida (+2)
Czas trwania: 1k10 minut
Opis: Czarnoksiężnik przyzywa pomniejszego demona, który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 12 metrów. Udany test Siły Woli umożliwia kontrolę nad poczynaniami demona. Wyznawca któregoś z Mrocznych Bogów przyzywa demona typowego dla tego bóstwa.

Paląca krew

Wymagany poziom mocy: 13
Czas rzucania: akcja
Składnik: fiolka wypełniona krwią demona (+3)
Opis: Czarnoksiężnik pluje krwią, która pali niczym kwas. Jest to magiczny pocisk o Sile 4. Dowolna postać w odległości do 24 metrów otrzymuje tyle trafień, ile wynosi Magia czarodzieja.

Pokusa Chaosu

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: zbezczeszczony święty symbol (+2)
Czas trwania: 1 runda
Opis: Czarnoksiężnik roztacza wizję Chaosu, którą oczarowuje dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w następnej turze wykonuje polecenia czarnoksiężnika. Zaklęcie nie działa na ożywieńców.

Mroczna dłoń zniszczenia

Wymagany poziom mocy: 17
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: dłoń wisielca (+2)
Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarnoksiężnika, który może przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Siły Woli w każdej kolejnej rundzie
Opis: Czarnoksiężnik przyzywa moc i skupia ją wokół swojej dłoni. W trakcie trwania czaru ręka traktowana jest jako magiczna broń o Sile 7 z cechą oręża „przebijający zbroję". Wykonując ataki zaczarowaną ręką, czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz.

Przyzywanie demonów

Wiele czarów Chaosu wiąże się z przyzywaniem demonów. Czarnoksiężnik musi wykonać test Siły Woli, by sprawdzić, czy zapanował nad wezwaną istotą. Nieudany test oznacza, że demon wyrywa się spod władzy czarnoksiężnika. W takim przypadku jego poczynaniami kieruje MG. Demony nie lubią być zmuszane do posłuszeństwa ani do wykonywania poleceń śmiertelników. Zwykle zachowują się agresywnie i próbują zemścić się na czarnoksiężniku, który je przyzwał.

Dotyk Chaosu

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: akcja
Składnik: róg zwierzoczłeka (+2)
Opis: Dotyk czarnoksiężnika wtłacza czystą energię Chaosu w ciało dowolnej postaci. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi błyskawiczna przemiana. Losowo wyznacz mutację Chaosu. Postać musi wykonać kolejny test SW. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje ogłuszona na 1 rundę. Jest to czar dotykowy, który nie działa na ożywieńców.

Welon zepsucia

Wymagany poziom mocy: 24
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: miecz wybrańca Chaosu (+3)
Czas trwania: do chwili wykonania udanego testu Siły Woli przez wszystkie postacie objęte działaniem czaru
Opis: Czarnoksiężnik przyzywa mroczną chmurę zepsucia w dowolnym miejscu w odległości do 36 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że tracą 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Odniesione w ten sposób rany zaczynają gwałtownie gnić, co powoduje, że postać w każdej turze automatycznie traci 1 punkt Żywotności, dopóki nie wykona udanego testu SW. Postać, która w ten sposób straciła 2 lub więcej punktów Żywotności, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi przemiana. Losowo wyznacz mutację Chaosu. Ożywieńcy nie ulegają mutacji, lecz mimo to tracą punkty Żywotności.

Przyzwanie grupy demonów

Wymagany poziom mocy: 25
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: wciąż bijące serca sześciu humanoidów (+3)
Czas trwania: 1k10 minut
Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przyzwanie pomniejszego demona*, aczkolwiek czarnoksiężnik przywołuje kilka pomniejszych demonów (w liczbie równej wartości jego cechy Magia).

Pojawiają się w dowolnym miejscu w odległości do 12 metrów. Wyznawca któregoś z Mrocznych Bogów przyzywa demony typowe dla tego bóstwa.

Słowo bólu

Wymagany poziom mocy: 27
Czas rzucania: akcja
Składnik: krew demona (+3)
Opis: Czarnoksiężnik głośno wypowiada jedno z tajemnych imion Bóstw Chaosu. Samo jego brzmienie sprawia ogromny ból istotom znajdującym się dookoła. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów wokół czarnoksiężnika otrzymują trafienie z Siłą 8 i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1 rundę. Zaklęcie nie działa na rzucającego je czarnoksiężnika.

Dziedzina Nurgla

Jako źródło wszelkich plag, Nurgle obdarza swych wyznawców zaklęciami, które szerzą choroby i rozpacz. Czary z tej Dziedziny są łatwo rozpoznawalne ze względu na typowe efekty w postaci mdlącego odoru choroby, gnijącego mięsa i rozkładającego się ciała.

Radosne oblicze

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: pępowina martwego noworodka (+1)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii lub do utraty punktu Żywotności
Opis: Czarnoksiężnik dotyka twarzy dowolnej postaci, jednocześnie wypowiadając inkantację. W jej trakcie wyrastają mu z dłoni niewielkie, zielonkawe macki, które przywierają do twarzy postaci. Po kilku bolesnych chwilach jej rysy ulegają wygładzeniu, znikają wszelkie objawy choroby oraz ubytki i przebarwienia, ukryte teraz pod złudną maską zdrowia. Po bliższym przyjrzeniu się widać jednak, że twarz wygląda sztucznie. Policzki są zbyt zaróżowione, zęby zbyt równe i białe, a oczy lśnią niepokojącym blaskiem.

Plugawy posłaniec

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: garść ludzkich odchodów (+1)
Opis: Czarnoksiężnik wypluwa chmarę zielononiebieskich much i innych insektów, które tworzą rój o kształcie z grubsza przypominającym głowę żaby. Mag może przekazać rojowi wiadomość, liczącą nie więcej niż 25 słów. Chmara odlatuje (poruszając się mniej więcej z prędkością 10 km/h), aby przekazać przesłanie wybranej przez maga postaci. Znalazłszy adresata, przekazuje zapamiętaną wiadomość chrapliwym szeptem, który brzmi jak odgłos wymiotowania. Potem insekty włażą do wszelkich otworów w ciele adresata i znikają. Za pierwszym razem, gdy postać dostanie w ten sposób wiadomość, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Obłędu.

Smród Nurgla

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja

Tabela 17-3: Dziedzina Nurgla

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Radosne oblicze	Radosne oblicze	Wizja męki
Plugawy posłaniec	Smród Nurgla	Plugawy posłaniec
Smród Nurgla	Łaska Chaosu	Urok dojrzałości
Urok dojrzałości	Przyzwanie pomniejszego demona	Paląca krew
Łaska Nurgla	Pokusa Chaosu	Łaska Nurgla
Mgła zepsucia	Mgła zepsucia	Mroczna dłoń zniszczenia
Struga zepsucia	Struga zepsucia	Dotyk Chaosu
Zaraźliwy dech	Przyzwanie grupy demonów	Welon zepsucia
Jest nas legion...	Słowo bólu	Zaraźliwy dech
Wicher zarazy	Wicher zarazy	Jest nas legion...

Składnik: zepsute jajko (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Z ciała czarnoksiężnika wydobywa się ohydnie śmierdząca mgła, przyprawiając o mdłości i torsje (modyfikator -10 do Walki Wręcz w trakcie trwania czaru) wszystkie postacie przebywające blisko niego (w odległości do 2 metrów). Każda z nich musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać jest traktowana jako bezbronna przez tyle rund, ile wynosi wartość Magii czarnoksiężnika (który jest odporny na działanie własnego zaklęcia).

Urok dojrzałości

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja
Składnik: kawałek zgniłego i robaczywego owocu (+2)
Opis: Dowolny obiekt lub postać nagle się starzeje. Jakość wykonania przedmiotów nieorganicznych maleje o 1 poziom. Przedmioty organiczne psują się, ukazując gnijące wnętrze. Żywa istota może odeprzeć czar, wykonując udany test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać natychmiast starzeje się o 2k10 lat i trwale traci 1k10 punktów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Odporności i Zręczności (osobny rzut dla każdej cechy). Urok dojrzałości jest czarem dotykowym.

Łaska Nurgla

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja
Składnik: odrobina wymiocin (+1)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik wchłania chorobę z dowolnej zarażonej osoby i przetrzymuje ją we własnym ciele. Może przekazać ją dowolnej innej istocie (za pomocą dotyku), która może uchronić się przed tym losem, wykonując udany test Odporności. W takim przypadku czarnoksiężnik może znów spróbować przekazać chorobę (nawet tej samej istocie). Jeśli



nie przekaże jej przed upływem czasu trwania czaru, sam zostaje zarażony. *Łaska Nurgla* jest czarem dotykowym.

Mgła zepsucia

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja
Składnik: łzy zmarłego dziecka (+2)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Wokół ciała czarnoksiężnika zaczyna wirować zielonkawa mgła. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie w zasięgu 5 metrów otrzymują modyfikator -20 do wszelkich testów cech i umiejętności. Zaklęcie nie działa na rzucającego je czarnoksiężnika.

Struga zepsucia

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja
Składnik: kawałek ciała zmarłego dziecka (+2)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik wyrzuca z siebie strugę cuchnącej krwi, śluzu, robaków i innego obrzydlistwa. Strumień plugastwa sięga 16 metrów, rozszerzając się i przyjmując kształt stożka o szerokości od 1 metra przy magu do 5 metrów w najszerszym miejscu. Wszystkie postacie objęte działaniem czaru muszą wykonać Wymagający (-10) test Odporności lub otrzymują 3 trafienia z Siłą 4. Niezależnie od wyniku tego testu, każda postać objęta działaniem czaru cierpi na mdłości, otrzymując modyfikator -10 do wszystkich testów cech i umiejętności.

Zaraźliwy dech

Wymagany poziom mocy: 25
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: mózg wybrańca Nurgla (+3)
Opis: Wszystkie żywe postacie w zasięgu 24 metrów od czarnoksiężnika zapadają na straszliwą chorobę. Jej rodzaj można ustalić, wykonując rzut 1k100 i sprawdzając wynik w poniższej tabeli. Choroby rozwijają się normalnie, zgodnie z ich opisem (**Rozdział III: Katalog przemian**, str. 57, lub *Księga Zasad*, str. 141-142).

Zaraźliwy dech

Rzut	Choroba
01–16	Febra
17–32	Zgnilizna oczna
33–48	Wrzodzienica
49–64	Drżączka kostna
65–80	Szara gorączka
81–96	Zielona ospa
97–00	Zgnilizna Nurgla

Jest nas legion...

Wymagany poziom mocy: 26
Czas rzucania: akcja
Składnik: narząd z ciała osoby zmarłej na zarazę (+1)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii, ale czarnoksiężnik może przerwać działanie czaru w dowolnym momencie.
Opis: Ciało czarnoksiężnika zamienia się w człekokształtną chmurę brzęczących much. Ekwipunek, ubranie oraz wszelkie trzymane w rękach przedmioty upadają na ziemię. Postać zyskuje zdolność **latanie** z Szybkością Lotu równą normalnej Szybkości. Staje się też odporna na obrażenia zadawane bronią niemagiczną i zaklęcia (oprócz *rozproszenia magii* i czarów obszarowych). Może dowolnie zmieniać kształt, ale musi pozostać w obrębie jednej chmury (nie można jej w żaden sposób rozdzielić). Może przeciskać się przez szczeliny, w których zmieściłaby się mucha. Jeśli czarnoksiężnik zostanie zmuszony do przybrania naturalnej postaci (lub sam zdecyduje się przerwać czar), a znajduje się w pomieszczeniu zbyt małym, żeby móc się w nim normalnie zmieścić, natychmiast ginie.

Wicher zarazy

Wymagany poziom mocy: 29
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: fiolka ze smrodem Wielkiego Nieczystego (+3)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik przyzywa śmiercionośne wichry zarazy, rozsiewające chorobę i zepsucie w wybranym miejscu w odległości 24 metrów od czarnoksiężnika. W trakcie trwania czaru wszystkie żywe istoty w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza zarażenie zgnilizną Nurgla. Dodatkowo każda z postaci musi wykonać test Grozy.

Dziedzina Slaanesha

Slaanesh to Pan Bólu i Rozkoszy. Zaklęcia, którymi obdarza swych wyznawców, odzwierciedlają jego wyuzdane żądze i perwersyjne pragnienia. Działają przede wszystkim na umysł, tworząc fałszywe wrażenia i podszepty, które zachęcają do niewysłowionych bezeceństw.

Idylla

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: symbol Slaanesha (+1)
Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii
Opis: Dotyk czarnoksiężnika wywołuje wrażenie szczęśliwości i spokoju. W trakcie trwania czaru postać, która chce coś uczynić, musi wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku po prostu stoi bezczynnie, z rozmarzonym uśmiechem na twarzy. Jeśli postać wykona 3 kolejne udane testy SW, wyzwala się spod mocy uroku. *Idylla* jest czarem dotykowym.

Cięta riposta

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja
Składnik: pokruszone płatki róży (+1)
Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii
Opis: Język czarnoksiężnika zamienia się w długi i wijący się wężowato bicz, którym można smagać przeciwników. Poświęcając akcję, postać może zaatakować językiem dowolnego przeciwnika w zasięgu 12 metrów, zadając trafienie z Siłą 3. Język wciska się w każdą szczelinę zbroi i ubrania, dlatego należy zignorować Punkty Zbroi trafionej postaci. *Cięta riposta* jest magicznym pociskiem.

Przypływ natchnienia

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: akcja
Składnik: odrobina likieru migdałowego (+2)
Czas trwania: liczba dni równa wartości Magii
Opis: Przesycony aromatem migdałów oddech czarnoksiężnika owiewa twarz postaci będącej celem zaklęcia, wzbudzając u niej myśli o własnym geniuszu i nieograniczonych możliwościach. Równocześnie wywołuje poczucie przytłaczającego wstydu z powodu dotychczasowego braku sukcesów i bezradności w obliczu problemów. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator do dowolnego pojedynczego testu, w wysokości +10 x wartość Magii czarnoksiężnika.

Maska pożądania

Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: język ladacznicy (+2)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Różowa mgiełka osadza się na ciele wybranej postaci, wywołując podniecenie i zmieniając jej zachowanie. Zaklęcie natychmiast likwiduje nieprzyjemne efekty przejedzenia, opilstwa i braku snu. Maskuje także zewnętrzne ślady przemocy i zmęczenia (przekrwione oczy, siniaki, otarcia skóry, itd.), aczkolwiek w żaden sposób ich nie leczy. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator +10 do testów Ogłady. *Maska pożądania* jest czarem dotykowym.

Tabela 17-4: Dziedzina Slaanesha

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Idylla	Cięta riposta	Idylla
Cięta riposta	Łaska Chaosu	Wizja męki
Przypływ natchnienia	Przyzwanie pomniejszego demona	Przypływ natchnienia
Maska pożądania	Maska pożądania	Paląca krew
Rozkoszny ból	Pokusa Chaosu	Rozkoszny ból
Kontredans Slaanesha	Kontredans Slaanesha	Mroczna dłoń zniszczenia
Złoty blask	Klątwa rozrostu	Dotyk Chaosu
Marionetka	Przyzwanie grupy demonów	Złoty blask
Klątwa rozrostu	Słowo bólu	Marionetka
Inkub/Sukub	Inkub/Sukub	Welon zepsucia

Rozkoszny ból

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja
Składnik: kropla potu kochanka (+2)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik wybiera dowolną postać w zasięgu 12 metrów, która może odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli. W trakcie trwania czaru postać postrzega ból jako przyjemność, a rozkosz jako cierpienie. W każdej rundzie, podczas której zada lub otrzyma obrażenia, otrzymuje na 1 rundę modyfikator +10 do Walki Wręcz i Odporności.

Kontredans Slaanesha

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: flaszka wina (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Wszystkie postacie w zasięgu 24 metrów od czarnoksiężnika nagle zaczynają kołysać się w rytm powolnego kontredansu, zasłuchane w dźwięki Eterycznej muzyki Slaanesha. Mogą próbować odeprzeć zaklęcie, wykonując udany Wymagający (-10) test Siły Woli. W trakcie trwania czaru nie mogą wykonywać żadnych akcji i są traktowane jako bezbronne. Ofiara zaatakowana w dowolny sposób natychmiast uwalnia się spod mocy czaru. Każda minuta spędzona na tańczeniu i słuchaniu nieziemskiej melodii oznacza konieczność wykonania Trudnego (-20) testu SW. Nieudany test oznacza przyznanie 1 lub 2 (50% szans) Punktów Obłędu.

Złoty blask

Wymagany poziom mocy: 21
Czas rzucania: akcja
Składnik: ćwierć litra moczu (+2)
Czas trwania: do momentu wykonania 3 kolejnych udanych testów SW
Opis: Z dłoni czarnoksiężnika tryska promień złocistego światła, padając na wybraną postać w zasięgu 24 metrów, na linii wzroku maga. Ofiara odczuwa nagły przypływ spokoju i szczęśliwości. W każdej rundzie musi wykonać udany test Siły Woli, żeby podjąć jakiekolwiek działanie. Nieudany test oznacza, że po prostu stoi bezczynnie, z rozmarzonym wyrazem twarzy. Trzy kolejne udane testy SW wyzwalają postać spod mocy zaklęcia.

Marionetka

Wymagany poziom mocy: 22
Czas rzucania: akcja
Składnik: kukiełka przedstawiająca daną postać (+3)
Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik przejmuje kontrolę nad dowolną istotą w zasięgu wzroku. Postać zaczyna się pocić i denerwować, tak jakby jednocześnie była podekscytowana i zaniepokojona. Jeśli nie wykona Wymagającego (-10) testu Siły Woli, jej oczy przybierają barwę oczu czarnoksiężnika. Marionetka spełnia każdy telepatyczny rozkaz maga. Jeśli otrzyma polecenie zaatakowania swoich towarzyszy, zrobi to bez wahania. Czarnoksiężnik sprawuje nad nią całkowitą kontrolę; może nawet przemawiać jej ustami. W trakcie trwania czaru nie może jej spuścić z oka, a dodatkowo w każdej rundzie musi poświęcić akcję na utrzymanie kontroli, w przeciwnym razie marionetka natychmiast uwalnia się spod wpływu zaklęcia. Ofiara może sprzeciwić się rozkazowi podjęcia działania graniczącego z samobójstwem (w takim wypadku musi wykonać udany test SW, aby odeprzeć moc zaklęcia). Po odzyskaniu świadomości ofiara czaru czuje się zbrukana i poniżona. Musi wykonać udany test SW, w przeciwnym wypadku otrzymuje 2 Punkty Obłędu.

Klątwa rozrostu

Wymagany poziom mocy: 25
Czas rzucania: akcja
Składnik: odcięta kończyna w worku ze 144 żywymi pająkami (+3)
Czas trwania: do przerwania czaru, rozproszenia go lub śmierci ofiary
Opis: Dowolna postać w zasięgu 24 metrów nagle zaczyna gwałtownie mutować. Jej ciało rozrasta się, wykształcając zdeformowane kończyny i bezkształtne bryły mięśni. Postać może odeprzeć zaklęcie, wykonując udany Trudny (-20) test Siły Woli. W każdej rundzie należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić efekt zaklęcia w poniższej tabeli.

Klątwa rozrostu

Rzut	Efekt
1–3	Z ciała ofiary wyrasta kłąb tłuszczu, mięśni i ścięgien, sięgając na odległość 2 metrów w losowo wybranym kierunku. Każda postać znajdująca się na drodze zwałów zmutowanego ciała musi wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku zostanie przez nie przewrócona i przygnieciona. W każdej rundzie może próbować się wygrzebać, wykonując udany Wymagający (-10) test Zr. Po minucie zaczyna się dusić (patrz *Księga Zasad*, str. 141).
4–6	Z ciała ofiary wystrzeliwuje macka o długości 1k10 x 2 metry (w losowym kierunku). Każda postać na jej drodze musi wykonać udany test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 3.
7–8	Brak efektu.
9–10	Cielsko ofiary przemieszcza się o 1k10 x 2 metry w dowolnym kierunku.

Efekty zaklęcia są trwałe, zaś rozrost trwa do momentu rozproszenia lub przerwania czaru. Śmierć ofiary kończy działanie czaru, podobnie jak rozproszenie magii, które przy okazji likwiduje wszystkie macki i części ciała, powstałe w wyniku zaklęcia. W trakcie trwania czaru ofiara nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jako bezbronna.



Inkub/Sukub

Wymagany poziom mocy: 28
Czas rzucania: 3 akcje podwójne
Składnik: język dziewicy (+3)
Czas trwania: 2 x liczba godzin równa wartości Magii
Opis: Czarnoksiężnik kończy wypowiadać inkantację i zapada w letarg, zaś jego duch przenika do Eteru, przybierając formę męską (inkub) lub żeńską (sukub). Nie może fizycznie zaistnieć w świecie materialnym, lecz zachowuje wszystkie zmysły. Jest niewidzialny i nie może zostać zraniony przez niemagiczną broń. Nadal obowiązują go prawa natury – nie może latać, przechodzić przez ściany i wykonywać czynności, których do tej pory nie był w stanie robić. Nie może też rzucać czarów. Przed upływem czasu trwania zaklęcia musi powrócić do swojego ciała. Jeśli w jakiś sposób zostanie mu to uniemożliwione, duch i tak wraca, ale czarnoksiężnik musi wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma 1 Punkt Obłędu. Czarnoksiężnik może rzucić ten czar tylko na siebie.

Mimo pewnych podobieństw do zaklęcia *projekcja astralna* (*Królestwo Magii*, str. 148), należy zaznaczyć, że *inkub/sukub* wywołuje charakterystyczny efekt w kontakcie z ciałem śmiertelnika. Dzięki mocy Slaanesha ofiara czuje dotyk ducha, mimo iż nie jest w stanie go zobaczyć, usłyszeć ani poczuć jego zapachu. Czarnoksiężnik nie może jej zranić, jedynie podniecać, kusić i subtelnie działać na zmysły. Każda godzina spędzona przez niego na dotykaniu i kuszeniu ofiary wymaga od niej testu Odporności i Siły Woli. Nieudany test Odp oznacza, że traci 1k10 punktów Żywotności, gdy jej dusza powoli odrywa się od ciała. Nieudany test SW oznacza przyznanie 1 Punktu Obłędu, ze względu na nienaturalne pożądanie i odczuwaną rozkosz obcowania z duchem. Postać zachowuje się i działa normalnie, aczkolwiek pewnych objawów podniecenia nie da się ukryć.

Dziedzina Tzeentcha

Jako Pan Przemian i Władca Magii, Tzeentch obdarza swych wyznawców zaklęciami o niesamowitej mocy i sile niszczenia. Większość czarów z tej dziedziny to zaklęcia straszne, gwałtowne i wywołujące ostateczną przemianę, jaka staje się udziałem istot śmiertelnych.

Przestraszenie zwierzęcia

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: mocz wilka (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii lub do śmierci zwierzęcia
Opis: Oczy czarnoksiężnika rozbłyskują tajemnym blaskiem, wzbudzając strach w dowolnym zwierzęciu w zasięgu 12 metrów, które może odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić w poniższej tabeli, jaki wpływ na zachowanie zwierzęcia wywiera zaklęcie.

Przestraszenie zwierzęcia

Rzut	Efekt
1–2	*Panika*! Zwierzę ucieka w losowym kierunku, ścigane przez niewidzialne potwory, istniejące tylko w jego wyobraźni.
3–4	*Strach*! Przerażone zwierzę kładzie się na ziemi i dygocze ze strachu.
5–6	*Szał*! Zwierzę reaguje agresywnie, rzucając się na swojego pana (lub inną istotę, zależnie od decyzji Mistrza Gry). Konie próbują zrzucić jeźdźców, psy warczą i gryzą, ptaki dziobią w ręce i twarz, itd.
7–8	*Smród*! Zwierzakowi ze strachu puszczają zwieracze, buchając kłębem smrodu. Wszystkie postacie w zasięgu 4 metrów muszą wykonać test Odporności lub otrzymują modyfikator -10 do wszystkich testów, dopóki będą przebywać w strefie smrodliwego powietrza. Smród ulatnia się po 1k10/2 rundach. Należy ponownie rzucić 1k10, aby ustalić, jak zachowa się zwierzę w następnej rundzie.
9–10	*Śmierć*! Przerażone zwierzę umiera ze strachu.

Tabela 17–5: Dziedzina Tzeentcha

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Płomienie przeznaczenia	Przestraszenie zwierzęcia	Wizja męki
Płomień szaleństwa	Płomienie przeznaczenia	Łaska Chaosu
Zmiękczenie	Płomień szaleństwa	Paląca krew
Różowy płomień Tzeentcha	Przyzwanie pomniejszego demona	Różowy płomień Tzeentcha
Błogosławieństwo Tzeentcha	Błogosławieństwo Tzeentcha	Pokusa Chaosu
Niewolnik Chaosu	Niewolnik Chaosu	Mroczna dłoń zniszczenia
Przemiana Tzeentcha	Wygaszenie magii	Przemiana Tzeentcha
Wygaszenie magii	Przyzwanie grupy demonów	Dotyk Chaosu
Pożoga Tzeentcha	Słowo bólu	Welon zepsucia
Wygnanie śmiertelnika	Wygnanie śmiertelnika	Pożoga Tzeentcha



Płomienie przeznaczenia

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: niewielki kawałek meteorytu (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Wokół czarnoksiężnika nagle rozbłyskują bladopomarańczowe ogniki. W płomieniach widać postacie i wydarzenia z przyszłości. W trakcie trwania zaklęcia czarnoksiężnik może powtórzyć dowolny test umiejętności lub cechy.

Płomień szaleństwa

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja
Składnik: płyn mózgowy szaleńca (+2)
Opis: Z dłoni czarnoksiężnika tryska karmazynowy płomień, trafiając w dowolną postać w zasięgu 48 metrów. Jeśli postać nie posiada Punktów Obłędu, natychmiast otrzymuje ich 1k10/2. Jeśli posiada Punkty Obłędu, traci ich 1k10/2 i otrzymuje trafienie z Siłą 1, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Jeśli postać straci wszystkie Punkty Obłędu, traci również wszystkie choroby umysłu. *Płomień szaleństwa* jest magicznym pociskiem.

Zmiękczenie

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: odrobina wosku (+1)
Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii
Opis: Dłoń czarnoksiężnika pokrywają dziwne, niebieskie plamy. Pierwszy dotknięty nią przedmiot traci twardość, stając się miękki i plastyczny. Stal z łatwością się wygina, szkło można formować na zimno, a kamień nabiera konsystencji gliny. Użyta w walce zmiękczona broń ugina się lub łamie. Pancerz przestaje zapewniać ochronę (traci wszystkie PZ), a trafienie w to miejsce automatycznie przebija i niszczy zbroję. Moc czaru pozwala na zmiękczenie przedmiotu o objętości maksymalnie 2 m^3. Czarnoksiężnik może uformować plastyczną bryłę w dowolny kształt, aczkolwiek stworzenie skomplikowanej formy może wymagać testu Zręczności lub **rzemiosła**.

Różowy płomień Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja
Składnik: płonąca strzała (+2)
Opis: Z palców czarnoksiężnika tryskają różowe ogniki destruktywnej energii Tzeentcha. Dowolna postać w zasięgu 6 metrów otrzymuje dwa trafienia z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza. *Różowy płomień Tzeentcha* jest magicznym pociskiem.

Błogosławieństwo Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: palec czarodzieja (+2)
Czas trwania: 1 dzień
Opis: Czarnoksiężnik wykrzykuje imię swego mrocznego patrona, prosząc o jego łaskę, mimo iż niekiedy bywa ona dość przewrotna. Należy wykonać rzut 1k10. Nieparzysty wynik oznacza natychmiastową mutację (wybierz losowo). Parzysty wynik oznacza, że w trakcie trwania zaklęcia czarnoksiężnik zyskuje możliwość rzucania jednego dowolnego czaru z wybranej Tradycji lub Dziedziny.

Niewolnik Chaosu

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja
Składnik: garść piasku (+1)
Czas trwania: 2 x liczba rund równa wartości Magii
Opis: Duch czarnoksiężnika próbuje zyskać kontrolę nad dowolną żywą istotą w zasięgu 48 metrów, która może odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku czarnoksiężnik przejmuje władzę nad jej poczynaniami. Ofiara może sprzeciwić się rozkazowi działania graniczącego z samobójstwem (w takim wypadku musi wykonać udany test SW, aby odeprzeć zaklęcie). W trakcie sprawowania kontroli nad śmiertelnikiem ciało czarnoksiężnika pogrążone jest w letargu. Po upływie czasu trwania zaklęcia ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test SW, w przeciwnym razie ulega mutacji (wybierz losowo).

Przemiana Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: serce mutanta (+2)
Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii
Opis: Dowolna postać w zasięgu 12 metrów od czarnoksiężnika

musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, iż pada na ziemię (jest traktowana jako bezbronna), a jej ciało przechodzi potworną przemianę. W każdej rundzie trwania czaru ofiara musi wykonać Prosty (+10) test Odporności. Każdy nieudany test oznacza losowo wybraną mutację, która ujawnia się po upływie czasu trwania zaklęcia.

Wygaszenie magii

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: krew strachulca Tzeentcha (+3)
Czas trwania: 1k10 minut
Opis: Czarnoksiężnik wypowiada inkantację w bluźnierczej mowie demonów, wysysając energię Eteru z dowolnego przedmiotu magicznego w zasięgu 6 metrów. W trakcie trwania czaru artefakt traci wszelkie specjalne zdolności. Czarnoksiężnik musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza natychmiastową mutację (wybierz losowo).

Pożoga Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 25
Czas rzucania: 2 akcje podwójne
Składnik: ognisko z kości 13 mutantów (+3)
Opis: W dowolnym miejscu w zasięgu 24 metrów czarnoksiężnik wywołuje silną eksplozję fioletowego ognia. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów otrzymują 4 trafienia z Siłą 4. Ciała osób zabitych przez *pożogę Tzeentcha* natychmiast ulegają spaleniu. Pozostają po nich jedynie różowe popioły, które wirują przez 2 rundy, a następnie gęstnieją, przybierając postać różowych strachulców Tzeentcha (patrz str. 285, po jednym na każdego zabitego). Demony atakują najbliższą postać, nie reagując na polecenia czarnoksiężnika. Po 1k10 rundach wracają do Domeny Chaosu, znudzone światem śmiertelników.

Wygnanie śmiertelnika

Wymagany poziom mocy: 30
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: oczy czarodzieja (+3)
Opis: Dowolna postać w zasięgu 6 metrów od czarnoksiężnika musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku jej dusza zostanie wyrwana z ciała i rzucona na pożarcie demonom z Domeny Chaosu. Porzucone ciało oczywiście umiera.

— Przyzywanie demonów —

Oprócz niszczycielskich zaklęć, czarnoksiężnicy Chaosu dysponują jedną z najbardziej przerażających mocy dostępnych śmiertelnikom – zdolnością przyzywania istot demonicznych z Domeny Chaosu. Przywołany demon musi spełniać polecenia czarnoksiężnika i zwykle przyzywa się go właśnie w tym celu. Jednakże każda taka próba jest obarczona ogromnym ryzykiem. Boleśnie przekonało się o tym wielu czarodziejów, którzy nieopatrznie próbowali zapanować nad rozszalałą demoniczną bestią.

Przyzywanie demonów jest możliwe dzięki dwóm zaklęciom z Tradycji Chaosu. Mimo iż są efektywne i względnie bezpieczne, czary te przywołują tylko pomniejsze demony, zresztą na dość krótko. Aby korzystać z mocy potężniejszych bestii, czarnoksiężnicy Chaosu odprawiają więc rytuały, które na dłużej wiążą demony.

Rytuały przywoływania

Każdy przypadek przyzwania demona wymaga dostosowania formuły rytuału do konkretnej istoty. Oczywiście można stworzyć formułę przyzywania określonego typu demonów (demonicznych bestii lub sług, albo pomniejszych demonów), lecz przywołanie potężnej istoty (na przykład któregoś z wielkich demonów) wymaga rytuału powiązanego z konkretną istotą. Mimo iż różnią się szczegółami, rytuały przyzywania są dość podobne, dlatego można na podstawie zamieszczonej poniżej ramowej formuły zaprojektować rytuał przywołujący określoną istotę (więcej informacji na temat formuł rytuałów można znaleźć w *Królestwie Magii*, str. 170-175). Do ich odprawienia potrzebna jest zdolność **czarnoksięstwo**, aczkolwiek taką próbę mogą podejmować zarówno kapłani, jak i czarodzieje.

Przyzwanie demona

Typ: magia czarnoksięska
Język tajemny: demoniczny
Magia: 1 (demoniczna bestia), 2 (demoniczny sługa lub pomniejszy demon), 3 (książę demonów lub demon wywyższony), 4 (wielki demon)
PD: 100 (demoniczna bestia), 200 (demoniczny sługa lub pomniejszy demon), 300 (książę demonów lub demon wywyższony), 400 (wielki demon)
Składniki: propozycje składników przedstawiono w **Tabeli 17-7: Przykładowe składniki rytuału przyzwania**. Jeśli mag zamierza przywołać księcia demonów, demona wywyższonego albo wielkiego demona, musi znać jego prawdziwe imię (patrz **Rozdział XVIII: Legiony Chaosu**). Jeśli nie posiada takiej wiedzy, otrzymuje modyfikator -20 do przeciwstawnego testu Siły Woli, wykonywanego w celu podporządkowania przyzwanej istoty.
Warunki: patrz **Tabela 17-8: Przykładowe warunki rytuału przyzwania**.
Konsekwencje: Nieudane odprawienie rytuału przyzwania powinno mieć poważne następstwa. W przypadku nieudanej próby przywołania demonicznej bestii lub sługi, mag powinien otrzymać przynajmniej 1-3 Punktów Obłędu, zaś po próbie przywołania pomniejszego demona, oprócz Punktów Obłędu może zostać dotknięty jedną lub kilkoma mutacjami. Nieudane przyzwanie potężniejszej istoty niemal zawsze kończy się śmiercią i pożarciem duszy śmiertelnika.
Wymagany poziom mocy: Wymagany poziom mocy powinien być ustalony losowo (w ramach kategorii). Demoniczne bestie = 1k10+2, demoniczne sługi = 1k10+4, pomniejsze demony = 2k10+2, książęta demonów i demony wywyższone = 2k10+8, wielkie demony = 3k10+8.

Tabela 17-6: Efekt rytuału przyzwania

Rzut	Efekt
1	*Paszcza Chaosu*. Moc rytuału nagle słabnie, rozwierając szczelinę w osnowie świata materialnego. Czarnoksiężnik zostaje wessany w otchłań Domeny Chaosu. Wszystkie żywe istoty, które ujrzały choćby fragment bramy Chaosu, otrzymują 1 Punkt Obłędu i muszą wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie kolejnych 1k10 PO. Brama pozostaje otwarta przez 1k10 rund, po czym zamyka się z obrzydliwym mlaśnięciem.
2	*Bluźniercze narodziny*. Powietrze gęstnieje, a odgłos grzmotu zwiastuje pojawienie się demonicznej istoty. Niczym nowonarodzone dziecko, demon płacze, piszczy i krzyczy, odmawiając podporządkowania się woli czarnoksiężnika. Rzuć 1k10. 1-3: demon atakuje najbliższą postać; 4-6: atakuje czarnoksiężnika; 7-9: spełnia rozkazy czarnoksiężnika przez 1k10 godzin, po czym zwraca się przeciwko swemu panu; 10: po prostu wraca do Domeny Chaosu. W dwóch pierwszych przypadkach demon pozostaje w świecie materialnym przez 1k10 minut.
3	*Zakłócenie*. Rytuał kończy się przyzwaniem słabszej istoty. Przykładowo, jeśli czarnoksiężnik zamierzał przywołać pomniejszego demona, zamiast niego w kręgu pojawia się demoniczny sługa. Czarnoksiężnik i demon muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli w teście wygra demon, opiera się woli maga. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służenia przyzywającemu przez tyle tygodni, ile wynosi wartość Magii czarnoksiężnika.
4–7	*Luźne więzy*. Powietrze wiruje i gęstnieje, przyoblekając się w ciało przywołanego demona. Czarnoksiężnik i demon muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli w teście wygra demon, opiera się woli maga. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służenia przyzywającemu przez tyle tygodni, ile wynosi wartość Magii czarnoksiężnika.
8–9	*Więzy magii*. Przyzwany demon pojawia się w chmurze czarnego dymu, obłoku bzyczących insektów, jako kolumna z krwi lub wprost z nicości, zwiastowany jedynie przez jęk tysiąca udręczonych dusz. Czarnoksiężnik i demon muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli w teście wygra demon, opiera się woli maga. W przeciwnym wypadku zostaje zmuszony do służenia przyzywającemu przez tyle miesięcy, ile wynosi wartość Magii czarnoksiężnika.
10	*Żelazna kontrola*. Perfekcyjnie odprawiony rytuał sprawia, że przyzwany demon natychmiast pojawia się w wyznaczonym miejscu. Instynktownie wyczuwa moc śmiertelnika, płaszcząc się i zabiegając o łaskę nowego pana. Czarnoksiężnik automatycznie uzyskuje kontrolę nad demonem i utrzymuje ją, dopóki go nie odeśle lub istota nie zostanie wygnana do Domeny Chaosu.

W przypadku przyzywania większej liczby demonów należy dodać +4 za każdą istotę poza pierwszą. Rytuał przyzwania 4 pomniejszych demonów miałby więc wymagany poziom mocy równy 2k10+14.

Czas odprawiania: 8 godzin + 2 godziny za każdy wymagany punkt cechy Magia.

Opis: Pomyślnie odprawiony rytuał przywołuje z Domeny Chaosu konkretnego demona, który pojawia się w wyznaczonym miejscu w zasięgu 12 metrów od maga. Istoty demoniczne znane są z niechęci do służenia śmiertelnikom. Zachowanie demona można ustalić poprzez rzut 1k10 i sprawdzenie wyniku w **Tabeli 17-6: Efekt rytuału przyzwania.**

Oktagramy

Oktagramy pełnią podobną rolę jak stosowane podczas rzucania zaklęć kręgi ochronne (patrz *Księga Zasad*, str. 151), aczkolwiek bywają wykorzystywane wyłącznie w rytuałach przyzywania istot demonicznych. Nazwa ta pochodzi z języka klasycznego i oznacza zamknięty krąg z wyrysowaną w środku ośmioramienną gwiazdą. Na jej wierzchołkach i w polach należy nakreślić tajemne runy i ochronne znaki, a w przypadku przywoływania potężnych istot także ich prawdziwe imiona.

Do nakreślenia oktagramu potrzebna jest znajomość **nauki (demonologia)** oraz składniki o wartości 100 *zk* za każdy punkt Magii wymagany do odprawienia rytuału. Zajmuje to godzinę wytężonej i uważnej pracy. Następnie MG w tajemnicy wykonuje test **nauki (demonologia)** czarodzieja. Każdy uzyskany poziom sukcesu zapewnia modyfikator +10 do testu Siły Woli potrzebnego do uzyskania kontroli nad przyzwaną istotą. Jeśli w dowolnym momencie wykreślania lub odprawiania rytuału linia oktagramu zostanie naruszona lub przerwana, przywołany demon automatycznie wyrwie się spod kontroli czarodzieja.

Po nakreśleniu oktagramu mag może przystąpić do rytualnej inkantacji. Udane odprawienie rytuału sprawia, że przyzwana istota pojawia się w środku oktagramu. Wpisanie prawdziwego imienia pozwala kontrolować demona, dopóki ten nie wygra w przeciwstawnym teście Siły Woli z czarodziejem, który odprawia rytuał. W przeciwnym wypadku uwięziona bestia może raz dziennie wykonać test Siły Woli, aby spróbować wyrwać się spod władzy magicznego kręgu.

Czarodziej może zwlekać z próbą zapanowania nad przyzwaną istotą, lecz nie dłużej niż tyle dni, ile wynosi wartość jego cechy Magia. Oktagramy bywają także wykorzystywane podczas rzucania zaklęć *przyzwanie pomniejszego demona* i *przyzwanie grupy demonów*, choć nie jest to konieczne.

Tabela 17–7: Przykładowe składniki rytuału przyzwania

Istota	Przykładowe składniki
Demoniczny sługa lub bestia	Niewielki kawałek ciała (palec, ucho), ofiara ze zwierzęcia, drogie kadzidła i przedmioty warte przynajmniej 50 *zk*
Pomniejszy demon	Znaczący kawałek ciała (ręka, język, oko), ofiara z człowieka, klejnoty lub oręż warte przynajmniej 100 *zk*
Demon wywyższony lub książę demonów	Ofiara z niewinnej istoty (kapłan albo dziecko), ofiarne kadzidła i przedmioty warte przynajmniej 500 *zk*, prawdziwe imię demona
Wielki demon	Poświęcenie 66 dusz, wielki skarb, magiczny przedmiot, prawdziwe imię demona

Tabela 17–8: Przykładowe warunki rytuału przyzwania

Istota	Przykładowe składniki
Demoniczny sługa lub bestia	Ciało pokryte krwią, śliną lub inną cieczą, ołtarz, symbol Chaosu
Pomniejszy demon	Dodatkowy adept magii, ołtarz, rytualny ogień, symbol Chaosu, zrujnowany budynek
Demon wywyższony lub książę demonów	3 dodatkowych adeptów magii, zniszczone miasto, wielki pożar
Wielki demon	12 dodatkowych adeptów magii, czarny obelisk, cmentarz, świątynia Chaosu

Demoniczne chowańce

Czarnoksiężnik może odprawić rytuał przyzwania demona, aby zdobyć i związać ze sobą demonicznego chowańca, który podobnie jak w przypadku istot tworzonych lub oswajanych przez czarodziejów (patrz *Królestwo Magii*, str. 185-194), może zapewnić swemu panu niezwykłe możliwości. Mimo ogromnych korzyści, jakie zapewnia posiadanie demonicznego chowańca, korzystanie z jego usług może być bardzo ryzykowne.

Przyzwanie chowańca

Przywołanie z Eteru demonicznego chowańca wymaga znajomości formuły rytuału, który potrafi przyzwać przynajmniej pomniejszego demona. Teoretycznie czarnoksiężnik mógłby przywołać nawet potężniejszego demona, który miałby mu służyć jako chowaniec, ale te istoty zwykle potrafią skuteczniej oprzeć się woli śmiertelnika. Pozostałe wymagania to Magia na poziomie 2 lub większym, a także umiejętności **język tajemny (demoniczny)** oraz **nauka (demonologia)**. Mimo iż nie jest to warunek konieczny, zwykle używa się oktagramu, aby przynajmniej w trakcie negocjowania warunków służby utrzymać pod kontrolą przywołanego demona.

Warunki służby

Po pomyślnym odprawieniu rytuału czarnoksiężnik musi narzucić swoją wolę przyzwanej istocie. W tym celu musi wykonać przeciwstawny Trudny (-20) test Ogłady przeciwko Sile Woli demona. W przypadku nieudanego testu czarnoksiężnik może każdego następnego dnia wykonać kolejny test, maksymalnie przez tyle dni, ile wynosi wartość jego Magii. Jeśli nie uda mu się zapanować nad demonem, istota powraca do Domeny Chaosu, chyba że była uwięziona w oktagramie i została uwolniona wskutek jego naruszenia. W takim przypadku demon pozostaje w materialnym świecie, wyzwolony spod mocy rytuału i czarnoksiężnika.

Czarnoksiężnik może obniżyć trudność testu, kusząc demona obietnicą lub podarunkiem. Im bardziej wartościowy dar, tym łatwiej przekonać demona do służby. Do najczęściej składanych obietnic należą:

- *Nieśmiertelna dusza*. Jeśli czarnoksiężnik obieca demonowi swoją duszę po zakończeniu przez istotę służby, wówczas trudność testu zmniejsza się o dwa poziomy.
- *Ograniczony czas*. Określenie długości służby w latach zmniejsza trudność o 1 poziom, w miesiącach o 2 poziomy, zaś w dniach o 3 poziomy.
- *Ofiara*. Za każdą złożoną w ofierze świadomą i śmiertelną istotę trudność testu zmniejsza się o 2 poziomy. Złożenie dużego zwierzęcia w ofierze obniża trudność o 1 poziom za każde zwierzę.

Ustalenie warunków służby można również odegrać w przygodzie. Mistrz Gry powinien wcześniej wymyślić, czego może żądać demon (dziecięcych oczu, stałych dostaw krwi, hołdów, ofiar z ludzi, itp.), a następnie w rozmowie z Bohaterem Gracza ustalić gotowość istoty do podporządkowania się woli czarnoksiężnika, biorąc pod uwagę, co BG zamierza zaoferować demonowi. Jeśli śmiertelnik przedstawi demonowi kuszącą ofertę, wówczas można w ogóle zrezygnować z testu przeciwstawnego i uznać, że demon bez wahania zdecydował się na służbę u czarnoksiężnika.

Motywy demonów

Celem istnienia demona jest niszczenie i zadawanie śmierci, więc nawet w służbie śmiertelnika chowaniec zawsze będzie próbował działać na szkodę swego pana. Magiczna więź narzucona przez rytuał lub siła woli czarnoksiężnika sprawiają, iż bestia nie może otwarcie przeciwstawić się rozkazowi maga, lecz to nie powstrzymuje jej przed podstępnymi próbami narażenia życia pana, a tym samym skrócenia służby. Sprytni czarodzieje często już w trakcie negocjowania warunków służby wprowadzają dodatkowe ograniczenia, które mają zmniejszyć ryzyko niebezpiecznych działań demonicznego sługi.

Czarnoksięski chowaniec zawsze powinien być odgrywany i kontrolowany przez MG. Może być doskonałym narzędziem w intrygach przeciwko Bohaterowi, który go przyzwał. Należy

jednak pamiętać, aby nie przesadzać z wrogością wobec czarnoksiężnika, gdyż mimo wszystko posiadanie chowańca powinno mieć więcej zalet niż wad. Bohater powinien zawsze być czujny i rozważać motywy, jakimi kieruje się demoniczny sługa, aby nie dać się zaskoczyć przez jego podstępne sztuczki (które powinny stanowić znaczące, choć nie śmiertelne zagrożenie).

Rozwój chowańca

Podporządkowany woli czarnoksiężnika demon automatycznie rozpoczyna profesję chowańca. Nie otrzymuje jednak darmowych rozwinięć i musi wykupić je za Punkty Doświadczenia. Jest to ta sama profesja, którą rozwijają chowańce oswajane lub tworzone przez czarodziejów. Magiczny pomocnik nigdy samodzielnie nie uzyskuje Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest zawsze równa połowie sumy PD uzyskiwanych przez jego pana. Oprócz rozwinięć chowaniec może też wykupywać dodatkowe zdolności specjalne.

— Demoniczny chowaniec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+20	—	+50	+50	+35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (dowolna), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolna), wykrywanie magii

Zdolności: chodu!, czuły słuch, niepokojący, odporność na Chaos, odporność na magię, odporność psychiczna, straszny, szósty zmysł, ulicznik, wyostrzone zmysły, zmysł magii

Wyposażenie: brak

Profesje wyjściowe: brak

Tabela 17–9: Zdolność specjalna demonicznego chowańca

Rzut	Zdolność
01–10	Demoniczna moc
11–20	Głos pana
21–30	Głos rozsądku
31–40	Magiczne zogniskowanie
41–50	Połączenie telepatyczne
51–60	Prawa ręka pana
61–70	Przeklęta maskotka
71–80	Zbiornik mocy Eterycznej
81–90	Wybór czarnoksiężnika
91–00	Wybór MG

Przywoływanie potężnych demonów

Opisane zasady kontrolowania demonów można również zastosować do potężniejszych istot. Wystarczy po prostu odprawić potężniejszy rytuał. Należy jednak zaznaczyć, że silniejsze demony mogą z większą łatwością oprzeć się pokusie służby, nie mówiąc już o znacznie większym ryzyku i konsekwencjach nieudanego rytuału. Można powiedzieć, że każdy demon może być chowańcem, ale próba kontrolowania księcia demonów może okazać się ponad siły ambitnego czarnoksiężnika. Znacznie bezpieczniej próbować z pomniejszym demonem.

Specjalne zdolności chowańców

Poza zdolnościami wrodzonymi, demoniczne chowańce mogą zyskać dodatkowe zdolności, które zwiększą ich użyteczność dla czarnoksiężnika. Magiczny pomocnik zawsze posiada przynajmniej 1 zdolność specjalną, ustaloną za pomocą rzutu w **Tabeli 17-9: Zdolność specjalna demonicznego chowańca**. Dodatkowe zdolności mogą zostać wykupione w trakcie gry. Każda zdolność kosztuje 300 PD, które mogą zostać wydane przez czarnoksiężnika, chowańca lub w dowolnej kombinacji przez jednego i drugiego.

Demoniczna moc

Dopóki chowaniec żyje i pełni swoją funkcję, czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator +1 do wartości cechy Magia.

Głos pana

Czarnoksiężnik potrafi przemawiać za pośrednictwem swego chowańca. Może w ten sposób rozmawiać z każdą osobą, która znajduje się w zasięgu słuchu chowańca, albo wykorzystać go do rzucania czarów (pod warunkiem, że chowaniec znajduje się w zasięgu 24 metrów od niego). Dzięki tej zdolności czarnoksiężnik może rzucać czary, nawet jeśli uniemożliwiono mu mówienie (np. został zakneblowany, uciszony zaklęciem, itp.) pod warunkiem, że chowaniec zachowuje swobodę mówienia.

Głos rozsądku

Obecność chowańca wycisza zaburzenia magii. Jeśli wystąpi ryzyko Przekleństwa Tzeentcha, gracz odgrywający czarnoksiężnika może powtórzyć wynik całego rzutu, aby uniknąć manifestacji woli Pana Przemian. Oczywiście jeśli wynik pierwszego rzutu oznaczał udane rzucenie zaklęcia, może zaryzykować i przyjąć efekt Przekleństwa. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny. Magiczna moc chowańca jest kumulatywna z efektem kręgu ochronnego (patrz *Księga Zasad*, str. 151).

Magiczne zogniskowanie

Czarnoksiężnik może wykorzystać magiczną moc chowańca do zwiększenia efektu rzucanego przez siebie zaklęcia. Dzięki tej zdolności może podwoić dowolny mierzalny efekt rzucanego zaklęcia (zasięg, obszar działania, długość trwania, itd., ale nie zadawane obrażenia), jednak podczas jego rzucania jedna z kostek zostaje zastąpiona kostką Chaosu.

Połączenie telepatyczne

Chowańca i jego pana łączy telepatyczna więź, która pozwala im komunikować się ze sobą bez słów i na dowolną odległość. Dodatkowo podnosi to ich umiejętność kojarzenia faktów i odporność psychiczną, zapewniając modyfikator +10 do Inteligencji i Siły Woli, dopóki obaj są przytomni i ich umysły są otwarte na siebie nawzajem.

Prawa ręka pana

Chowaniec może służyć jako przedłużenie dotyku i wzroku czarnoksiężnika lub zastąpić go na potrzeby rzucania czarów dotykowych, związanych z zasięgiem wzroku oraz zaklęć, które mają związek z miejscem pobytu czarnoksiężnika.

Przeklęta maskotka

W przedziwny sposób chowaniec wydaje się obdarzony łaską losu. Każdego dnia otrzymuje 2 Punkty Szczęścia, które może wykorzystać on sam lub jego pan.

Zbiornik mocy Eterycznej

Chowaniec może wchłonąć efekt zaklęcia wymierzonego w niego lub jego pana, zachowując je do późniejszego użytku. Wchłonięcie mocy czaru wymaga udanego Trudnego (-20) testu Siły Woli. Chowaniec może przechowywać zaklęcie przez 1k10 dni. W dowolnym momencie przed upływem tego czasu czarnoksiężnik lub chowaniec może skierować moc czaru z powrotem do świata materialnego, wyznaczając nowy cel zaklęcia, obszar działania, itp. Chowaniec może przechowywać najwyżej jeden czar.

Ani czarnoksiężnik, ani chowaniec nie wiedzą, jak długo magiczny pomocnik może przechowywać czar (jest to określane potajemnie przez MG). Jeśli zaklęcie nie zostanie uwolnione przed upływem tego czasu, magiczna moc spróbuje wydostać się samoistnie, raniąc chowańca i jego pana. Każdy otrzymuje trafienie z Siłą równą 1/3 wymaganego poziomu mocy przechowywanego zaklęcia (zaokrąglane w dół). W przypadku trafienia o Sile 5 lub większej chowaniec natychmiast ginie, rozerwany na strzępy przez wyładowanie magicznej energii.

Demoniczny chowaniec jako zagrożenie

Chowaniec zapewnia czarnoksiężnikowi dodatkowe możliwości, jednak może również okazać się śmiertelnym zagrożeniem. Poniżej przedstawiono główne niebezpieczeństwa związane z posiadaniem magicznego pomocnika.

Znak czarnoksięstwa

Demoniczny chowaniec stanowi wyraźną oznakę łaski Niszczycielskich Potęg i zainteresowania mroczną wiedzą. Nawet posiadanie zwykłego chowańca może okazać się dla czarodzieja tragiczne w skutkach, jednak korzystanie z usług demona niesie ze sobą ryzyko prześladowania ze strony łowców czarownic i rychłej śmierci.

Zainteresowanie Chaosu

Demoniczne chowańce stanowią niekiedy dar mrocznego patrona dla szczególnie oddanego wyznawcy. Z drugiej strony czarnoksiężnicy posiadający demoniczne chowańce zwracają na siebie uwagę innych wyznawców Chaosu i potężniejszych demonów.

Obsesja

Ze względu na magiczny charakter więzi między czarnoksiężnikiem i chowańcem, możliwa jest sytuacja, gdy ich bliskość przerodzi się w obsesyjne zainteresowanie. Za każdym razem, gdy chowaniec wyda PD, aby wykupić rozwinięcie lub specjalną zdolność, jego pan musi wykonać Łatwy (+20) test Ogłady. Nieudany test oznacza, że zaczyna obsesyjnie interesować się swoim pomocnikiem – jego poczynaniami, zachowaniem, opiniami i odczuciami. Tego rodzaju zachowanie powinno zostać odegrane, a nastawienie czarnoksiężnika może sprawiać mu pewne problemy. Wyrażenie groźby wobec istoty lub wystąpienie przeciw niej powodują modyfikator -10 do Inteligencji i Siły Woli oraz -20 do Ogłady (do czasu, aż nerwowa sytuacja zostanie rozładowana).

Śmierć albo rozstanie

W odróżnieniu od więzi między chowańcami i czarodziejami, śmierć służącego czarnoksiężnikowi demona nie ma większych konsekwencji. Odegnanie, śmierć lub uwolnienie demonicznego chowańca nie wywołuje negatywnych emocji w czarnoksiężniku. Niestety nie można tego powiedzieć o demonach, mściwych i pamiętliwych. Przed upływem tygodnia od czasu odegnania, śmierci lub uwolnienia demonicznego chowańca spod mocy czarnoksiężnika, za każdym razem, gdy mag padnie ofiarą Przekleństwa Tzeentcha przy rzucaniu zaklęcia, należy zwiększyć poziom manifestacji mocy Chaosu (maksymalnie do poziomu Katastrofalnej Manifestacji). Po tygodniu usatysfakcjonowany zemstą lub znudzony niepowodzeniami demon przestaje interesować się śmiertelnikiem, który miał czelność zmusić go do służby.

Więź Eteryczna

Magiczna więź między chowańcem i czarnoksiężnikiem może zostać wykorzystana przez wrogich adeptów magii. Chowaniec może zostać użyty jako specjalny magiczny komponent zaklęcia wymierzonego w jego pana. Zapewnia to modyfikator +1 do osiągniętego poziomu mocy. W trakcie rzucania czaru chowaniec odczuwa dotkliwy ból i musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, aby uniknąć automatycznego trafienia z Siłą 1. Jeśli otrzyma trafienie krytyczne o wartości 5 lub więcej, natychmiast ginie, rozerwany na strzępy przez wyładowanie magicznej energii. Oczywiście chowańce zdrowe na umyśle (choć trudno w ten sposób określić emony) zrobią wszystko, aby uniknąć pochwycenia przez wrogiego adepta magii.

Czarnoksiężnik nie może wykorzystać własnego chowańca do wzmocnienia czaru, który rzuca na samego siebie. Takie ograniczenie nie dotyczy jednak jego towarzyszy, którzy chcieliby rzucić zaklęcie działające na jego korzyść. Należy wszakże zauważyć, że częste wykorzystywanie demonicznego chowańca w taki sposób może doprowadzić do otwartego sprzeciwu, ucieczki, a nawet próby zaatakowania czarnoksiężnika przez mściwego demona.

Rozdział XVIII: Legiony Chaosu

„I korona Sigmara strącona będzie, a młot jego strzaskany. A gdy jego boskość objawi się jako drwina z wierzeń ludzkości, z Północy nadciągną Legiony Przeklętych, które wyjdą z łona Chaosu. Ciężar ich stóp ziemię osmali. Dotyk ich rąk skruszy i w pył obróci wszelkie dzieła ludzkości. Echo ich krzyków na kolana powali najdzielniejszych. A gdy nadejdą dni ostatnie, świat ludzi umrze, ustępując nowemu, pięknemu, nieustannie zmiennemu."

Nie sposób zliczyć wszystkich poddanych Niszczycielskich Potęg. Ich liczebności nie da się ogarnąć rozumem ani obliczyć uczonymi metodami. Zrodzeni czy też nawróceni z woli Mrocznych Bóstw, są ich niewolnikami, sługami i zagorzałymi wyznawcami. Jedynie wierna służba nadaje sens ich egzystencji. Pomimo istnienia wielu ich typów, z których każdy wzbudza obrzydzenie i przerażenie, można wyróżnić pewien rodzaj bestii, znanych z licznych legend śmiertelników. To nieprzejednani wrogowie, istoty, którymi pragną stać się wybrańcy Chaosu. To ucieleśnienie woli Mrocznych Potęg, a jednocześnie materializacja energii Chaosu. Demony.

– Prawda o demonach –

W Domenie Chaosu trwa wieczna wojna. Czterej bogowie Chaosu bez ustanku toczą bitwy, wysyłając w bój niezliczone legiony demonów, istot stworzonych z surowej energii Eteru niezmierzoną mocą Niszczycielskich Potęg. Podporządkowani ich woli niewolnicy walczą i giną na niewyobrażalnych pobojowiskach, których sam widok może przyprawić o szaleństwo.

kierują jednakże żadne racjonalne powody ani przyczyny. Jedyną motywacją jest chęć zaspokojenia żądań mrocznego pana.

Uczeni rozróżniają trzy główne rodzaje demonów – demoniczne bestie, pomniejsze demony oraz wielkie demony – jednakże nawet tak szeroka klasyfikacja nie obejmuje demonów wywyższonych, książąt demonów i wielu innych pomniejszych istot, jakie zamieszkują niezbadane przestrzenie Domeny Chaosu.

Rodzaje demonów

Mimo iż są to istoty zrodzone z Chaosu, wśród demonów stworzonych przez Mroczne Potęgi obowiązuje ścisła hierarchia. Już wiele wieków temu uczeni rozróżnili rozmaite rodzaje demonów, zależnie od ich mocy i zakresu władzy nad innymi. Każdy wydaje się odmiennym stworzeniem, aczkolwiek w pewnym sensie są do siebie podobne. Niektóre istoty są doskonale znane, gdyż wielokrotnie pojawiały się w Starym Świecie w iezmienionej formie, odgrywając szczególną rolę w niemożliwych do zrozumienia planach bogów Chaosu. Ich zachowaniem nie

> *„Demony to mieszkańcy Domeny Chaosu. Stworzone z woli Mrocznych Bóstw, wspierają i wspomagają śmiertelnych wybrańców w czasie inwazji na Stary Świat. Niektóre to bezmyślne bestie, zrodzone z czystej żądzy mordu i nienawiści, inne to podstępne, niezwykle sprytne kreatury, które wcielają w życie plany upadku tych, którym pozornie przysięgają wierność. Demony można przywołać lub wygnać, obłaskawić je lub zabić. Lecz nie można zapominać, że to istoty zrodzone z naszych koszmarów i lęków. Ich jedynym celem jest zniszczenie wszystkiego, co dla nas drogocenne, dobre i szlachetne. Pragną tylko końca świata."*
>
> – Viktor Wechsler, rycerz zakonu Białego Wilka

Demoniczne bestie

Demoniczne bestie to pośledne istoty, których jedynym celem jest zaspokajanie pragnień i potrzeb śmiertelnych wyznawców Chaosu. Wybrańcy i czarnoksiężnicy niekiedy używają ich jako wierzchowców lub wsparcia dla swych oddziałów. Ograniczona inteligencja bestii nie umniejsza ich potencjału bojowego, a czasem wręcz przeciwnie, gdyż istoty te nie dbają o własne zdrowie i bezpieczeństwo.

Choć istnieją rytuały, które mogą przywołać demoniczne bestie, zwykle pojawiają się one w Starym Świecie jako posłańcy lub dary Mrocznych Bóstw.

Co ciekawe, stworzenia pozostające w służbie wybrańca Chaosu potrafią z łatwością pokonywać barierę dzielącą świat materialny i Eter, w dowolnym kierunku przekraczając granicę Domeny Chaosu.

Pomniejsze demony

Pomniejsze demony wykorzystują inteligencję i wiedzę, pragnąc zrealizować plan mający na celu ostateczne zdemoralizowanie dusz śmiertelników. Są przerażające i potężne, lecz w większości przypadków nawet dłuższa współpraca z nimi nie powoduje zagrożenia dla życia oraz zdrowia umysłowego.

Wielkie demony

Zwane zwiastunami zagłady, wielkie demony to najpotężniejsi słudzy Mrocznych Bóstw. Ich potęga nie ma sobie równych, a ich obecność wypacza ziemię, ciało i duszę. Więcej informacji o wielkich demonach można znaleźć w **Rozdziale XIX: Władcy Chaosu**.

– Demony Khorna –

Moloch

Krwawy Miażdżyciel, Zgniatacz Dusz, Stopa Khorna, Żelazny Wilk, Skaza Khorna

Molochy Khorna to przerażające hybrydy demona i maszyny, wykorzystywane głównie jako wierzchowce wybrańców Chaosu. Czworonożne ciało wilka lub byka chronione jest przez obrzydliwy pancerz ze stopionych ciał, kości i metalu. Mimo iż z pozoru bardziej przypominają maszyny niż żywe istoty, pod żelaznym pancerzem ozdobionym runami Khorna bije gorejące nienawiścią serce morderczego demona.

–Moloch–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	0	55	58	24	6	44	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	24	5	5 (7)	7	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, demoniczna aura, morderczy atak, silny cios, straszny, szał bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. Molochy to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jednak nie ma to znaczenia, dopóki żyje jeździec. Gdy jeździec zginie, należy zastosować następującą zasadę: w każdej rundzie, gdy moloch zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Krwiożerczy*. W każdej rundzie walki moloch musi wykonać udany test Inteligencji, w przeciwnym razie atakuje najbliższą żywą istotę. Jeśli moloch jest wykorzystywany w charakterze wierzchowca, wówczas zamiast wspomnianego testu Inteligencji bestii jeździec może poświęcić akcję i wykonać Wymagający (-10) test **jeździectwa**. Jeśli osiągnie 2 lub więcej poziomów sukcesu, uzyskuje kontrolę nad molochem do końca walki (nie musi wykonywać już opisanego powyżej testu **jeździectwa**).
- *Mutacje Chaosu – metaliczna skóra, rogi (3)*. 25% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna**.
- *Stratowanie*. Jeśli moloch wykonuje „szarżę", każda istota, jaka znajdzie się na jego drodze, musi wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku otrzymuje trafienie z Siłą 5, stratowana przez żelazne kopyta bestii.

Zbroja: metaliczna skóra
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: kopyta, rogi, kły
Trudność zabicia: Znaczna

Moloch w grze

Molochy służą zazwyczaj jako wierzchowce wybrańców Khorna. Spotykano wszakże pojedyncze osobniki pozbawione jeźdźca i pozostające poza jakąkolwiek kontrolą. Taka bestia potrafi wymordować całą wioskę, nie mówiąc o niewielkiej grupie awanturników.



Spotkanie z demonem

Raz tylko widziałem demona na własne oczy. Renegat z Kolegium odważył się sprowadzić taką istotę na nasz świat, a jak przekonało się wielu głupców przed nim, tego rodzaju pomysły zwykle kończą się okrutną śmiercią. Demon z łatwością zerwał magiczne więzy, nałożone nań przez Czarnego Magistra, przekroczył wyrysowany na podłodze komnaty krąg ochronny i żywcem obdarł maga ze skóry. Uczeń szalonego Magistra uciekł i przyniósł nam tę straszliwą wieść. Należy docenić jego niezwykłą odwagę. Musiał przecież wiedzieć, że każdego demonologa, nawet tak niedoświadczonego jak on, czeka ten sam los – śmierć na stosie. A jednak znalazł w sobie odwagę, godną uczciwego syna Sigmara, i dlatego modlę się do Morra, by raczył przyjąć duszę tego nieszczęsnego młodzieńca.

Razem z dwoma innymi łowcami opuściliśmy naszą izbę pod „Świnią i Kociołkiem" i podążyliśmy w stronę domu maga. Już z daleka wyczuliśmy aurę zła, jaka emanowała z tego miejsca. Budynek rozszerzał się i kurczył, niczym oddychająca żywa istota. Z pewnością czaiła się tam bestia zrodzona z Ciemności. A naszym obowiązkiem było odesłanie jej do tej mrocznej nory, z której się wyłoniła.

Moi dwaj towarzysze obeszli dom z obu stron, ja natomiast ruszyłem w stronę frontowych drzwi. Pamiętam, że pot lał się ze mnie strumieniami. Nie czułem strachu, lecz moje ciało reagowało na swój sposób. Już po paru krokach byłem tak mokry, jakbym stał na deszczu. Czy jednak mokra koszula miała powstrzymać moje ramię? Z całej siły kopnąłem w drzwi, niemal wyrywając je z zawiasów. Przez otwarte odrzwia dostrzegłem widok, który do tej pory prześladuje mnie w snach.

Na podłodze, w kałuży krwi, dygotał konwulsyjnie czarodziej. Mimo że został całkowicie obdarty ze skóry, jakimś cudem wciąż żył. Pochylona nad nim istota wyprostowała się i wtedy ją ujrzałem. Najpiękniejszą i najbardziej przerażającą kobietę, jaką widziałem w życiu. W moich lędźwiach zapłonął ogień, serce biło w gwałtownym rytmie. Stanąłem i chłonąłem jej urodę, nie zauważając nawet, gdy czubek mego wykutego przez krasnoludy miecza dotknął podłogi. Wtedy spojrzała na mnie, a w jej oczach płonęły różowe ogniki. Na bladej, niemal alabastrowej cerze wykwitł rumieniec podniecenia. Kruczoczarne, długie włosy spływały po obu stronach ślicznej twarzy. Jej nagie ciało wabiło nieziemskimi rozkoszami, niemal doskonałe, jeśli nie liczyć drobnych, błękitnych żyłek, jakie znaczyły jej piękne uda. Gotów byłem się jej oddać, tam i wtedy, gdyby nie to, czym akurat się zajmowała. W jednej ręce trzymała okrwawioną skórę zdartą z czarownika. Drugą zaś wsunęła do środka, jakby zastanawiając się, w jaki sposób założyć na siebie tę ohydną szatę.

Żółć wypełniła moje usta, a podniecenie minęło. Wtedy zrozumiała, że nigdy jej nie ulegnę. Nigdy. Poderwała głowę, uważnie mnie obserwując. I nagle skoczyła! Jej twarz wykrzywiła się w grymasie nienawiści, oczy pałały purpurowym ogniem. Tyłem wyszedłem z domu, wołając moich towarzyszy. Tam, na dziedzińcu, walczyliśmy z demonicą. Starcie było krótkie, lecz krwawe. Johann zginął, gdy przeklęta bestia urwała mu głowę. Jednak kilka pchnięć moim krasnoludzkim mieczem wystarczyło, aby ją zgładzić.

Tak, przyjacielu. To cała opowieść o spotkaniu z demonem. Skończyłem z polowaniem na te istoty. I tobie radzę uczynić to samo.

Demoniczna aura

Opis: Demony są istotami magicznymi, zrodzonymi z Eteru, co w pewnym stopniu chroni je przed wpływem świata materialnego. Jeśli demon zostanie trafiony niemagiczną bronią, należy traktować jego Wytrzymałość jako większą o 2. Co więcej, ataki demona są uważane za atak bronią magiczną. Demony są również całkowicie odporne na efekty duszenia się i działania trucizn.

Ogar Chaosu

Bestia Khorna, Rozrywacz, Łowca Krwi, Nieustraszony

Ogary Chaosu to bezlitośni drapieżcy i niezrównani łowcy. Powiada się, że znają zapach każdej żywej istoty. To niezmordowani myśliwi, którzy potrafią przemierzyć całe krainy, aby dopaść swą ofiarę. Nie można się od nich odgrodzić górami, rzeką ani morzem. Ich ostre jak brzytwa pazury są dłuższe od ludzkich mieczy. Pod śliską od posoki skórą prężą się nienaturalnie twarde mięśnie i wytrzymałe niczym stal ścięgna. Na szyjach demonów, przybite długimi kolcami i nitami, tkwią przerażające Obroże Khorna. Ogary Chaosu to straszliwe maszyny do zabijania, które stanowią ucieleśnienie szalonej wściekłości Pana Krwi oraz polują i zabijają na jego rozkaz.

–Ogar Chaosu–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	0	46	38	48	14	66	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	3 (5)	7	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie +20, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, nieustraszony, straszny, szał bojowy, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy ogar Chaosu zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – kły jadowe, pazury*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna**.
- *Obroża Khorna*. Ogar Chaosu nosi Obrożę Khorna, która zapewnia modyfikator +30 do testów Siły Woli przeciwko zaklęciom.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury, kły
Trudność zabicia: Znaczna

Ogar Chaosu w grze

Ogar Chaosu może stać się doskonałym przeciwnikiem dla Bohaterów Graczy. Nieustępliwe i przerażające ogary są niekiedy wykorzystywane przez Kurgan i Norsmenów jako psy łowcze. Jednak nie tropią zwierzyny, lecz wrogów. Stado inteligentnych i sprytnych demonicznych bestii osacza ofiarę i wyciem naprowadza łowców na ślad uciekiniera. Puszczone w pościg, tropią i gonią ofiarę bez wytchnienia, aż do jej śmierci.

Krwiopuszcz

Wybraniec Khorna, Kieł Śmierci, Bezwłosy Rzeźnik, Łowca Czaszek, Rogaty

Krwiopuszcze to najliczniejsi żołnierze w legionach Khorna. Bez końca walczą między sobą o zaszczyt zstąpienia na świat śmiertelnych, aby tam szerzyć strach i śmierć pośród przeciwników Chaosu, nurzając się w ich krwi. Pełne nienawiści i żądzy krwi, są wcieleniem mordu i nieopisanego szału bitewnego Pana Krwi. Żyją tylko w jednym celu – aby zabijać.

Wysokie i potężnie zbudowane demony przypominają człowieka, jednak o ich prawdziwej naturze świadczą wielkie, zakręcone rogi i wykrzywione w zwierzęcym grymasie pyski. Pod ciemnoczerwoną skórą widać pulsujące tętnice, wypełnione gęstą krwią, która sączy się przez porowatą skórę. Pancerz stanowią metalowe płytki wtopione w skórę, zahartowane w ogniu toczonych wojen. Krwiopuszcze często pokrywają swe ciała krwią zabitych wrogów. Walczą wielkimi toporami lub przerażającymi mieczami, znanymi jako Piekielne Ostrza. W boju są strasznymi przeciwnikami, przede wszystkim ze względu na całkowitą pogardę dla śmierci. Nawet w największym zgiełku bitewnym da się usłyszeć ich chrapliwy śmiech, gdy czują, jak ostrze wbija się w ciało wroga. Bardzo często, zwłaszcza podczas przemarszów, wykrzykują imiona pokonanych bestii i bohaterów, wzbudzając strach w śmiertelnikach.

–Krwiopuszcz–

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	51	34	48	48	48	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	5	3 (5)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), demoniczna aura, odporność na magię, straszny, szał bojowy, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy krwiopuszcz zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – metaliczna skóra i rogi*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna**.

Zbroja: metaliczna skóra
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna, rogi (obrażenia S-1)
Trudność zabicia: Duża

Krwiopuszcz w grze

Po całych Pustkowiach Chaosu włóczą się bandy krwiopuszczy, szukając okazji, aby wykazać się odwagą i siłą. Niektórzy uczeni twierdzą, że w naturze tych bestii leży tylko zadawanie bólu i śmierci, co niewątpliwie jest odbiciem złej woli Boga Krwi. Inni sądzą, iż demony szukają śmiertelnych wybrańców, którzy poprowadzą je do większej chwały. Często spotykano je walczące u boku Kurgan i Norsmenów, lecz w odróżnieniu od swych ludzkich sprzymierzeńców, nigdy nie wycofywały się z bitwy, nie zbierały żadnych łupów poza czaszkami i bez wytchnienia parły przed siebie, jakby szukały jakiegoś ważnego i zapomnianego miejsca. Ich szlak znaczyły tylko krew, śmierć i zniszczenie.

– Demony Nurgla –

Nurgling

Nurglingi zostały stworzone na podobieństwo Władcy Much. Tak samo jak on mają rozdęte ciała o zielonkawo-brunatnym odcieniu, kończyny nieproporcjonalnie chude lub nabrzmiałe, twarze rozciągnięte w grymasie, który wyraża jednocześnie radość i nienawiść. Od ich ukochanego pana odróżniają je rozmiary ciała, gdyż nurglingi rzadko przekraczają pół metra wzrostu. Często zamieszkują w zakamarkach ciała większych od siebie demonów, zaś najbardziej upodobały sobie Wielkich Nieczystych, którzy zresztą przyczyniają się do ich powstawania. Nurglingi chowają się pod fałdami skóry, zagrzebują w otwartych ranach i wybroczynach pokrywających ciała wielkich demonów, nurzają się w obrzydliwym śluzie, krwi i ropie, które sączą się z gnijących wrzodów. Próbując za wszelką cenę być blisko swego ukochanego pana, przymilnie mruczą i gaworzą, błagając o czuły dotyk, liźnięcie językiem lub apetyczny kawałek zgniłego mięsa.

Te wzbudzające odrazę stworzenia lęgną się z toczonego rozkładem ciała Wielkich Nieczystych. Niczym niemowlaki przyjmujące mleko matki, żywią się śmierdzącymi wydzielinami, które wypełniają opasły brzuch demona. Karmione kwaśną, ohydną strawą, w końcu nabierają dość sił, aby przegryźć się na zewnątrz. Co dziwne, wielkie demony Nurgla traktują te pasożyty jako swoje potomstwo. Głaszczą je, przytulają i obdarzają podarunkami, a jednocześnie bez większego zainteresowania potrafią je zmiażdżyć, pożreć lub porzucić, zapatrzone w inne nurglingi, które akurat potrzebują ich czułej troski.

Nurglingi rodzą się także ze śluzu, który wycieka z ciał wielkich demonów, kreśląc za nimi lepką, cuchnącą ścieżkę. Miejsca, gdzie zbiera się gnijący szlam, to śmiertelnie niebezpieczne pułapki, czekające na nieostrożnych wędrowców. Wdepnięcie w takie bajoro powoduje zarażenie śluzem Nurgla. Ohydna ciecz wnika w ciało ofiary, osadzając się w żołądku. Tam pochłania częściowo strawione resztki pokarmu, stopniowo przyjmując postać nurglinga. Dostatecznie duże demony dają o sobie znać, wywołując burczenie w brzuchu, wymioty, głośne i śmierdzące beknięcia oraz pierdnięcia, a niekiedy także wrzeszcząc przekleństwa i bluźnierstwa, co sprawia wrażenie, jakby ofiara była brzuchomówcą. Demoniczna istota zwykle szybko nudzi się swoim nosicielem i wylewa się z jego ciała poprzez usta lub



odbyt (zależnie od swego kaprysu), natychmiast przybierając postać nurglinga. Tego rodzaju doświadczenie, choć nie stwarza zagrożenia dla życia, jest niebywale odstręczające (powoduje przyznanie od 1 do 3 Punktów Obłędu).

Nurglingi zrodzone z ciała śmiertelnika szukają niekiedy towarzystwa podobnych sobie stworzeń. Niektórzy uczeni sądzą nawet, iż są to istoty wyjątkowo towarzyskie, wykazujące instynkt stadny. Jednak wiele nurglingów zadowala się samotnym żerowaniem na śmietnikach i w kanałach pod miastami ludzi. Zdarzało się też, że nurgling trzymał się blisko swego żywiciela, próbując w ramach wdzięczności obdarzyć go największym błogosławieństwem Nurgla – zarazą.

Nurglingi rzadko atakują w pojedynkę, zwykle łączą się w chmary, pomrukując i bełkocząc coś nieskładnie. W walce nie są zbyt groźne, większą uwagę poświęcając rozdrapywaniu i oblizywaniu ran, które spowodują ostrymi jak igiełki zębami. Dość poważnym zagrożeniem jest jednakże pokrywający je brud, który może doprowadzić do zakażenia rany, a w szczególnie ciężkich przypadkach do gangreny i zgnilizny tkanki.

–Nurgling–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	30	21	23	60	25	30	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	7	2	2 (4)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się +10, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: demoniczna aura, niepokojący, nieustraszony, oburęczność, widzenie w ciemności
Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy nurgling zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – rój much*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**.
- *Zaraza*. Postać, która na skutek ciosu nurglinga straciła przynajmniej 1 punkt Żywotności, po zakończeniu walki musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się chorobą (wybór MG).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury i kły (S-2)
Trudność zabicia: Niewielka

Nurgling w grze

W czasie wędrówki jeden z Bohaterów przypadkiem wdepnął w cuchnące bajoro i stał się nosicielem nurglinga. Nieco później z niepokojem zauważa, że co pewien czas z jego ust, jakby w wnętrza ciała, dobiegają bluźnierstwa i obsceniczne słowa. Czy jest opętany? Czy warto czekać i narażać się na zainteresowanie łowców czarownic lub kapłanów Sigmara? Może trzeba jednak zasięgnąć fachowej porady medyka?

Rój demonów

Niektóre demony, na przykład nurglingi, wolą atakować większą grupą, korzystając z przewagi liczebnej. Jako istoty dość słabe fizycznie, często próbują otoczyć wroga, obłażąc go i atakując ze wszystkich stron. Typowe roje demonów liczą około 30-40 osobników. W takim wypadku walczą jak pojedyncza postać i należy zmodyfikować ich cechy w podany niżej sposób. Uzyskują też dodatkowe zdolności oraz zasady specjalne.

–Rój demonów–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	—	+20	+20	—	—	+20	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony
Zasady specjalne:

- *Rój*. Jeżeli rój demonów zada obrażenia przeciwnikowi, natychmiast go otacza. W każdej następnej rundzie otrzymuje modyfikator +20 do rzutu na trafienie tego przeciwnika, który z kolei, ze względu na obłażące go stwory, otrzymuje modyfikator -20 do wszelkich testów. Roju nie da się zniszczyć (chyba że czarem obszarowym), natomiast jeśli straci wszystkie punkty Żywotności, rozprasza się, a pozostałe przy życiu demony uciekają we wszystkie strony.

Trudność zabicia: wzrasta o 1 poziom

Dzielnice biedoty w miastach Starego Świata to wstrętne i brudne miejsca. Gdy wybucha tam kolejna zaraza, nikt z bogatszych obywateli nie zaprząta sobie tym głowy. Z czasem okazuje się, że plaga to nie tylko kilka przypadków biegunki lub ospy. Tym razem uderza najstraszliwsza z chorób – zgnilizna Nurgla. W pobliżu domu jednej z ofiar śledczy natrafiają na gniazdo nurglingów. Lecz to dopiero początek kłopotów...

Innym przykładem wykorzystania nurglingów w grze jest przygoda *Kiełbasy, kobiety i śpiew* z dodatku *Splądrowane Krypty*.

Bestia Nurgla

Bestia, Śluzowy Ogar

Zwaliste i obrzydliwe bestie Nurgla są równie głupie, co brzydkie – a nie da się ukryć, że należą do najbrzydszych demonów, jakie zna Stary Świat. Jako twory zrodzone z nadzwyczaj silnej energii spaczenia, stanowią hybrydę różnych istot, często przyjmujących kształt urągający prawom natury. Ciało bestii przypomina korpus olbrzymiego, czarnego ślimaka, lśniący od cuchnącej wydzieliny oraz śluzu i zakończony ogonem, na końcu którego tkwi jadowity kolec. Olbrzymia, zębata paszcza otoczona jest niewielkimi mackami, z których sączy się paraliżująca trucizna. Całe ciało pokrywają przypadkowo rozsiane długie kolce, zaś mniej więcej w połowie tułowia tkwi para bezużytecznych, rachitycznych łap o palcach połączonych błoną pławną i zakończonych pazurami. Mimo pewnego ogólnego podobieństwa, bestie Nurgla wykazują znaczną różnorodność kształtu, głównie ze względu na liczne schorzenia i mutacje.

Trudno uznać je za istoty pożyteczne. Zachowują się w sposób trudny do przewidzenia i atakują wszelkie napotkane istoty. Jednak nawet na polu walki nie są godne zaufania, gdyż równie często atakują sojuszników, co oddziały wroga. Poruszają się bardzo powoli, pozostawiając strugę śmiertelnie toksycznego śluzu. Ich smród jest tak przenikliwy, że ptaki spadają z nieba, drzewa i kwiaty więdną oraz usychają, a trawa kruszeje, zamieniając się w szary pył.

Liczne stada bestii Nurgla kryją się w ciemności, która wyznacza granicę między Umbrą a Domeną Chaosu. Żerują na nurglingach i pomniejszych demonach, jakie nieostrożnie uciekają z królestwa Eteru. Niekiedy zapuszczają się dalej na południe, na tereny Kurgan i Hungów, lecz zazwyczaj łatwo padają ich ofiarą, stanowiąc cenne uzupełnienie strawy tych barbarzyńskich plemion. Na cywilizowanych obszarach pojawiają się tylko w czasie najazdów Chaosu, aczkolwiek znane są opowieści szaleńców twierdzących, że bestie te żyją w Starym Świecie i są tak łagodne, iż można je oswoić i hodować.

–Bestia Nurgla–							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	36	52	18	10	58	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	15	3	5 (7)	3	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy bestia Nurgla zostanie zraniona w walce wręcz, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Gumowata skóra*. Skóra bestii Nurgla jest twarda i jednocześnie ugina się pod ciosami. Dzięki temu demon zyskuje 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- *Mutacje Chaosu – przyssawki, rój much*. Bestia Nurgla posiada także inne mutacje. Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 1 mutacja; 4-5: 2 mutacje, 6-7: 3 mutacje, 8-9: 4 mutacje; 10: 5 mutacji. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**.
- *Paraliż*. Po każdym udanym ataku bestii Nurgla przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowany na 2k10 minut. W tym czasie jest traktowany jako bezbronny.
- *Strach przed ogniem*. Znalazłszy się w pobliżu otwartego ognia, bestia Nurgla musi wykonać test Strachu.
- *Struga śluzu*. Bestia Nurgla pozostawia za sobą strugę żółtawego śluzu. Istota, która w niego wdepnie, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się zgnilizną Nurgla. Śluz wietrzeje po 10 rundach.
- *Uosobienie rozkładu*. Aura zepsucia, jaka otacza bestię Nurgla, automatycznie niszczy wszelkie rośliny (z wyjątkiem dużych drzew) oraz zabija małe zwierzęta



(nie przekraczające rozmiarów jelenia) w zasięgu 12 metrów. Wszystkie inne żywe istoty (włącznie z rasami rozumnymi), znajdujące się w tym zasięgu, muszą wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku na stałe tracą 1k10 punktów tej cechy. Udany test zapewnia niewrażliwość na aurę bestii przez najbliższe 24 godziny.

- *Zaraza*. Nawet jeśli przeciwnik przeżyje walkę z bestią Nurgla, może zostać zarażony. Postać, która na skutek ciosu demona straciła przynajmniej 1 punkt Żywotności, po zakończeniu walki musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się zgnilizną Nurgla.

Zbroja: gumowata skóra
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: macki, kły
Trudność zabicia: Duża

Bestia Nurgla w grze

Niektórzy wybrańcy Nurgla usilnie poszukują tych bestii, próbując uczynić z nich wierzchowce. Bohaterowie Graczy mogą zostać wynajęci przez wysłannika wybrańca, aby wytropili bestię. Wybraniec wraz z resztą swego orszaku potajemnie podąża ich śladem, zamierzając złożyć nieświadomych niczego awanturników w ofierze demonowi.

Wśród plemion Kurgan i Norsmenów polowanie na bestie Nurgla uważane jest za niezwykły akt odwagi, a wojownicy, którzy przeżyli takie spotkanie, darzeni są wielkim szacunkiem i podziwem w rodzinnej wiosce. Bohaterowie Graczy przybyli do osady jako wysłannicy swego wodza, prosząc o pomoc w ataku na wspólnego wroga. Chcąc ocenić sprawność bojową ewentualnych sojuszników, król plemienia żąda od Bohaterów, by przynieśli mu łeb bestii Chaosu.

Siewca zarazy

Nosiciel Zarazy, Splugawiony, Gnijący Sługa, Robaczywiec, Herold Zarazy

Siewcy zarazy to najbardziej znani z demonicznych sług Nurgla. Przenoszą na swym ciele zarazki wszystkich znanych ludzkości chorób oraz są źródłem plag, rozpaczy i strachu.

Z wyglądu Splugawiony przypomina człowieka, wygłodzonego i naznaczonego straszliwymi ranami. Na chorobliwie rozdętym brzuchu pęka skóra, odsłaniając przegniłe flaki i żerujące na nich robactwo. Zapadnięta klatka piersiowa z wyraźnie odznaczającymi się żebrami obciągnięta jest zieloną lub żółtawą skórą, która zdradza przynależność do dzieci Nurgla. Tułów wspiera się na pałąkowatych, chudych odnóżach, które ledwie mogą unieść napęczniały kałdun. Przeżarte chorobą kończyny powyginane są od zgnilizny, jaka toczy kości i mięśnie. Jednak najbardziej przerażająca jest jajowata głowa, tkwiąca na szczycie chudej szyi. Z osadzonego pośrodku twarzy pojedynczego, dużego oka sączy się gęsta ropa, zaś tuż nad nim wyrasta lekko zakrzywiony róg. Wypukłe usta potwora są śliskie i lepkie od śluzu cieknącego z oka. Głębokim, basowym głosem siewca bez przerwy odmawia litanię chorób, które zamierza sprowadzić na krainy śmiertelników. Wygląd Herolda Zarazy może wzbudzać obrzydzenie, ale nie można lekceważyć potęgi, jaką dysponuje.

Te czczone powszechnie jako uosobienie woli Władcy Much demony są żywym symbolem jego błogosławieństwa, manifestacją daru Nurgla dla wszystkich żywych istot. Przebywając w towarzystwie demonów i akceptując ich naturę, kultyści uczą się miłości do mutacji i wewnętrznego piękna gnijącego ciała. Ci zaś, którzy sprzeciwią się woli Splugawionych, konają przez wiele dni, złożeni jedną z wielu chorób, jakie roznosi siewca zarazy.

—Siewca zarazy—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	0	41	47	40	30	44	11

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	4 (6)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, morderczy atak, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy siewca zarazy Nurgla zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – pazury*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**.
- *Obrzydliwy wymiot*. Co drugą rundę siewca może wyrzucić z siebie silny strumień nasyconej zarazkami cieczy. Ta obrzydliwa, cuchnąca mieszanina śluzu, krwi i robaków automatycznie trafia w jednego przeciwnika związanego walką wręcz, zadając obrażenia z Siłą 3. Jest to atak, który wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Wymiotu nie można parować (z oczywistych względów), ale można próbować go uniknąć. Postać, która została trafiona na skutek tego ataku, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się chorobą (jej rodzaj ustala MG).
- *Rój much*. Siewcę bez przerwy otacza rój much, os, szerszeni i innych owadów, które atakują każdego, kto zbliży się do demona. Podczas walki w zwarciu z siewcą zarazy przeciwnicy otrzymują modyfikator -10 do WW.
- *Zaraza*. Nawet jeśli przeciwnik przeżyje walkę z siewcą, może zostać zarażony. Postać, która na skutek ciosu siewcy straciła przynajmniej 1 punkt Żywotności, po zakończeniu walki musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się chorobą (jej rodzaj ustala MG).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna, pazury
Trudność zabicia: Duża

Siewca zarazy w grze

Wyznawcy Nurgla często podróżują w towarzystwie chorych, którzy wędrują od miasta do miasta, wypędzani przez strażników i przerażonych mieszkańców. Kryją się wśród procesji zarażonych, dalej roznosząc choroby i nawracając na wiarę w jedynego boga, który może ich uchronić od śmierci. Niektóre grupy podążają śladami siewców zarazy, którzy niczym pasterze prowadzą swe stadko zarażonych owiec. Szlak takich pochodów znaczą kolejne ogniska zarazy, z szybkością pożaru rozprzestrzeniające się w miastach i wioskach.

— Demony Slaanesha —

Stwór Slaanesha

Bestia Slaanesha, Nieświęty, Jaszczur, Kozioł Slaanesha

Łowcze demony Slaanesha to istoty zrodzone z obłąkańczej wizji Węża. To połączenie człowieka i gada, które dodatkowo posiada pewne cechy skorpiona. Segmentowy odwłok stwora ma biały lub delikatny pastelowy odcień i kończy się szerokim żądłem, które ocieka trucizną. Istota wspiera się na czterech ludzkich nogach, zaś na wątłym, ludzkim torsie widnieje kilka piersi oraz para rąk. Gadzi łeb przypomina głowę warana lub jaszczurki i posiada długi, chwytny język. Umieszczone po bokach czaszki szmaragdowe oczy płoną nieziemskim blaskiem.

Stwory Slaanesha to drapieżne i wszystkożerne bestie, które przemierzają Pustkowia Chaosu w poszukiwaniu ofiary. Pod względem inteligencji niewiele przewyższają typowe dla tamtych obszarów zwierzęta, odróżnia je natomiast niezwykłe upodobanie do dręczenia swych ofiar i pożerania ich żywcem.

—Stwór Slaanesha—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	35	39	14	43	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	14	3	3 (5)	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +20, tropienie +20, unik +10, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, demoniczna aura, łuski (2), morderczy atak, nieustraszony, straszny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt.* W każdej rundzie, gdy stwór Slaanesha zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Liźnięcie.* Wykonując zwykły atak, stwór Slaanesha może polizać przeciwnika, który stoi obok niego. Udane trafienie oznacza, że ofiara odczuwa nagły stan błogości i otępienia. Musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku przez 1k10 minut zachowuje się jak pod wpływem zaklęcia *oszołomienie* (*Księga Zasad*, str. 157).
- *Mutacje Chaosu – ogon skorpiona, rogi.* 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha.**
- *Piżmo.* Poświęcając akcję podwójną, stwór Slaanesha może wydzielić obłok piżma, którego zapach jest wyczuwalny w promieniu 8 metrów. Każda żywa istota w tym zasięgu musi natychmiast wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w następnej turze za wszelką cenę próbuje podejść do stwora. Będąc w jego pobliżu, staje lub podąża za demonem, wdychając upajający aromat piżma. W każdej rundzie oprócz pierwszej ofiara może wykonać test Siły Woli, aby przełamać efekt niezwykłej woni. Stwór Slaanesha może wydzielić piżmo tylko raz w czasie walki.

Zbroja: łuski (2)
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: rogi i język
Trudność zabicia: Duża

Stwór Slaanesha w grze

Stwory polują w stadach, często atakując nawet zbrojne oddziały Kurgan, Hungów i Mrocznych Elfów. Zdarzają się również przypadki, gdy zapuszczają się na tereny Norski i północnego Kisleva, porywając zwierzęta hodowlane oraz nieostrożnych mieszkańców. Ślady pozornie wydają się należeć do drapieżników, lecz uważne ich obejrzenie (udany test **tropienia**) może wskazać, że sprawcami były bestie o mroczniejszej naturze...

Rumak Slaanesha

Bicz Slaanesha, Obdzieracz, Potępiony, Koń Rozkoszy

Rumaki Slaanesha to istoty stadne, spotykane na pograniczu Domeny Chaosu. Często służą jako demoniczne wierzchowce dla wybrańców Slaanesha, a niekiedy także dla zmysłowych



i ponętnych demonetek. To doskonałe rumaki, które urzekają wdzięcznym krokiem i potrafią galopować z wielką szybkością nawet w najtrudniejszym terenie. Ich często używana nazwa, Bicze Slaanesha, pochodzi od długich i giętkich języków, którymi potrafią chłostać w walce.

Jak niemal wszystkie dzieła Slaanesha, także i to niezwykłe stworzenie łączy zmysłowe piękno i gracje ruchów z nienaturalnym, wręcz złowieszczym wyglądem. Ciało przypomina korpus strusia, lecz jest pozbawione pierza. Wspiera się na dwóch długich i bardzo zgrabnych kobiecych nogach, zaś przez całą długość grzbietu biegnie jaskrawozielony grzebień z włosów. Delikatne i lśniące futro, które pokrywa kończyny, głowę oraz grzbiet, ma zwykle kolor śliwkowy lub różowy, natomiast brzuch, grzywa i ogon mają żółty, pastelowy odcień, czasami z ciemnoczerwonymi plamkami. Wyraźnym znakiem potwierdzającym przynależność do świty Slaanesha bywa niekiedy widniejący na torsie rząd kobiecych piersi. Najbardziej niepokojącą cechą wyglądu stwora jest podłużny, nieco stożkowaty łeb, zwężający się od rogów aż do okrągłej paszczy. Tam właśnie kryje się długi, błękitny język, zakończony ostrym kolcem.

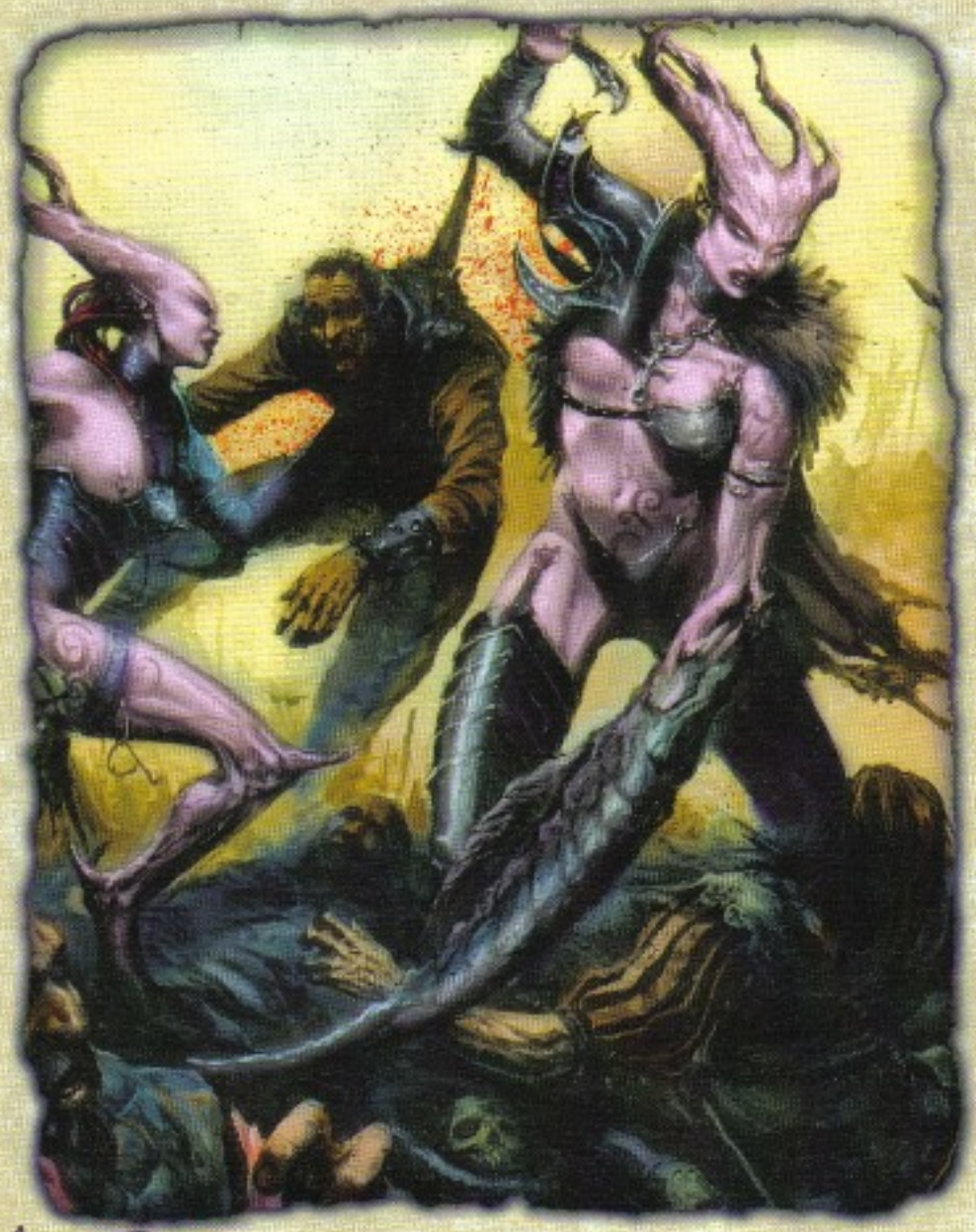
—Rumak Slaanesha—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	0	41	48	51	12	51	3

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	4	4 (6)	10	0	0	0



Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, wykrywanie magii
Zdolności: czuły słuch, demoniczna aura, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola
Zasady specjalne:
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy rumak Slaanesha zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – kłujący jęzor*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha.**

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: język
Trudność zabicia: Znaczna

Rumak Slaanesha w grze

Rumaki Slaanesha rzadko spotyka się pojedynczo. Zwykle służą jako wierzchowce demonetek lub wybrańców Slaanesha, jednak nawet samotne osobniki mogą sprawić sporo kłopotów. To podstępne drapieżniki, które uwielbiają dręczyć swe ofiary. Potrafią na przykład porwać jednego z chłopów i w pobliżu wioski pastwić się nad nim przez wiele dni. Przeraźliwe krzyki torturowanej ofiary wzbudzają strach i obłęd wśród pozostałych mieszkańców wioski, co sprawia demonowi niezwykłą przyjemność.

Demonetka

Dziecię Slaanesha, Zwiastun Rozkoszy, Posłaniec Nieopisanej Ekstazy, Kusicielka, Pani Bólu i Rozkoszy

Demonetki to ulubienice Slaanesha, które żyją tylko po to, by spełniać jego obłąkańcze i wyuzdane zachcianki. W pewnym sensie stanowią jego ucieleśnienie, manifestację woli Księcia Rozkoszy, tak jak on odczuwając przyjemność zarówno z zaspokajania pożądania, jak i zadawania bólu. Mimo iż stanowią trzon armii Slaanesha, czasami stają się perwersyjnym darem Węża dla wybranego śmiertelnika. Zazwyczaj jest to ostatni dar, jaki otrzymuje taki nieszczęśnik, choć niekiedy agonia ma paradoksalnie niezwykle przyjemny przebieg.

Demonetki to prawdziwe dzieci Slaanesha, tak jak on jednocześnie piękne i przerażające. Mimo że ich wygląd zdradza nienaturalne pochodzenie, w jakiś sposób potrafią urzekać i oczarowywać zmysły śmiertelników, łamiąc ich wolę i zmuszając do wynaturzonych czynów. Uroda demonetek jest zniewalająca. Delikatna, blada cera, gładka w dotyku skóra i wielkie, szmaragdowe oczy uwiodły już niezliczone masy śmiertelników. Nie mają włosów, a ich czaszki wieńczą rogi, lecz najbardziej przerażające są ramiona demonetek, zakończone szczypcami kraba, zakrzywionymi jak kosa i ostrymi jak brzytwa. Zgrabne nogi kończą się kopytami, z których wystają czarne pazury.

Biorąc pod uwagę ich przerażający wygląd, trudno uwierzyć, że demonetki są ucieleśnieniem wdzięku i pokusy. Jednak wielu śmiertelników dało się zwieść czarującej osobowości i słodkim, uwodzicielskim słowom. Szukając obiecanej rozkoszy znajdują wszakże tylko pełną cierpienia śmierć. Niczym wąż hipnotyzujący mysz, demonetka oczarowuje osoby próżne i spragnione rozkoszy.

Zbliża się z uśmiechem obiecującym nieopisaną ekstazę, mruczy i szepcze podniecające słowa, zalotnie wygina ciało, uwodząc i kusząc, póki nie znajdzie się na tyle blisko, żeby wbić swe szczypce w ciało ofiary. Gdy wrzeszczący z bólu śmiertelnik czuje, jak powoli wycieka z niego życiodajna krew, słyszy przerażający śmiech demonetki, krzyczącej w nagłym porywie seksualnej ekstazy.

–Demonetka–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	40	37	52	31	40	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (taniec), plotkowanie +20, przekonywanie +20, spostrzegawczość, torturowanie, unik, widzenie w ciemności, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Aura Slaanesha*. Uroda demonetki jest tak zniewalająca, że każda żywa istota znajdująca się w zasięgu 4 metrów od niej otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Siły Woli.
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy demonetka zostanie zraniona w walce wręcz, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – szczypce i zwierzęce odnóża*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha.**

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: szczypce
Trudność zabicia: Duża

Demonetka w grze

Podobnie jak krwiopuszcze, demonetki to istoty zrodzone, by walczyć w bitwach. Stanowią większość w hordach żołnierzy Slaanesha, walczących w nieskończącej się wojnie o dominację nad Krainami Cienia. Jednak co pewien czas zdarza się, że jakiś czarnoksiężnik albo kult przywołuje demonetkę, aby zdobyć tajemną wiedzę lub zaprosić ją do uczestnictwa w wyuzdanym rytuale. Zazwyczaj tego rodzaju próby kończą się krwawą orgią bólu i rozkoszy, a jednocześnie wypuszczeniem przerażającej służki Slaanesha na świat śmiertelników.

– Demony Tzeentcha –

Dysk Tzeentcha

Latawiec Tzeentcha, Dryfujący Koszmar

Dyski Tzeentcha unoszą się wśród obłoków i wirów energii, jakie wypełniają Domenę Chaosu. Przemierzają przestworza Eteru, żerując na pomniejszych demonach i duszach potępionych śmiertelników. To bezkształtne istoty, zrodzone z cienia i złowieszczej woli Tzeentcha. Ich głównym obowiązkiem jest wyszukiwanie i pożeranie śmiertelników, którzy przekroczyli granicę Domeny Chaosu, a także gromadzenie ich dusz na potrzeby Pana Przemian.

Czasami Tzeentch wysyła swoje bestie do krain ludzi. Dopiero tam, po przekroczeniu granicy Domeny Chaosu, przybierają materialną postać. Większość zmienia się w okrągłe i płaskie dyski – stąd pochodzi ich nazwa – dzięki czemu mogą unosić się w powietrzu, podobnie jak w swojej niezwykłej ojczyźnie. Jednak magia, która umożliwia przemianę w postać materialną, powoduje także mutacje, dlatego każdy dysk różni się od innych.

Najpotężniejsi czarnoksiężnicy Tzeentcha, zwani Zniewolonymi Czarodziejami, otrzymują czasem w darze dyski, których używają jako wierzchowców. Na ich grzbietach, niczym na latających platformach, ruszają do bitwy. Możliwość wzniesienia się w powietrze zapewnia lepszy ogląd pola walki, a także umożliwia precyzyjne rażenie wrogich dowódców i magów morderczymi zaklęciami. Uczeni przypuszczają, że dyski, zesłane na świat przez boga Chaosu, mogą w każdej chwili powrócić do Domeny Chaosu – nawet z jeźdźcem na grzbiecie.

–Dysk Tzeentcha–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	51	56	44	44	58	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	5	5 (7)	1 (15)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), nauka (demonologia), nauka (magia), skradanie się, spostrzegawczość +20, ukrywanie się, wykrywanie magii, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, latanie, nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy dysk zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, aby określić liczbę mutacji. Wynik 1-4: 1 mutacja; 5-8: 2 mutacje; 9-10: 3 mutacje. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha.**
- *Niezwykły kształt*. Wszystkie celne ataki trafiają w korpus stwora. Efekt trafienia krytycznego należy określić zgodnie z zasadami Nagłej Śmierci (patrz *Księga Zasad*, str. 138).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: kły
Trudność zabicia: Znaczna

Płomieniec

Ognisty Demon Tzeentcha, Płonący Koszmar

Spośród demonów często spotykanych w Domenie Chaosu, płomieńce bez wątpienia należą do najdziwniejszych. Podobnie jak dyski, to istoty uformowane z czystej energii magicznej, które przybierają postać materialną dopiero po przekroczeniu granic krain śmiertelników. Jest to zaś forma niepokojąca i ohydna. Owalne w przekroju, podłużne ciało płomieńca składa się z wykrzywionych w grymasie twarzy i wyszczerzonych, zębatych paszczy. Zamiast nóg posiada różowawe, miękkie płetwy lub macki, lecz nie używa ich do poruszania się, gdyż prześlizguje się tuż ponad gruntem. Ramiona płomieńca to niebieskawe, powykręcane kończyny, zakończone oślizgłymi otworami, z których kapie łatwopalna substancja.

Twarze, które pokrywają skórę, mogą sugerować inteligencję, jednak w rzeczywistości jest zupełnie inaczej. Płomieńce to bezmyślne bestie, kierujące się instynktem lub podstępną wolą Pana Przemian. Rzadko trafiają do świata materialnego – przede wszystkim dzieje się to w czasie inwazji Chaosu, gdy Tzeentch wysyła swe demony przeciwko armiom słabych śmiertelników.

Nazwa bestii pochodzi od płomieni, którymi może razić swych wrogów. Kapiąca z kończyn oleista substancja jest niezwykle łatwopalna. Spadające na ziemię krople przez chwilę płoną, po czym przybierają kształt najbliższej rzeczy lub istoty, odtwarzając rozgrywające się wokół wydarzenia, lecz w prześmiewczy i niepokojący sposób. Ogniste kukiełki gasną dopiero wtedy, gdy płomieniec się oddali.

–Płomieniec–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	45	41	46	44	0	0	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	4	4 (6)	6 (6)	0	0	0

Umiejętności: brak
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, lewitacja, straszny
Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Płomieniec nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy płomieniec zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Miotacz płomieni*. Poświęcając akcję podwójną, płomieniec może wystrzelić strugę ognia w kierunku dowolnej postaci w zasięgu 6 metrów. Struga ognia przyjmuje kształt stożka o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1, a przy szerszym 5 metrów. Postacie objęte płomieniem otrzymują trafienie z Siłą 4. Dodatkowo muszą wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku zostają podpalone (patrz *Księga Zasad*, str. 141).
- *Mutacje Chaosu – nietypowe ubarwienie*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha.**

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kły, płomienie
Trudność zabicia: Duża



Płomieniec w grze

Płomieńce są zaliczane do demonów, choć właściwszym byłoby uznanie ich za ucieleśnienie energii magicznej, w podobnym sensie, jak traktuje się inne stwory Tzeentcha, czyli strachulce. Rzadko pojawiają się w Starym Świecie, aczkolwiek znaczna ich liczba wspierała hordę Archaona w czasie Burzy Chaosu. Mimo że większość z nich została zniszczona przez Imperialnych Magistrów, możliwe jest, iż niektóre uniknęły tego losu i wciąż mogą przebywać gdzieś na terenie północnego i wschodniego Imperium. Zalążkiem przygody mogą być niewyjaśnione przypadki wybuchów pożarów w lesie. Nie wiadomo, co je wywołuje, ale łatwo odnaleźć te miejsca, idąc śladem spalonych połaci poszycia i kierując się widokiem bijących w niebo dymów znad puszczy. Nie wrócił jednak żaden z łowców i leśników, którzy wyruszyli w tamtym kierunku.

Wyjec

Upiorna Płaszczka, Wyjący Koszmar

Podobnie jak inne demony Tzeentcha, wyjce przebywając w swojej ojczyźnie utrzymują postać niematerialną. Unoszą się wśród zawirowań magicznych energii, walcząc z dyskami o dusze zmarłych śmiertelników. Zbierają się w miejscach, gdzie kumulują się magiczne manifestacje emocji, z tego więc powodu często przyłączają się do hord Chaosu, które aż kipią od nagromadzonej wściekłości, nienawiści i żądzy mordu. Razem z nimi przekraczają granicę Eteru, wkraczając do krainy śmiertelników, gdzie mogą żerować na ich uczuciach, łatwo wyczuwalnych w momencie wielkiej inwazji. W największym zamieszaniu bitewnym zlatują z nieba, wydając przenikliwe wycie i wbijając się w zwarte szeregi żołnierzy. Tną i gryzą, chłoszczą ogonami i kaleczą ciała ostrymi rogami, a gdy się już nasycą, wzbijają się w powietrze, szybując na niewidzialnych Wiatrach Magii.

Z wyglądu wyjec przypomina zmutowaną, fioletową płaszczkę. Na krawędzi płaskiego, obłego ciała tkwią ostre kolce i rogi, zaś metrowej długości ogon zakończony jest kolczastym zgrubieniem. Demona łatwo rozpoznać, gdyż podczas lotu pozostawia za sobą migoczącą, wielobarwną smugę.

Wyjce nie są istotami rozumnymi i kierują się wyłącznie najprostszymi instynktami. Wabią je silne emocje, takie jak gniew, nienawiść, ale także żądza i miłość. Przyciąga je również aura miejsc przesiąkniętych strachem i nadzieją. Tam żerują na pozostałościach dusz śmiertelników, wciąż szukających spełnienia swych marzeń.



—Wyjec—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	42	46	44	0	0	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4 (6)	1 (20)	0	0	0

Umiejętności: brak
Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, demoniczna aura, latanie, ogłuszanie, straszny, wyostrzone zmysły
Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Wyjec nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy wyjec zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – kolczasty ogon*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha**.
- *Niezwykły kształt*. Wszystkie celne ataki trafiają w korpus stwora. Efekt trafienia krytycznego należy określić zgodnie z zasadami Nagłej Śmierci (patrz *Księga Zasad*, str. 138).

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: kolce, rogi, kolczasty ogon
Trudność zabicia: Znaczna

Wyjec w grze

Podążając tropem silnych emocji, wyjce mogą również zasiedlać pobojowiska i miejsca szczególnie dotknięte przez wojnę lub zarazę (na przykład Wolfenburg albo dowolne inne opuszczone lub zniszczone wioski w Hochlandzie i Ostlandzie). Utrzymująca się aura strachu, rozpaczy i bólu może zapewnić wyjcom żer na długie tygodnie, co czyni z nich niespodziewanych przeciwników w pozornie opuszczonych miejscach.

Strachulec Tzeentcha

Różowy Koszmar, Bestia Tzeentcha

Pomniejsze demony Tzeentcha znane są pod nazwą różowych strachulców. To istoty zmiennokształtne, przerażające niestabilnością swojej formy cielesnej. Trudno jednoznacznie określić ich wygląd, gdyż bezustannie ulegają przemianie. Spod skóry wyłaniają się nowe kończyny i twarze, a po chwili znikają pod kolejną fałdą skórną lub pękiem wibrujących macek. Swym dotykiem zmieniają i wypaczają wszystko, z czym się zetkną. Każdy ich ruch wzbija kaskady wielobarwnych iskier.

Zachowanie strachulców współgra z ich wyglądem – jest równie nieprzewidywalne i zmienne. Niektóre bełkoczą, rozrywając swe ciało na strzępy, inne zawodzą i śmieją się obłąkańczo. Niektóre atakują wściekle każdą napotkaną istotę, wrzeszcząc niezrozumiale lub wyrzucając z siebie istne litanie bluźnierstw i przekleństw. Inne z kolei tkwią nieruchomo

niczym posągi, ledwo wyczuwalnie drżąc od przepełniających je magicznych energii.

Strachulce zwykle łączą się w większe grupy. Ponieważ są żywym wytworem magii Chaosu, ich siła rośnie wraz z liczebnością, podobnie jak energie Wiatrów Magii kumulują się z każdym kolejnym pasmem. Pojedynczy strachulec jest groźnym przeciwnikiem, lecz cała grupa potrafi zmienić osnowę rzeczywistości, wydzielając energię, która dosłownie wypacza materię i rozrywa wrogów na strzępy. Najgorsze jest jednak to, że zabicie ich powoduje jedynie podwojenie liczby tych przerażających bestii.

Magia strachulców

Opisane poniżej czary mogą być rzucane wyłącznie przez strachulce Tzeentcha.

Ogień Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składnik: brak
Czas trwania: 1 runda
Opis: Strachulec ciska kulą błękitno-pomarańczowego ognia w stronę dowolnego przeciwnika w zasięgu 48 metrów. Jest to magiczny pocisk z Siłą 4. Postać trafiona *ogniem Tzeentcha* musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje ogłuszona na 1 rundę.

Magiczny rozbłysk

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja
Składnik: brak
Opis: Strachulec gwałtownie emanuje magiczną energią, tworząc krótkotrwałe zawirowanie Eterycznej mocy w dowolnym miejscu w zasięgu 24 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów od wybranego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 2.

Nagła mutacja

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składnik: brak
Opis: Dotyk strachulca powoduje rozkład ciała ofiary, która natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza). Jeśli spowoduje to śmierć postaci, z jej zwłok natychmiast wyłania się nowy strachulec Tzeentcha. W następnej rundzie może on włączyć się do walki. Jeśli postać została ranna, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast ulega mutacji Chaosu, zgodnie z zasadami czaru *dotyk Chaosu* (patrz str. 262). *Nagła mutacja* jest czarem dotykowym.

–Różowy strachulec–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	33	35	36	45	60	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3 (5)	4	1–3	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy strachulec Tzeentcha zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Istota magiczna*. W każdym aspekcie swej egzystencji strachulce Tzeentcha pozostają magiczną energią obleczoną w ciało i ożywioną przez Pana Przemian. Ich ciała emanują mocą, którą mogą kierować w sposób podobny do rzucania zaklęć. Wraz ze wzrostem liczebności w grupie rośnie wartość Magii każdego ze stworów. Pojedynczy strachulec ma Magię na poziomie 1. W grupie liczącej od 3 do 8 stworów, każdy z nich ma Magię na poziomie 2. Gdy jest ich 9 lub więcej, każdy ma Magię na poziomie 3. Strachulce potrafią wykorzystywać magiczną moc, kształtując ją na różne sposoby (zaklęcia opisane w ramce „Magia strachulców"). Mogą też padać ofiarą Przekleństwa Tzeentcha, choć jego efekt jest krańcowo odmienny. Jeśli podczas rzutu w celu ustalenia poziomu mocy wypadnie dublet lub triplet, losowo wybrany stwór z grupy zaczyna obłąkańczo chichotać, a rzucenie zaklęcie kończy się sukcesem (niezależnie od osiągniętego poziomu mocy).
- *Mutacje Chaosu – pazury*. 75% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha.**
- *Podział*. Jeśli strachulec straci wszystkie punkty Żywotności, istnieje 20% szans, że stanie się z nim coś dziwnego. W takim przypadku należy rzucić 1k10. Wynik 1-5 oznacza, że demon rozdziela się na dwa identyczne niebieskie strachulce, które posiadają wszystkie mutacje różowego „ojca". Wynik 6-10 oznacza, że demon eksploduje w błysku magicznej energii. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów od niego muszą wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku otrzymują losowo wybraną mutację.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury
Trudność zabicia: Duża

–Niebieski strachulec–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	0	28	35	36	20	32	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	2	3 (5)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:
- *Demoniczny byt.* W każdej rundzie, gdy strachulec Tzeentcha zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu.* Niebieski strachulec posiada ten sam zestaw mutacji, co różowy strachulec, z którego powstał.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury
Trudność zabicia: Znaczna

Strachulec w grze

Burza Chaosu minęła, lecz wiele niedobitków hordy Archaona wciąż kryje się wśród zakamarków zniszczonych miast i wiosek. Pozbawione kontroli, dzikie demony krążą po okolicy, mordując mieszkańców i paląc ocalałe domy. Zarówno Rycerze Pantery, jak też strażnicy oraz oddziały Armii Imperium rozpoczęli zorganizowane działania w celu oczyszczenia północno-wschodnich prowincji z tych plugawych bestii.

– Demoniczne sługi –

Oprócz istot służących Niszczycielskim Potęgom, w Domenie Chaosu żyją inne demony. Niektóre próbują przetrwać w krainach poszczególnych bogów. Mimo iż mogą stanowić zagrożenie dla śmiertelników, dla zamieszkujących Eter demonów są jednak łatwym łupem. W rzeczy samej większość z nich stanowi żer dla potężniejszych istot. Niektórym jednak udaje się uciec do krain śmiertelników, gdzie często wiążą się z czarnoksiężnikami, służąc im jako chowańce. Niektórzy badacze twierdzą, iż te słabe demony nie są w stanie oprzeć się magicznej mocy, lecz inni przypuszczają, że powód pozostania w Starym Świecie może być bardziej prozaiczny – zmusza je do tego ucieczka z Domeny Chaosu.

Demoniczne sługi nie są związane z konkretnym bogiem Chaosu, co sprawia, że z ich usług i zdolności może korzystać wyznawca dowolnej z Niszczycielskich Potęg. Im dłużej demon służy jednak konkretnemu bóstwu, tym więcej nabiera cech charakterystycznych dla jego sług. Na przykład służąc Khornowi, z czasem staje się bardziej agresywny, a jego skóra nabiera czerwonawej barwy. Długa i wierna służba może im zapewnić nawet wyniesienie do godności pomniejszych demonów i zyskanie statusu pełnoprawnych sług Bogów Chaosu.

Demoniczny chochlik

„Mój ukochany, pozwól mi sobie pomóc. Będę twoim natchnieniem, wizją i doznaniem. Dzięki mnie wydźwignięsz się z tego bagna i wespniesz na szczyty sławy, która słusznie ci się należy. Tak, właśnie tak... Wiem, że dobrze mnie rozumiesz. Wiem, czego pragniesz. Pocałuj mnie, a rzucę ci świat do stóp."

– Kwahreel, muza

Demoniczne chochliki to najmniejsze i najsłabsze spośród demonów, zrodzone ze strzępków emocji i pragnień śmiertelników. W swym „naturalnym" stanie istnienia nie mają ustalonego kształtu, niczym w kalejdoskopie nieustannie zmieniając formy odzwierciedlające myśli lub emocje, które je zrodziły. Znaną z legend postać przybierają dopiero wtedy, gdy któryś z bogów Chaosu zechce przyjąć je na służbę, lub gdy zostaną przyzwane przez czarnoksiężników albo demonologów.

Muza

Chochliki Slaanesha przybierają postać pięknych dziewcząt o powabnych kształtach i długich włosach skrzących się od różnobarwnych błysków. Są drobne i niewysokie, nie przekraczają metra wzrostu, lecz pomimo kruchej sylwetki mają niezwykłą moc uwodzenia nie tylko mężczyzn, ale także kobiet. Potrafią skraść duszę i wyczerpać do cna pokłady wrażliwości, lecz jednocześnie zdolne są do inspirowania, wzbudzania ambicji



i wydobywania na wierzch głęboko skrywanych pragnień. Subtelnie manipulują swymi ofiarami, namawiając do coraz bardziej zdeprawowanych czynów i spełniania najbardziej perwersyjnych zachcianek.

Ropniak

Chochliki Pana Zarazy przypominają wyglądem maleńkie nurglingi – są zielone, delikatne i paskudne. Przypominają nieco wyschnięte nasiona fasoli, lecz całe ich ciała pokrywają wrzody, sączące cuchnący, żółty śluz. Wzbudzają rozpacz i strach przed chorobą, a żerują na rozkładających się ciałach ofiar plagi.

Straszydełko

Chochliki Tzeentcha wyglądają jak niewielkie kłębki różowej tkanki, przypominając trochę miniaturowe strachulce. Z niewielkich ust rozsianych po całym ciele wydobywają się błękitne i różowe płomienie. Chochliki toczą się po podłożu, odpychając naprędce formowanymi nibynóżkami i zostawiając za sobą wypalony ślad. Straszydełka podsycają buntownicze nastroje, podżegają do rebelii i oporu wobec prawa, a także namawiają do intryg i spiskowania.

Złośliwiec

Chochliki Khorna przypominają maleńkich wojowników odzianych w czarne zbroje. Mimo niewielkiej postury, pod względem okrucieństwa i agresji nie ustępują innym wyznawcom Boga Krwi. Złośliwce wzbudzają w śmiertelnikach nienawiść i szał, zarazem żywiąc się tymi emocjami.

–Demoniczny chochlik–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	26	25	36	55	31	31	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	5	2	3 (5)	4 (4)	1	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), plotkowanie, pływanie, przekonywanie +20, przeszukiwanie, splatanie magii, torturowanie, ukrywanie się +10, unik +10, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń naturalna, czarnoksięstwo, demoniczna aura, intrygant, magia powszechna (dowolna), magia prosta (Chaos), niepokojący, nieustraszony, oburęczność, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy demoniczny chochlik zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – lewitacja*. 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1** (lub tabeli odpowiedniej dla bóstwa, któremu służy chochlik).
- *Skaza*. Dowolna istota w zasięgu 4 metrów od chochlika musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku na stałe traci 1k10 punktów Oglady. Postać nie może dwukrotnie w tym samym dniu stać się celem tej zdolności.
- *Muza*. Raz dziennie muza może zapewnić dowolnemu sojusznikowi w zasięgu 4 metrów modyfikator +10 do wybranego testu umiejętności lub cechy.
- *Ropniak*. Ugryzienie ropniaka automatycznie powoduje zarażenie losowo wybraną chorobą.
- *Straszydełko*. Chochlik Tzeentcha zapewnia wszystkim sojusznikom dodatkową kostkę w celu określenia uzyskanego poziomu mocy.
- *Złośliwiec*. Chochlik Khorna zapewnia wszystkim sojusznikom w zasięgu 4 metrów możliwość korzystania ze zdolności **szał bojowy**. Demon Khorna nie dysponuje umiejętnościami i zdolnościami magicznymi, nie ma rozwiniętej cechy Magia i nie może rzucać zaklęć.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: zęby
Trudność zabicia: Przeciętna

Demoniczny chochlik w grze

Chochliki można wykorzystać w grze na różne sposoby:

- Czarodziej próbuje stworzyć chowańca, zapisać formułę rytuału lub przygotować magiczny eliksir, lecz cały czas napotyka na jakieś trudności. Wyczuwając potencjalną ofiarę, chochlik pojawia się w świecie materialnym, obiecując pomoc w rozwiązaniu problemu. Czy mag oprze się pokusie i uchroni przed wykonaniem pierwszego kroku na drodze ku zatraceniu?
- Mało znany artysta nagle zyskuje popularność, tworząc coraz wspanialsze dzieła i wzbudzając zazdrość rywali. Zaledwie po kilku tygodniach artysta zdobywa potężnych mecenasów i zaczyna eliminować wpływy konkurencji. Zazdrość i gniew popycha ich do podjęcia prób skrytobójstwa. Jednak gdy zamachowcy giną w tajemniczy sposób, w światku artystycznym pojawia się niepokój. Może warto wyjechać z miasta i szukać szczęścia gdzie indziej?
- Drużyna Bohaterów Graczy obozuje na skraju dawnego pobojowiska lub opuszczonego miasta, gdy nagle kilku BG ma nieodparte wrażenie, jakby ktoś ich obserwował. Nie zdają sobie sprawy, że w centrum ruin znajduje się grobowiec poległego wybrańca Chaosu. Strzeże go wysłana przez Khorna grupa złośliwców, które czyhają na okazję, by rzucić kolejne czaszki do stóp Boga Krwi.

Demoniczny wierzchowiec

Demoniczne wierzchowce to stworzenia zrodzone z Chaosu, ofiarowane przez Niszczycielskie Potęgi ich wybrańcom. Przybierają różne formy: od wielkich rumaków po istoty tak dziwne, że niemal nie sposób ich opisać. Można powiedzieć, że ich jedyną cechą wspólną jest to, że potrafią szybko się poruszać i bez obawy o własne życie towarzyszą jeźdźcowi nawet w najbardziej zażartej bitwie. W krainach śmiertelników większość spotykanych demonicznych wierzchowców to wielkie, czarne rumaki o ognistych oczach i trującym oddechu.

Wierzchowce wybrańców Khorna przypominają woły lub byki; czasami pokryte są żelaznymi płytami pancerza. Demoniczne

sługi Nurgla wyglądają jak masywne, obłe robaki, otoczone rojami much. Wierzchowce Slaanesha przypominają jego rumaki, zaś najdziwniejsze, jak zwykle, są stworzenia Tzeentcha, które nie mają stałej formy, stanowiąc jedynie kłąb wiecznie przelewającego się i zmieniającego kształt cielska.

–Demoniczny wierzchowiec–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	58	59	34	13	38	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	28	5	5 (7)	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10
Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, demoniczna aura, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola
Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt.* Demoniczne wierzchowce to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jednak nie ma to znaczenia, dopóki żyje jeździec. Gdy jeździec zginie, należy zastosować następującą zasadę: w każdej rundzie, gdy demoniczny wierzchowiec zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demoniczny wierzchowiec zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – rogi (3).* 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu.**

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: kopyta, wielkie rogi
Trudność zabicia: Znaczna

Demoniczny wierzchowiec w grze

Demoniczne wierzchowce mogą stanowić cenne wsparcie dla wyznawców Chaosu. Dosiadający takiego stwora wojownik lub czarnoksiężnik z pewnością stanie się jeszcze potężniejszym przeciwnikiem.

Śmierć jeźdźca nie zawsze oznacza nieuchronny powrót do Domeny Chaosu. Niektóre wierzchowce pozostają w świecie materialnym, szerząc śmierć i zniszczenie. Stworzenia, które w większym stopniu przypominają zwierzęta, mogą przejąć kontrolę nad stadem dzikich koni i zapładniać klacze, tworząc nowe, przerażające gatunki.

Furia Chaosu

Furie to dzikie, skrzydlate bestie, nie związane z żadnym z Mrocznych Bóstw. Z tego powodu są najsłabszymi ze znanych pomniejszych demonów, gdyż nie mogą korzystać z mocy Niszczycielskich Potęg. Nie używają żadnej broni oprócz długich szponów i kłów, lecz i tak mogą stanowić poważne zagrożenie dla większości śmiertelników. Furie z natury są tchórzliwe i zawsze atakują w grupie, ale wtedy ich gwałtowność nie zna granic. Atakują zwykle słabsze ofiary i rozszarpują je na strzępy. Znane są również z niezwykłego okrucieństwa. Mają w zwyczaju uszczknąć nieco ciała ofiary, a potem puścić ją wolno, aby rozkoszować się pościgiem i strachem uciekającej istoty. Gdy znudzą się okrutną zabawą, mordują ofiarę w możliwie najbardziej bolesny sposób.

Furie to dzikie bestie o wielkich, skórzastych skrzydłach. Pyski o ostrych rysach bardziej przypominają smoczą paszczę niż ludzką twarz. Czujne i wściekle przekrwione oczy wypatrują kolejnych ofiar, zaś długie, zakrzywione zęby ociekają śliną, gotowe na następny posiłek.

–Furia Chaosu–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	36	44	30	42	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3 (5)	4 (6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, latanie, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt.* W każdej rundzie, gdy furia Chaosu zostanie zraniona w walce wręcz, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – pazury i skrzydła.* 50% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu.** Jeśli furia służy jakiemuś bogu Chaosu, rodzaj mutacji należy określić za pomocą odpowiedniej tabeli.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury
Trudność zabicia: Znaczna

Furia Chaosu w grze

Furie nawiedzają ruiny i opuszczone domy, ale polują także w pobliżu traktów i uczęszczanych gościńców, szukając słabych lub rannych ofiar. Atakują z zaskoczenia i zasadzki, rzadko otwarcie i tylko w przypadku, gdy mają zdecydowaną przewagę. Obecność furii w okolicach większości górskich łańcuchów Imperium potwierdzają liczne ataki na kupieckie karawany, które wiozą żywność i broń do osłabionych przez Burzę Chaosu prowincji.

Złodziej ciał

Wszystkie demony zdolne są do opętania śmiertelnika i powolnego przejęcia kontroli nad jego ciałem. Nie są to przypadki częste, gdyż wymagają specyficznych okoliczności, a przede wszystkim otwarcia duszy śmiertelnika na podszepty istot z Eteru. Istnieją jednakże takie istoty, dla których przejmowanie kolejnych ciał jest jedynie sposobem szerzenia zła i zepsucia. To demony nazywane w legendach złodziejami ciał.

W swej naturalnej formie złodziej ciał jest bezkształtnym kłębem dymu, który przypomina cień rzucony na jasną ścianę. Porusza się płynnie i bezszelestnie, trzymając się cienia i ciemności, niekiedy

nawet znikając całkowicie. Gdy znajdzie odpowiednią ofiarę, wślizguje się przez jej nozdrza i ukrywa w zakamarkach mózgu, od razu rozpoczynając subtelne manipulowanie pragnieniami i dążeniami śmiertelnika. Z tego powodu złodzieje ciał preferują istoty pogrążone w rozpaczy i balansujące na krawędzi między światłem a mrokiem duszy. Czasami wystarczy tylko wskazać odpowiedni kierunek, aby przywieść ofiarę do zguby. Innym razem mogą wybrać niewinne dziecko lub osobę obłąkaną, czerpiąc perwersyjną rozkosz ze zniewolenia słabego umysłu.

–Złodziej ciał–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	36	46	66	39	45	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	4 (6)	4 (8)	0	0	0

Umiejętności: brzuchomówstwo, dowodzenie, gadanina, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (aktorstwo), przekonywanie, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: demoniczna aura, eteryczny, intrygant, latanie, naśladowca, odporność na magię, poliglota, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy złodziej ciał zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Lodowaty dotyk*. Dotyk złodzieja ciał może ranić istoty nieeteryczne. Jest to atak z Siłą demona, bez uwzględnienia pancerza.
- *Mutacje Chaosu – lewitacja*.
- *Opętanie*. Złodziej ciał może opętać dowolną śmiertelną istotę za pomocą dotyku. Ofiara może wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, aby odeprzeć próbę opętania. Po śmierci ofiary złodziej ciał nie ryzykuje wygnania do Domeny Chaosu. Więcej informacji na temat opętania można znaleźć w **Rozdziale II: Wyklęci i potępieni**.

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: korpus 0
Uzbrojenie: lodowaty dotyk
Trudność zabicia: Duża

Złodziej ciał w grze

Niektórzy czarnoksiężnicy przywołują złodziei ciał, aby pozbyć się kłopotliwych prześladowców lub konkurentów. Jednakże w wielu przypadkach sprawy nie układają się po ich myśli, gdy demonowi nie uda się opętać wyznaczonego wroga, lub gdy odniesie wrażenie, iż realizacji jego planów znacznie bardziej przysłuży się opętanie samego czarnoksiężnika...

– Tworzenie demona –



Jak wszystkie stwory Chaosu, demony mogą przybierać rozmaite formy: od bezkształtnych bestii, nieustannie zmieniających wygląd, po niewielkie kłębki Eterycznych energii, żywiących się emocjami śmiertelników. Możliwości jest wiele, a Mistrz Gry może dowolnie kształtować demoniczne istoty, jakie postawi na drodze Bohaterów Graczy. Mogą w tym pomóc poniższe tabele, dzięki którym łatwo i szybko można stworzyć niemal dowolny rodzaj demona. Mogą także stanowić punkt wyjścia do projektowania własnych istot, jeszcze bardziej tajemniczych i złowrogich. Trudność zabicia stworzonych w ten sposób demonów jest „znaczna".

Określenie cech

Tworzenie demona należy rozpocząć od ustalenia, czy będzie to demoniczny sługa, bestia czy pomniejszy demon. Początkową wartość cech każdej istoty podano w **Tabeli 18-1: Cechy demona**. Mogą one później ulec zmianie wskutek mutacji.

Przynależność

Następnie należy określić przynależność demona, czyli ustalić, któremu bogu Chaosu służy. Większość z nich to wyznawcy jednej z Niszczycielskich Potęg, ale zdarzają się także demony neutralne, które nie służą żadnemu z bóstw. Można to określić za pomocą **Tabeli 18-2: Przynależność demona**.

Khorne

Demony Khorna zwykle mają czerwoną skórę i ciemne włosy. Walczą mieczami lub toporami i chętnie przywdziewają pancerze płytowe, wykute przez ich śmiertelnych niewolników. Cuchną śmiercią i spalenizną, a przez ich skórę sączy się krew. Demon Khorna otrzymuje modyfikator +10 do Krzepy i Odporności, a wszelkie mutacje należy określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna**.

Nurgle

Dzieci Nurgla, tak jak on, są obrzydliwe i zniekształcone. Ich skóra przybiera zielonkawy lub żółtawy kolor, pokryta jest pęcherzami i wrzodami, a gdzieniegdzie także otwartymi ranami, sączącymi pełen zarazków śluz. Rzadko noszą pancerz, a czasami nie mają nawet żadnej broni. Demon Nurgla otrzymuje modyfikator +10 do Odporności i Siły Woli, a wszelkie mutacje należy określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**.

Slaanesh

Demony Slaanesha to istoty jednocześnie odpychające i niezwykle uwodzicielskie. Roztaczają urok, który ogłupia śmiertelników, nie pozwalając im dostrzec prawdziwej natury tych bestii. Często noszą zbroję złożoną z kawałków chitynowych pancerzy, a ich górne kończyny kończą się ostrymi szczypcami. Preferują miecze, ale równie chętnie posługują się biczami. Demon Slaanesha otrzymuje modyfikator +10 do Inteligencji i Ogłady, a wszelkie mutacje należy określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha**.

Tzeentch

Demony Tzeentcha występują w wielu formach i kształtach: od bezkształtnych kłębów ciała aż po niezwykle skomplikowane konstrukty, złożone z kawałków wielu zwierząt. Niekiedy noszą pancerze i broń, ale zazwyczaj wolą polegać na swych naturalnych zdolnościach lub magii. Demon Tzeentcha otrzymuje modyfikator +10 do Inteligencji i Siły Woli, a wszelkie mutacje należy określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha**.

Neutralny

Neutralne demony egzystują poza sferą wpływów Niszczycielskich Potęg i w związku z tym nie przejawiają cech charakterystycznych dla jakiegokolwiek bóstwa. Mogą przybierać różne kształty: od urzekająco pięknych po obrzydliwe i plugawe. Wszelkie mutacje należy określić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu**.

Umiejętności

Pomniejsze demony i demoniczne sługi posiadają umiejętności: **język tajemny (demoniczny)** oraz znajomość **języka (mroczna mowa)**. Oprócz tego można im przydzielić dodatkowe umiejętności (najlepiej od 4 do 6); najczęściej są to **unik**, **zastraszanie** oraz **spostrzegawczość**. Demoniczne bestie posiadają **spostrzegawczość** oraz od 1 do 3 dodatkowych umiejętności.

Zdolności

Wszystkie demony posiadają zdolności: **demoniczna aura** oraz **widzenie w ciemności**. Demoniczne sługi otrzymują dodatkowo: **niepokojący** oraz **żelazna wola**. Bestie otrzymują dodatkowo: **broń naturalna** oraz **żelazna wola**, mają też 50% szans na posiadanie zdolności **niepokojący** oraz 50% szans na posiadanie zdolności **straszny**. Pomniejsze demony otrzymują zdolności: **straszny** oraz **żelazna wola**. Można także przydzielić każdemu demonowi od 3 do 4 dodatkowych zdolności. Najczęściej są to: **oburęczność**, **latanie**, **broń naturalna** lub **silny cios**, jednak można je zamienić na dowolną inną kombinację.

Tabela 18-1: Cechy demona

Cecha	Sługa	Bestia	Pomniejszy demon
Walka Wręcz (WW)	15+2k10	20+2k10	30+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	15+2k10	20+2k10	30+2k10
Krzepa (K)	15+2k10	20+2k10	30+2k10
Odporność (Odp)	15+2k10	20+2k10	30+2k10
Zręczność (Zr)	30+2k10	20+2k10	30+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10	10+2k10	20+2k10
Siła Woli (SW)	30+2k10	20+2k10	30+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10	5+2k10	5+2k10
Ataki (A)	1	1	2
Żywotność (Żyw)	6	12	15
Siła (S)	—Równa pierwszej cyfrze Krzepy—		
Wytrzymałość (Wt)	—Równa pierwszej cyfrze Odporności—		
Szybkość (Sz)	4	6	4
Magia (Mag)	0	0	0
Punkty Obłędu (PO)	0	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	0	0	0

Tabela 18-2: Przynależność demona

Rzut	Efekt
1–2	Khorne
3–4	Nurgle
5–6	Slaanesh
7–8	Tzeentch
9–10	Neutralny

Mutacje Chaosu

Każdy demon posiada znak przynależności do Chaosu – mutacje. W trakcie tworzenia demona należy rzucić 1k10, aby ustalić ich liczbę. 1-3: 1 mutacja; 4-6: 2; 7-9: 3; 10: 4 mutacje. Ich rodzaj należy określić za pomocą tabeli odpowiedniej dla bóstwa, któremu służy demon (lub za pomocą **Tabeli 3-1:**

Tabela 18-3: Wygląd demona

Rzut	Efekt
01–05	*Normalny kształt*. Z wyglądu demon nie wyróżnia się niczym niezwykłym. To bardzo podejrzane...
06–15	*Niezwykły kształt*. Demon posiada niezwykłą cechę wyglądu. Rzuć 1k10/5 razy i sprawdź wyniki w **Tabeli 18-4**.
16–20	*Niezwykłe ubarwienie*. Skóra demona ma niezwykły kolor (patrz **Tabela 18-5**).
21–30	*Zwierzęca hybryda*. 1k10/2 części ciała demona (określone za pomocą **Tabeli 18-6**) zostają zastąpione przez części ciała jakiegoś zwierzęcia (patrz **Tabela 18-7**).
31–35	*Przeklęty ogień*. Losowo wybrana kończyna zyskuje właściwość „Ogniste ostrze" (patrz **Rozdział XIV: Zbrojownia Chaosu**).
36–40	*Wychudły*. Skóra demona ciasno opina jego kości, tak iż wygląda on jak demoniczny kościotrup. +2k10 do Zręczności.
41–45	*Opuchły*. Chorobliwie rozdęte ciało demona wypełniają obrzydliwe płyny, śluz i tłuszcz. +2k10 do Odporności.
46–55	*Potworny*. Demon wygląda zarazem obrzydliwie i strasznie. Otrzymuje dodatkową mutację i zdolność **straszny**.
56–65	*Spaczony*. W trakcie tworzenia demon został wystawiony na działanie spaczenia, który w niezwykły sposób zmienił jego wygląd. Otrzymuje 1k10 mutacji.
66	*Odmieniec*. 1k10 części ciała (patrz **Tabela 18-6**) należy zamienić na niezwykłe elementy (patrz **Tabela 18-8**).
67–74	*Dodatkowa część ciała*. Na ciele demona wyrasta zwierzęcy organ (jego rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 18-6**, a rodzaj zwierzęcia za pomocą **Tabeli 18-7**).
75–80	*Osobliwość*. Na ciele demona (patrz **Tabela 18-6**) wyrasta niezwykły fragment ciała, rośliny, przedmiotu, a nawet minerału (patrz **Tabela 18-8**).
81–85	*Olbrzymi*. Wzrost i rozmiary ciała demona powodują podwojenie posiadanych przez niego punktów Żywotności.
86–90	*Niewielki*. Niewielki wzrost demona powoduje zmniejszenie o połowę posiadanych przez niego punktów Żywotności.
91–94	*Eteryczny*. Zrodzone z Eteru ciało demona jest niematerialne. Demon otrzymuje zdolność **eteryczny**.
95–98	Rzuć 2 razy, ignorując wyniki 95+.
99–00	Rzuć 3 razy, ignorując wyniki 95+.

Tabela 18-4: Dziwny wygląd

Rzut	Efekt	Rzut	Efekt
01–04	Długa szyja	53–56	Kopyta
05–08	Długi ogon	57–60	Krótki ogon
09–12	Długie nogi	61–64	Krótkie nogi
13–16	Długie ręce	65–68	Krótkie ręce
17–20	Dodatkowe stawy	69–72	Mackowate nogi
21–24	Drgawki	73–76	Mackowate ręce
25–28	Dziób	77–80	Pazury
29–32	Dziwny kształt głowy	81–84	Skrzydła
33–36	Garb	85–88	Ślinotok
37–40	Grzywa	89–92	Wielkie uszy
41–44	Kły	93–96	Zgnilizna
45–48	Kły dzika	97–00	Wybór MG
49–52	Kolczasty łeb		

Mutacje Chaosu w przypadku demonów neutralnych). Służące Niszczycielskim Potęgom pomniejsze demony mają 10% szans na otrzymanie losowej Nagrody Chaosu.

Demoniczny byt

Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy demon zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.

Wygląd

Cechą, która odróżnia poszczególne demony, jest niewątpliwie ich wygląd. Jako istoty zrodzone z Chaosu, mogą przybierać niezwykłe, czasem zaskakujące lub wręcz przerażające formy. Należy określić początkowy kształt istoty (np. człowiek, koń, sokół), a następnie wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w **Tabeli 18-3: Wygląd demona**.

Imię demona

Teoria magii przywiązuje do imion olbrzymią wagę. Niektórzy uczeni i Magistrowie twierdzą, iż każda istota i rzecz posiada „prawdziwe imię". Jego znajomość zapewnia posiadaczowi władzę nad daną istotą lub obiektem. Szczególnie istotne jest to w przypadku demonów. Znajomość prawdziwego imienia zapewnia magowi zdecydowaną przewagę w starciu z demonem. Jest to pomocne nie tylko w przywoływaniu, ale także w kontrolowaniu bestii. Z tego powodu demony za wszelką cenę starają się ukryć swe prawdziwe imię, posługując się przydomkami i przybranymi imionami.

Przybrane imiona

Demony zwykle używają przybranych imion, czyli pozbawionych znaczenia zbitek wyrazów, które w ich mniemaniu są odpowiednie

Tabela 18-5: Niezwykłe ubarwienie

Rzut	Barwa
01–10	Biała
11–20	Błękitna
21–30	Brązowa
31–40	Czarna
41–50	Czerwona
51–60	Fioletowa
61–70	Pomarańczowa
71–80	Szara
81–90	Zielona
91–00	Żółta

Tabela 18-6: Części ciała

Rzut	Część ciała
01–10	Głowa/Twarz
11–20	Tułów
21–30	Lewa ręka
31–40	Prawa ręka
41–50	Lewa noga
51–60	Prawa noga
61–70	Całe ciało
71–80	Lewa połowa ciała
81–90	Prawa połowa ciała
91–94	Górna połowa ciała
95–98	Dolna połowa ciała
99–00	Fragment (oko, nos, dłoń, itp.)

Tabela 18-7: Zwierzę

Rzut	Zwierzę	Rzut	Zwierzę
01–02	Albatros	51–52	Mucha
03–04	Bawół	53–54	Niedźwiedź
05–06	Borsuk/Bóbr	55–56	Nietoperz
07–08	Byk	57–58	Nosorożec/ Hipopotam
09–10	Dzik	59–60	Orzeł/Sokół
11–12	Hiena/Szakal	61–62	Osa/Pszczoła/ Szerszeń
13–14	Indyk	63–64	Osioł/Muł
15–16	Jaszczurka	65–66	Pająk
17–18	Kaczka	67–68	Pies/Wilk
19–20	Kogut	69–70	Robak/Wij
21–22	Koń	71–72	Ryba
23–24	Kot	73–74	Sęp
25–26	Kozioł	75–76	Skorpion
27–28	Krocionóg	77–78	Słoń
29–30	Krokodyl	79–80	Smok/Jednorożec
31–32	Kruk/Wrona	81–82	Sowa
33–34	Lew	83–84	Ślimak/Czerw
35–36	Lis	85–86	Świnia
37–38	Łasica/Kuna	87–88	Tygrys/Puma
39–40	Łoś	89–90	Wąż/Kobra
41–42	Małpa	91–92	Wielbłąd/Antylopa
43–44	Modliszka	93–94	Wół
45–46	Mors	95–96	Żaba/Ropucha
47–48	Mrówka/Termit	97–98	Żółw
49–50	Mrówkojad	99–00	Żuk

lub po prostu zabawne. Wiele demonów posiada kilka imion, zmieniając je zależnie od nastroju lub upodobań. Równie często posługują się przydomkami, które mają odzwierciedlać ich naturę lub wygląd. Przykładowe przydomki to Krwawy Obdzieracz, Żabi Robak czy Pan Zagłady.

Prawdziwe imiona

W odróżnieniu od przybranych, prawdziwe imiona mają rzeczywistą moc. Dla śmiertelników brzmią obco i są niemal nie do wymówienia. Nawet uczeni okultyści mają trudności z poprawnym odczytaniem dziwnych kombinacji liter. Jednak ich zdobycie i poznanie wynagradza wszelkie wysiłki, gdyż to właśnie dzięki nim śmiertelnik może zapanować nad przywołanym demonem.

Z oczywistych względów każdy demon strzeże tajemnicy swego prawdziwego imienia. Z własnej woli nigdy go nie wyjawi, chyba że będzie mu grozić ostateczne zniszczenie. Jednak nawet wtedy do ostatniej chwili będzie próbował oszukać dręczyciela, aby w końcu z pozorną rezygnacją i wściekłością wyjawić imię, które w rzeczywistości należy do mniejszego i słabszego demona. Prawdziwe imiona demonów można znaleźć w tomach wiedzy tajemnej i zakazanych woluminach. Podobno można w ten sposób poznać nawet imiona wielkich demonów, przemyślnie ukryte w treści ksiąg. Tego typu sekrety są najpilniej strzeżone i nikt nie będzie skory do ich ujawniania.

Tworzenie prawdziwego imienia

Prawdziwe imię składa się z kilku elementów, których liczba określa jednocześnie hierarchię demonów w Domenie Chaosu. Imiona wielkich demonów zawsze zawierają tyle elementów, ile wynosi liczba tradycyjnie powiązana z danym bogiem Chaosu. Liczbę elementów imienia można określić za pomocą **Tabeli 18-9**.

Tabela 18-8: Osobliwość

Rzut	Efekt	Rzut	Efekt
01–02	Ameba/Pierwotniak	51–52	Miedź/Brąz
03–04	Bluszcz/Winorośl	53–54	Odchody
05–06	Cierń/Kolec	55–56	Oset
07–08	Delfin/Orka	57–58	Ostryga
09–10	Drzewo/Krzew	59–60	Ośmiornica/ Kalmar
11–12	Dzbanecznik/ Rosiczka	61–62	Pajęczyna
13–14	Flądra	63–64	Patyczak
15–16	Granit	65–66	Pęcherz ropny
17–18	Grzyb	67–68	Piasek
19–20	Język	69–70	Pingwin
21–22	Kaktus	71–72	Pirania
23–24	Kałamarnica	73–74	Porost
25–26	Kamień szlachetny	75–76	Płaszczka
27–28	Karp	77–78	Rekin
29–30	Konik morski	79–80	Stalaktyt
31–32	Koralowiec	81–82	Szlam/Muł
33–34	Krab/Homar	83–84	Tuńczyk
35–36	Krew	85–86	Węgiel/Ambra
37–38	Królik/Mysz/Szczur	87–88	Węgorz
39–40	Krzemień/Obsydian	89–90	Wiele par oczu
41–42	Kwiat	91–92	Wieloryb
43–44	Lawa (pod twardą skorupą)	93–94	Wodorost
45–46	Marmur	95–96	Ziemniak
47–48	Mech	97–98	Złoto/Srebro/ Ołów
49–50	Meduza	99–00	Żelazo

Po określeniu liczby elementów, dla każdego z nich należy wykonać 2 rzuty 1k10, które wyznaczą wiersz i kolumnę w **Tabeli 18-10: Elementy prawdziwego imienia**. Po określeniu brzmienia poszczególnych elementów MG może je zestawić w dowolnym porządku, tworząc mniej lub bardziej trudne do wymówienia imię. Ciekawym ozdobnikiem może być wprowadzenie apostrofów lub wielkich liter, które optycznie podzielą imię na części, dając wskazówkę odnośnie sposobu jego wymawiania.

Przykład: *Imię wielkiego demona Slaanesha powinno składać się z 6 elementów. Za pomocą Tabeli 18-10 określono, iż są to: VA, CM, OW, ZOB, AK i RH. Teoretycznie demon może nazywać się Vacmowzobakrh, ale dodanie apostrofów rozbija tę zbitkę i daje szansę na jej odczytanie... przynajmniej w myślach. Zatem prawdziwe imię Strażnika Tajemnic brzmi Vac'mow'Zob'arkh.*

Użycie prawdziwego imienia

Poznanie prawdziwego imienia demona to zwykle zaledwie początek trudności. Prawdziwą potęgę zapewnia dopiero jego poprawne wymówienie. Wymaga to wykonania Trudnego (-20) testu **języka tajemnego (demonicznego)**. Test zawsze powinien być wykonywany potajemnie, żeby gracz nie wiedział, czy jego Bohater na pewno dobrze wymówił imię demona. Niezależnie od wyniku testu, istota przybywa na wezwanie maga, lecz błędne wymówienie imienia nie zapewnia mu żadnych korzyści. Więcej informacji na temat wykorzystania prawdziwego imienia w rytuałach można znaleźć w **Rozdziale XVII: Magia Chaosu.**

Tabela 18-9: Liczba elementów

	— Rodzaj demona —			
Przynależność	Sługa*	Bestia	Pomniejszy	Wielki
Khorne	—	2	4	8
Nurgle	—	2	3	7
Slaanesh	—	2	3	6
Tzeentch	—	2	4	9
Neutralny	1k10/5	(1k10+2)/3	1k10/2	1k10

* Demoniczne sługi zazwyczaj są neutralne. Jeśli służą konkretnemu bóstwu, otrzymują 1 element imienia.

Tabela 18-10: Elementy prawdziwego imienia

Rzut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	COG	FL	LL	SS	CC	ALZ	MK	RO	IUV
2	ER	KW	PP	Z	AA	DA	Z'Z	EK	NIX	W
3	FOL	MM	SH	ABL	DE	G'G	NZ	UV	IJ	PH
4	N'N	TH	AE	DH	GZ	O	T	NEN	RG	OI
5	THL	AK	DH	HH	OA	TL	RYL	SFS	UH	BE
6	AN	DU	HL	OE	U	AO	TE	YG	Q'R	KF
7	E	I	OO	UL	AR	EE	AF	VA	HO	OP
8	II	OW	UU	BH	EO	IL	D	ED	WN	RT
9	RH	Y	IO	EU	IR	PH	FGN	CM	AIC	X
10	YY	CH	FF	KS	Q'	ZH	LE	CK	BB	ZOB

Dodatkowe informacje

Po określeniu wszelkich niezbędnych cech, wyglądu i zdolności specjalnych należy uzupełnić opis demona o informacje dotyczące pancerza, oręża i przybranego imienia. Demoniczne sługi i pomniejsze demony zazwyczaj używają oręża tylko wtedy, gdy nie posiadają broni naturalnej (pazurów, kłów, itd.). Mogą nosić pancerz, ale nie na całym ciele, a zwłaszcza nie na lokacjach silnie zmutowanych. Demoniczne bestie w ogóle nie używają broni ani pancerzy. Demon może nosić ubranie, ale tylko wtedy, gdy wartość jego Inteligencji przekracza 20.

Przykładowy pomniejszy demon

Mistrz Gry decyduje się stworzyć pomniejszego demona, który będzie przeciwnikiem dla prowadzonej przez niego drużyny. Najpierw określa jego cechy za pomocą **Tabeli 18-1**. Następnie ustala jego przynależność za pomocą rzutu 1k10 w **Tabeli 18-2**. Wynik „2" oznacza, że demon służy Khornowi, co zwiększa o 10 punktów jego Krzepę i Odporność.

Pomniejsze demony posiadają umiejętności: **język tajemny (demoniczny)** oraz **znajomość języka (mroczna mowa)**. MG decyduje, że oprócz nich demon będzie dysponował następującymi umiejętnościami: **dowodzenie, spostrzegawczość, unik** oraz **zastraszanie**. Wszystkie pomniejsze demony posiadają zdolności: **demoniczna aura, straszny, widzenie w ciemności** oraz **żelazna wola**. MG dodaje także **broń specjalną (dwuręczną), latanie** oraz **silny cios**.

Następnie określa mutacje, jakimi został obdarzony demon. Rzuca 1k10, aby wyznaczyć ich liczbę. Wynik „9" oznacza, że demon ma 3 mutacje. Na podstawie **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna** MG ustala, że demon posiada mutacje: „Osiłek", „Rogi" oraz „Zwierzęcą mutację (końskie uszy)".

Przychodzi pora na określenie wyglądu stwora. MG decyduje, iż będzie on miał postać człowieka. Następnie wykonuje rzut w **Tabeli 18-3: Wygląd**, aby stwierdzić, jakiej zmianie uległo ciało demona. Wynik „40" oznacza, iż jest ono „wychudłe", co zapewnia +20 do Zręczności.

W końcu należy ustalić prawdziwe imię istoty. Jako pomniejszy demon Khorna otrzymuje on 4 elementy imienia. Na podstawie **Tabeli 18-10: Elementy prawdziwego imienia** MG wyznacza elementy ZH, TH, Y oraz HL. Prawdziwe imię brzmi zatem Zhthy'hl.

Ostatnim etapem jest wyposażenie potwora. MG decyduje, że odpowiednia będzie koszulka kolcza i dwuręczny miecz.

Zhthy'hl

Przerażająca istota z Domeny Chaosu przypomina kościotrupa. Ciemna skóra ciasno opina wystające kości, a wychudłą czaszkę wieńczą krótkie, czarne rogi oraz długie, końskie uszy. W pozornie kruchej sylwetce drzemie jednak potworna siła, co łatwo poznać po używanym przez bestię dwuręcznym mieczu. Jej tułów opina zakrwawiona kolczuga, zgrzytająca przy każdym ruchu.

–Zhthy'hl–							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	41	62	44	46	31	43	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	6	4 (6)	4 (8)	0	0	0



Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), demoniczna aura, latanie, silny cios, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola
Zasady specjalne:
- *Demoniczny byt*. Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy demon zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Mutacje Chaosu – osiłek, rogi, zwierzęca mutacja (końskie uszy)*.

Zbroja: koszulka kolcza
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 2, korpus 2, nogi 0
Uzbrojenie: rogi (S-1), dwuręczny miecz
Wyposażenie: brak



Rozdział XIX: Władcy Chaosu

„Obrzydliwe, drżące i piszczące stworzenia zgromadziły się w jednym miejscu, w oczekiwaniu na przybycie tego, który poprowadzi je do zwycięstwa. Czekały wiele dni, aż w końcu ktoś odpowiedział na ich wezwanie. Czarne chmury zgromadziły się na wzburzonym niebie, jakby sami bogowie nakazali im się zebrać. Tłum ucichł i wszyscy jak jeden mąż unieśli oczy ku rozgniewanemu niebu. Zapanował spokój. Zapadła cisza. I wtedy rozległ się ten dźwięk. Niski, tubalny ryk, tak głośny i potężny, że z pewnością odbił się echem po całym świecie. Tłum odpowiedział chórem okrzyków, ponieważ zgromadzeni wiedzieli, kto pojawił się wśród nich. Oto przybył władca Chaosu."

– „Księga Spaczenia"

Najpotężniejszymi istotami w Domenie Chaosu są wielkie demony. Wywyższone demony i książęta demonów również są obdarzeni wielką mocą, ale nie mogą równać się z potęgą prawdziwych władców Chaosu. Wielkie demony ucieleśniają pragnienia swych mrocznych panów, stanowiąc manifestacje ich woli w Starym Świecie. Ich potęgi niemal nie sposób sobie wyobrazić. W pojedynkę potrafią unicestwić ogromną armię i zmienić krajobraz samą swoją obecnością. Poznać je oznacza szaleństwo, stanąć z nimi twarzą w twarz oznacza śmierć. Są wcielonym Chaosem.

Wielkie demony to najwięksi i najwspanialsi słudzy Bóstw Chaosu. Dysponują zarówno destrukcyjną siłą, jak i ogromnym wpływem na słabych śmiertelników. Posiadając taką potęgę, zbliżają się bardzo do Niszczycielskich Mocy, często odzwierciedlając emocje i zachowania Mrocznych Bóstw. Niezależnie od pozornego znaczenia jego poczynań, wielki demon zawsze działa w imieniu swego pana. Może równie dobrze kierować olbrzymim spiskiem, mającym na celu zniszczenie struktur Imperium i organizacji w nim działających, jak też inspirować hordy śmiertelników, które opuszczają Pustkowia, pragnąc zniszczyć Kislev. Śmiertelnie groźnym błędem jest niedocenianie przebiegłości tych istot. Są okrutne, nadludzko inteligentne i opanowane tylko jednym pragnieniem – zniszczenia wszelkiego życia w świecie rzeczywistym.

– Wielkie demony w grze –

W przeciwieństwie do innych stworzeń, a nawet pozostałych demonów przedstawionych w tej książce, wielkie demony przewyższają pod względem siły i potęgi wszystkie istoty. Sama ich obecność w Starym Świecie powoduje daleko idące konsekwencje. Poszukiwacze przygód nie mają najmniejszej szansy, aby pokonać taką istotę w otwartej walce. Mogą jedynie starać się ją przechytrzyć lub pokrzyżować jej plany.

Oczywiście nawet najpotężniejsi BG nie mogą choćby marzyć o pokonaniu takiego przeciwnika. Być może zdołają jedynie opóźnić jego nadejście na tyle, aby grupa Magistrów zdołała odprawić rytuał wygnania demona do Domeny Chaosu. Czasem wystarczy nawet chwilowe powstrzymanie fali zniszczenia, aby zyskać nieśmiertelną chwałę pogromcy demona. Dlatego też spotkanie z wielkim demonem powinno stanowić kulminacyjny punkt kampanii, ostatnią scenę kończącej się przygody.

Jako wrogowie

Najbardziej oczywistym sposobem wykorzystania wielkiego demona jest zrobienie z niego wroga, niebezpiecznego przeciwnika, którego istnienie spędza Bohaterom sen z powiek. Istoty te reprezentują Chaos w najczystszej formie. Są ucieleśnieniem nienawiści, rozpaczy i żądzy, a ich pojawienie się to najgorszy ze złowróżbnych znaków. Może on być generałem armii, siłą stojącą za bezbożnymi działaniami dekadenckiego kultu lub nawet potworem, który pragnie zagłady Starego Świata.

Jako bogowie

Wiele kultów opisanych w tej książce czci Mroczne Bóstwa. Jednakże w Starym Świecie istnieje o wiele więcej kultów, więcej niż ktokolwiek jest w stanie sobie wyobrazić, a wiele z nich zamiast bogów czci demony. Szczególnie często zdarza się to pośród plemion Norsmenów, Kurgan i Hungów, którzy uważają owe istoty za boskich wysłanników. Okazują im więc cześć, tak samo jak książętom demonów i bohaterom z legend. Wielki demon może odegrać ważną rolę w rozprzestrzenianiu się kultu,

manipulując swymi sługami, aby służyli nie tylko jego woli, ale także przyczyniali się do wzrostu potęgi jego pana.

Jako panowie

Wielkie demony mogą również występować w roli panów. W kampaniach, w których Bohaterowie Graczy wybierają ścieżkę wybrańców Chaosu, demon może być ich pośrednikiem w kontaktach z Mrocznym Bóstwem. Pan Przemian może wciągnąć grupę wybrańców i kultystów w wir wydarzeń, które są zrozumiałe tylko dla niego. Wielki demon może też zająć miejsce przywódcy kultu i przejąć kontrolę nad stowarzyszeniem, wydając rozkazy ze swej dobrze zamaskowanej kryjówki.

Jako siła sprawcza

Walka z wielkim demonem jest bezcelowa, ale jego pojawienie się (lub tylko groźba takiego wydarzenia) może zapoczątkować ciekawą przygodę, a nawet całą kampanię. Prawdziwe imię wielkiego demona ma niesamowitą wartość dla kultystów i czarodziei, w związku z czym potrafią oni przemierzyć cały świat w poszukiwaniu tych tajemniczych i trudnych do wymówienia zgłosek. Kampania może na przykład koncentrować się wokół poszukiwań elementów imienia Krwiopijcy w celu ukrycia ich przed kultystami Khorna, którzy chcieliby przywołać demona w samym centrum Altdorfu. Wielki demon mógłby także pojawić się w małym mieście i zrównać je z ziemią, wymordować ludność i zostawić za sobą tylko dymiące zgliszcza. Zadaniem BG byłoby wszczęcie śledztwa w celu znalezienia osoby odpowiedzialnej za przyzwanie demona i powstrzymania jej przed powtórzeniem tego kroku.

„Strzeżcie się, bowiem pan demonów przybywa w pełnym rynsztunku bojowym. Gdziekolwiek stąpnie, drzewa zaczynają krzyczeć z wściekłości, a kamienie wywrzaskują nienawistne słowa w stronę obojętnego nieba. Zawzięcie poluje na nieprzyjaciół swego boga, gdyż strawą jest dla niego ciało śmiertelnych, a winem ich krew.

W jego lewej dłoni jęczy demon zaklęty w kształt topora, którego pieśń krwi i nienawiści rozlega się donośnym echem i wypełnia niebo jękiem, który poruszyłby umarłego. U jego prawego boku stoją pomniejsze demony, łowcy trzymający na smyczy krwiożercze ogary. Przeżuwają ciała pomordowanych nieszczęśników, rzucając sobie nawzajem najlepsze kąski, aby każdy z nich mógł spróbować najsmaczniejszego mięsa.

Za nimi czeka legion wojowników, odzianych w zbroje zdobione złotem jaśniejszym niż słońce i ciemniejszym niż środek nocy. Każdy z nich trzyma wrzeszczący miecz i każdy oręż krzyczy inaczej niż ostrze władcy, dołączając do chóru Chaosu, który obiecuje los gorszy niż śmierć. Ziemia gotuje się im pod stopami, jakby chciała uwolnić się od ich obecności.

Strzeżcie się, pan demonów nadchodzi i wszyscy jesteśmy zgubieni..."

- „Codex Daemonica"

Jako symbol

Wielkie demony mogą służyć jako symbole bezsensu i jałowości walki z Chaosem. Nie sposób przeciwstawić się ich mocy ani uniknąć zagrożeń, jakie stwarzają. Istoty tak potężne przewyższają umiejętnościami niemal wszystkie stworzenia zamieszkujące Stary Świat. Bohaterowie mogą przez przypadek wkroczyć na tereny, które zostały na zawsze zmienione przez pojawienie się tak wielkiej ohydy. Oglądanie na własne oczy spaczonych drzew, poruszających się kamieni i przerażającego pomiotu Chaosu zrodzonego tam, gdzie przeszedł demon, z pewnością okaże się wstrząsającym doświadczeniem.

— Krwiopijca Khorna —

Pięść Khorna, Krwiożerca, Pan Czaszek, Pożeracz Mięsa i Krwi, Posłaniec Śmierci, Skrwawiony, Strażnik Tronu, Zabójca

Panowie Czaszek to wielkie demony Khorna, jego najsilniejsi i najpotężniejsi słudzy, a także ulubieńcy. Ich żądza krwi przekracza ludzkie wyobrażenie. Nieważne, jak wielka byłaby rzeź i ilu by poległo, Pięści Khorna zawsze będą pragnąć więcej.

Z Krwiopijcami można się porozumieć, gdyż znają każdy język śmiertelników, łącznie ze wszystkimi gwarami i dialektami. Nie na wiele to się jednak zdaje, ponieważ Panowie Czaszek chcą tylko jednego – zniszczyć świat i rzucić jego ścierwo do stóp Khorna. Krwiopijcy istnieją tylko po to, by zabijać. Podnoszą głowy ku zachmurzonemu niebu, łapiąc w nozdrza smród krwi i śmierci, szukając kolejnej okazji, by zdobyć jeszcze więcej czaszek na stosy pod tronem Boga Krwi.

Na polu walki Krwiopijca jest niedoścignionym wojownikiem. Sprawuje nieograniczoną władzę nad swoimi legionami, choć rozkazy są zwykle jednoznaczne - wojownicy mają zabijać, sławiąc imię Khorna. Demony są jednakże istotami niezwykle przebiegłymi, zdolnymi jedynie za pomocą instynktu pokonać najlepszych i najmądrzejszych śmiertelnych generałów. Po prostu wyczuwają, jak rozwinie się bitwa, i zawsze potrafią tak wykorzystać swoje oddziały, aby siały jak najwięcej zniszczenia.

Demony są straszliwymi przeciwnikami. Każdy cios pokrytych przerażającymi runami toporów powala szeregi wrogich regimentów. Sama obecność demona wywołuje trzęsienie ziemi, a uderzenia skrzydeł wzbudzają gwałtowne burze, tak jakby niebiosa wrzały tą samą nienawiścią, która płonie w żyłach Boga Krwi. Najbardziej niebezpieczne w Pięściach Khorna jest przerażające połączenie okrucieństwa, inteligencji i brutalnej siły. Żaden śmiertelnik nie wytrzymałby starcia z Krwiopijcą, gdyż ten zawsze z zapamiętaniem rusza do walki, z pogardą traktując swego przeciwnika. Często jednak rzuca wyzwania wrogom, którzy nie zdają sobie sprawy, z jaką mocą przyjdzie się im zmierzyć. Co gorsza, obecność demona przyciąga inne sługi Boga Krwi i wzbudza w nich niemal samobójczy szał. Wielkie demony są tak potężnymi nieprzyjaciółmi, że zatrzymać je może tylko armia dzielnych i walecznych wojowników.



obłędu. Kiedy zaczyna padać kwaśny deszcz i silny wiatr sprawia, że krople lecą praktycznie poziomo, z oka cyklonu wynurza się ogromna istota, olbrzym o pulsującej czerwonej skórze i grzywie zlepionych krwią włosów. Tak rodzi się uosobienie mordu, Krwiopijca. Zlatuje na ogromnych, czarnych skrzydłach, które poruszają się w wolnym rytmie, a każde ich uderzenie rozsiewa obrzydliwy smród krwi. Obecność demona pobudza do przemocy, wywołuje złe myśli i rozpala pragnienie krwi, które domaga się nasycenia.

Wygląd

Czerwona skóra Krwiopijcy nieustannie wydziela krwawy pot. Zwierzęce nogi przypominają odnóża kozła lub byka, natomiast ludzki korpus pokryty jest gęstym, czarnym futrem, zawsze pozlepianym krwią. W psim pysku tkwią zwierzęce kły, a na czole sterczą rogi niczym u byka. Z pleców wyrastają wielkie, skórzaste skrzydła, podobne do smoczych. Ciało demona pokrywają płyty zbroi Chaosu, które wyrastają bezpośrednio z kości i są nierozerwalnie zrośnięte ze skórą. Wielu Krwiopijców odrywa pokonanym przeciwnikom twarze i przytwierdza je do zbroi niczym jakąś obrzydliwą ozdobę.

Większość Krwiopijców walczy toporami Khorna. Podobno w tej broni zaklęte są dusze pokonanych demonów, ale nawet jeśli tak nie jest, i tak z łatwością przecina ona ciało i pancerz. Niektóre demony dzierżą także potężne bicze, uplecione z wysuszonych skór czcicieli Slaanesha. Każde uderzenie wywołuje jęki przeklętych dusz, uwięzionych w broni i skazanych na wieczne potępienie.

Manifestacje

Narodziny demona w Starym Świecie powodują ogromne spustoszenia, gdyż z miejsca, w którym się pojawił, rozchodzą się fale okrucieństwa, zarażając okoliczną ludność nienawiścią i żądzą przemocy. Niebo dookoła ciemnieje, a chmury nabrzmiewają krwią, zsyłając na ziemię potoki szkarłatnego deszczu. Czarne błyskawice rozdzierają ohydne chmury i z opanowanego przez Chaos nieba ściągają ogień, który pali ziemię.

Gdy demon zbliża się do wrogów, jego potężna postać coraz silniej emanuje złem, zatruwając serca i umysły śmiertelników, którzy mieli nieszczęście znaleźć się na jego drodze. Stają się rozdrażnieni i wściekli, nie panują nad emocjami. Wybuchają walki nawet między osłabionymi albo dopiero co zauważonymi nieprzyjaciółmi, a gdy Krwiopijca podchodzi bliżej, potyczki stają się coraz bardziej brutalne i nawet dawni przyjaciele zarzynają się nawzajem, gdy wściekłość rozpala ich serca. Moc demona wywiera też wpływ na materię i świat przyrody. Zwierzęta wpadają w szał i atakują bez powodu. Jego obecność zmienia rośliny, powodując, że wyrastają na nich kolce, rogi, a nawet szczęki rozwarte w oczekiwaniu na mięsny posiłek. Martwe przedmioty zdają się w przedziwny sposób ożywać, wydzielając krwawy pot. Czerwone krople spływają po klingach mieczy lub mieszają się z napojami w pucharach.

I wtedy nadchodzi demon. Czarne chmury zakrywają niebo i zasłaniają słońce. W otchłani błyskają czerwone pioruny, którym towarzyszą okropne ryki, zdolne przestraszyć najśmielszych bohaterów albo doprowadzić ich do krwawego

Zdolności

Krwiopijca emanuje aurą wściekłości i nienawiści, która rozbudza drzemiące w każdym śmiertelniku mordercze instynkty i zmusza do popełniania coraz okrutniejszych czynów. Ale nawet ten wpływ nie wzmacnia odwagi na tyle, aby bez szwanku wyjść z bezpośredniego spotkania z demonem. Ci, którzy stanęli z nim twarzą w twarz, popadali w obłęd, gdyż ich umysł nie wytrzymywał spotkania z tak potężną istotą.

Kiedy pojawia się Krwiopijca, zawsze oznajmia swe przybycie przeciągłym rykiem, który rozdziera powietrze niczym wrzask tysiąca lamentujących dusz. Umysły nieszczęśników, którzy usłyszą ten zew, zostają owładnięte gorejącą nienawiścią. Echo tego wrzasku doprowadza śmiertelników do szaleństwa, zmuszając ich do aktów okrucieństwa i atakowania zarówno wrogów, jak i przyjaciół.

Rzeź dokonana ludzkimi rękami jest potworna, lecz nie może się równać z tym, czego potrafią dokonać Skrwawieni, w pojedynkę lub na czele swych armii. Ich olbrzymie cielska przesłaniają słońce, a smród krwi i śmierci jest tak intensywny, że tworzy duszący obłok, który paraliżuje wrogów i wywołuje niekontrolowane mdłości. Ciosy demonicznych toporów i jęczące przy każdym smagnięciu bicze sprawiają, że ofiary eksplodują, jakby były jedynie workami wypełnionymi krwią. Tam, gdzie zabija Krwiopijca, w powietrzu stale unosi się obłok krwawej mgły.

— Krwiopijca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
90	0	77	77	89	89	89	66

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
7	69	7	7 (9)	6 (12)	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +20, język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość +20, unik +20, zastraszanie +20, znajomość języka (wszystkie)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (unieruchamiająca), bystry wzrok, czuły słuch, demoniczna aura, latanie, morderczy atak, oburęczność, odporność na magię, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, szał bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Bicz*. Krwiopijca walczy batogiem splecionym ze skór wyznawców Slaanesha. Broń powinna być traktowana jak normalny bicz, lecz trafiona nią postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje ogłuszona przez potworny ból. Na 1k10 rund otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów umiejętności i cech.
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy Krwiopijca zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Dzika szarża*. Zaciekłość demona zapewnia mu przewagę w walce wręcz. W czasie „szarży" Krwiopijca może wykonać 4 ataki.
- *Łowca dusz*. Krwiopijca bezustannie pożąda nowych dusz na ofiarę dla swego pana, co czyni go jeszcze bardziej zaciekłym przeciwnikiem. W czasie „ataku wielokrotnego" Krwiopijca może przerzucić 1 nieudany rzut na trafienie.
- *Mutacje Chaosu – odporność na magię, pazury, rogi (3), skrzydła, zwierzęce odnóża, żądza krwi*. 10% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-2: Mutacje Khorna.**
- *Pancerz Khorna*. Krwiopijca nosi zbroję Chaosu – dar od samego Khorna. Z tego powodu nie otrzymuje żadnych negatywnych modyfikatorów związanych z noszeniem ciężkiego pancerza.
- *Potworna siła*. Wszystkie ataki Krwiopijcy są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący".
- *Regeneracja*. Na początku swojej tury Krwiopijca odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Zdolność regeneracji nie działa po jego śmierci.
- *Ryk*. Na początku swojej tury dyszący gniewem i nienawiścią Krwiopijca może wydać z siebie przerażający ryk. Każda postać, która go usłyszy, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Obłędu i wpada w niekontrolowany **szał bojowy**, atakując najbliższą żywą istotę. W każdej kolejnej rundzie postać może się opanować, wykonując udany test SW.
- *Topór Khorna*. Krwiopijca walczy demonicznym toporem. Przy każdym zamachu zaklęte wewnątrz demony wyją potępieńczo. Topór jest bronią jednoręczną z cechami oręża „druzgoczący" i „przebijający zbroję". Każde trafienie krytyczne wymaga zastosowania zasad Nagłej Śmierci. Jeśli ktokolwiek inny spróbuje użyć tej broni, natychmiast zostaje zabity lub zniszczony.
- *Wściekły atak*. W czasie **szału bojowego** Krwiopijca może wykonać 3 „ataki zwykłe" zamiast jednego.

Zbroja: ciężki pancerz (pancerz Khorna)
Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5
Uzbrojenie: pazury, kły, bicz, topór Khorna
Trudność zabicia: Niemożliwa

Pomysł na przygodę: Ścieżka krwi

Bohaterowie wkraczają na kompletnie zniszczony i wymarły teren o średnicy kilku kilometrów. Ziemię pokrywają kałuże krwi, a ciemnopurpurowe chmury pomału się rozpraszają. Po niebie krążą padlinożerne ptaki, raz po raz lądując, aby wydrzeć strzęp mięsa z gnijących ciał. Szakale i szczury żerują na trupach, rozdzierając zwłoki ostrymi zębami i nie zważając na błagalne szepty umierających. Kiedy BG będą przemierzać rumowisko, w końcu natrafią na duży krater, wokół którego rozrzucone są krwawe ochłapy mięsa. To obszar skażony potężną mocą i spoczywają tam szczątki potwornej istoty. Na dnie krateru zebrała się głęboka kałuża parującej krwi, na powierzchni której pływa mosiężny nit, ozdobiony małym symbolem Boga Krwi. Metalowy element odpadł od zbroi Krwiopijcy i spadł na ziemię. Nawet tak niewielka część demonicznej istoty jest na tyle potężna, żeby skazić ziemię, na której leży.

Jeśli któryś z Bohaterów zdecyduje się zatrzymać nit, wkrótce zaczną go nawiedzać w snach obrazy śmierci i bitwy. Jego osobowość będzie się zmieniać. Stopniowo BG zacznie odkrywać w sobie perwersyjne pragnienie picia krwi lub dotyku gorących kropel krwi wroga, rozpryskujących się na nagim ciele. Z czasem przeklęty obiekt doprowadzi do kompletnego wyniszczenia umysłu śmiertelnika, zupełnie jakby połknął on kawałek spaczenia. Zostanie mu tylko jedno wyjście – służba Khornowi. Oczywiście przedmiot wcale nie musi zostać u Bohatera. Taka relikwia z pewnością wzbudzi zainteresowanie innych sług Khorna, którzy zrobią wszystko, żeby ją odzyskać.

— Wielki Nieczysty —

Pan Zarazy, Zepsuty, Władca Much, Pan Rozkładu, Ojczulek Nurgle

Słudzy Nurgla przemierzają Pustkowia Chaosu w wielkich grupach. Zawsze w ruchu, przenoszą się wciąż z miejsca na miejsce, głosząc chwałę zarazy, roznosząc wszędzie choroby i zostawiając za sobą setki cierpiących, obrzmiałych, ropiejących i gnijących ciał. Nosiciele zarazy wyliczają zasługi swego obrzydliwego pana, podczas gdy zastępy nurglingów piszczą i jęczą, drgając w wiecznym rozkładzie, który określa ich

egzystencję. Za tą „wspaniałą" paradą kroczą tłumy śmiertelników, oszalałych i czekających na łaskę obiecaną im przez sługi Nurgla. Ale wśród wszystkich członków tej plugawej zgrai nie ma równie przerażających, co Wielcy Nieczyści.

Te olbrzymie potwory to groteskowy i ohydny symbol postępującego rozkładu. Ich obecność i zachowanie wywołuje obłęd u naocznych świadków. Nie mają wstydu ani poczucia przyzwoitości, znajdując upodobanie w najbardziej prymitywnych czynnościach. Bez końca grzebią grubymi, toczonymi przez robaki paluchami w zapchanych śluzem nozdrzach. Spowija je smród tak zabójczy, że wystarczy wziąć najpłytszy oddech, aby umrzeć na miejscu. Demony poświęcają się głównie jedzeniu i piciu, a czasami pożywienie wycieka przez otwarte rany i pęknięcia w ich olbrzymich cielskach. Gdy akurat nie zaspokajają swego wilczego apetytu, spędzają czas na zabawach i pieszczotach z potomstwem nurglingów, śmiejąc się do nich, podszczypując i gaworząc.

Na polu bitwy Wielki Nieczysty wtacza się tam, gdzie trwa najzaciętszy bój, mamrocząc pod nosem takie sprośności i bluźnierstwa, że ten, kto je usłyszy, długo nie może nad sobą zapanować. Potwór z radością zabija wrogów, zanosząc się obrzydliwym śmiechem. Może pochwycić uciekającego wojownika, aby wepchnąć go pomiędzy ropiejące szczęki, a po chwili wyrzucić z siebie strumień wymiocin, w którym pływają częściowo rozłożone zwłoki. Na ciałach ofiar wykwitają niespotykane okropieństwa. Władca Much, zawsze cierpliwy i kochający własny pomiot, pomaga w przyjściu na świat przerażających monstrów lub zbiera żniwo grzybów i rozkładu, który toczy poskręcane zwłoki.



Manifestacje

Oznaki pojawienia się Wielkiego Nieczystego są widoczne gołym okiem, nawet dla tych, którzy zaprzeczają, jakoby takie szkaradzieństwo mogło plugawić ziemię. Powietrze staje się ciężkie i wilgotne, wiatr zdaje się zwalniać i stopniowo przynosi gęstniejący odór rozkładu, stanowiący połączenie zapachu zgnilizny z trupim smrodem zwłok, które zbyt długo leżały na słońcu. Przyciągane przezeń obrzmiałe, czarne muchy zdają się pojawiać jakby znikąd, najpierw pojedynczo, potem całymi chmarami. W fałdach ubrania, zakamarkach pod zbroją i szczelinach ciała czuć swędzenie, jakby gnieździły się tam robaki.

Pojawienie się demona zwiastują roje insektów i karaluchów. Zanieczyszczają wszystko, także jedzenie i wodę. Warzywa i owoce nagle dojrzewają, pękając i wypuszczając na ziemię nasiona zanurzone w lepkiej, bladej masie. Wszystko kwitnie i dojrzewa, osiąga etap idealnego rozwoju, a potem marnieje i gnije.

I wtedy pojawia się Wielki Nieczysty. Jego ohyda oddziałuje na wszystkie istoty, powodując występowanie nowych ran na ciele, a istniejące wrzody, pęcherze i brodawki rosną jeszcze bardziej. Wszystko, co żywe, momentalnie usycha, gnije i umiera. Chmary much zasłaniają słońce i nawet powietrze zdaje się ginąć, zaduszone smrodem śmierci. Gromki śmiech i bluźniercze mamrotania doprowadzają słuchających do szaleństwa i rozpaczy.

Wygląd

Wielki demon Nurgla to jedna z najbardziej przerażających istot znanych śmiertelnikom. Otoczona kłębiącym się rojem much, nadęta i naznaczona zepsuciem postać na pierwszy rzut oka zdradza pokrewieństwo z bogiem zarazy. Na chorobliwie zielonkawej skórze nie sposób znaleźć więcej niż kilku gładkich miejsc pomiędzy olbrzymimi czyrakami, nabrzmiałymi bąblami i rozległymi ranami, z których wylewają się strugi gęstej ropy. Ciało demona stanowi doskonałą pożywkę dla ospy i innych chorób, które wielokrotnie wyniszczały rzesze śmiertelników. Pomiędzy ranami i pęknięciami w skórze widoczne są organy wewnętrzne, które rozprowadzają zepsucie do wszystkich ogromnych członków. Przez gęstą skórę przesącza się brud i żółć, tworząc na ciele potwora wzory coraz to nowych plag. W cielsku demona kryją się małe nurglingi. Pełzają po swym panu, trącają się nosami, chowają przed sobą i liżą skórę Władcy Much, który uważa je za swoje potomstwo. Wielcy Nieczyści reprezentują nieunikniony koniec i rozkład wszystkiego.

Pomijając makabryczny wygląd, Zepsuci mają dość wesołe usposobienie, z niemal ojcowską czułością opiekując się zwierzętami i swoimi wyznawcami. Bluźniercze modlitwy, wydobywające się spomiędzy ociekających śluzem szczęk, jedynie pogłębiają szalony obraz spaczonej natury tej istoty. Wielcy Nieczyści są bardzo dumni z osiągnięć podległych sobie stworzeń, głośno i z upodobaniem świętując każde nowe zakażenie, zarazę i ranę. Jeżeli demon napotka na swej drodze szczątki czegoś lub kogoś zniszczonego w imię Nurgla, jego gromki śmiech słychać w całej okolicy.

Miłość Nurgla sprawia, że jego dzieci zawsze są gotowe stanąć do walki i ginąć z jego imieniem na ustach. Usłane trupami pole bitwy jest żyznym ogrodem, gdzie można wyhodować nową chorobę czy zarazę. Wielcy Nieczyści wkraczają na nie jako przednia straż fali brudu i rozkładu, wymachując ogromnymi cepami i rozpryskując

wszędzie kropelki zepsucia. Jednym machnięciem potężnego ramienia wyrąbują sobie drogę przez zastępy wojowników, równie niepowstrzymani, jak czekająca każdego śmierć.

Zdolności

Pojawienie się Wielkiego Nieczystego wystarcza, żeby osłabić nawet najmężniejszego bohatera. Powietrze stopniowo nasyca się obecnością demona i wypełnia trującą mgłą, która atakuje ciała śmiertelników. Zaraża ich straszliwymi chorobami, które sieją zniszczenie w ciele i umyśle. Za każdym razem, gdy monstrum puszcza wiatry, wybucha nowa epidemia, a każde dudniące beknięcie wywołuje dziesiątki złośliwych chorób. Nieszczęśnicy, którzy staną twarzą w twarz z demonem, raczej nie mają szans wyjść żywymi z tego spotkania.

Władca Much zanieczyszcza nie tylko powietrze, ale i ziemię. Gdziekolwiek przejdzie, pozostawia za sobą ścieżkę śliskiego śluzu, z którego rodzą się setki nurglingów. Trawa pod jego stopami dojrzewa i rośnie aż do momentu, w którym nie jest już w stanie znieść przerośniętej formy. Skały rozpuszczają się, a ziemia zmienia w gęste grzęzawisko odchodów i błota. Co gorsza, ślad po przejściu Pana Smrodu pozostaje na wiele lat, zanieczyszczając ziemię i rodząc niebezpieczeństwa, które tylko czekają na odkrycie przez głupich lub nieostrożnych.

Ujrzenie i spotkanie Nieczystego to przerażające doświadczenie, lecz dużo gorsza jest próba walki z nim. Jego krew rozpuszcza nawet najtwardszą stal, a wydmuchy gryzącego dymu oraz krople trującej śliny i odchodów otaczają demona, gdy zmierza ku grupom wrogów. Najgorsze nadchodzi jednak wtedy, gdy Wielki Nieczysty zwraca zawartość swego ogromnego żołądka. Wymiociny zawierają obrzydliwą mieszaninę wnętrzności, częściowo przetrawionego mięsa i kłębiących się robaków, a nawet odchodów potwora. Odrażające strugi nie tylko parzą, ale i zarażają ofiary najbardziej złośliwymi odmianami chorób, jakie kiedykolwiek nękały śmiertelników.

– Wielki Nieczysty –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
84	0	65	68	43	89	89	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	69	6	6 (8)	4	4	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, gadanina, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka (demonologia) +20, nauka (magia) +20, pływanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość +20, wykrywanie magii, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne sześć), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (korbacze), czarnoksięstwo, demoniczna aura, krasomówstwo, magia czarnoksięska (Nurgle), magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (Chaos), oburęczność, potężny cios, przemawianie, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy Wielki Nieczysty zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Gnijąca skóra*. Olbrzymie cielsko Wielkiego Nieczystego pokryte jest gnijącymi płatami łuszczącej się skóry, gruzłowatymi, zaschniętymi żyłami oraz odpadającymi strupami zakrzepłej krwi i ropy. Nawet celne trafienie nie zawsze może przebić grubą warstwę tłuszczu i śluzu, która pokrywa ciało demona. Zapewnia mu to 5 Punktów Zbroi na każdej lokacji.
- *Kwasowa krew*. Ciecz, która wypełnia ciało Wielkiego Nieczystego, jest wyjątkowo żrąca. Każde uderzenie w ciało demona niemagiczną bronią powoduje jej natychmiastowe zniszczenie.
- *Mutacje Chaosu – pazury, potworna otyłość, rój much*. 1k10-5 (minimum 0) dodatkowych mutacji. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-3: Mutacje Nurgla**.
- *Obłok zarazy*. Z każdym oddechem Pan Zarazy wypuszcza z siebie kłęby zarodników śmiercionośnej plagi. Każda postać w zasięgu 48 metrów od Wielkiego Nieczystego musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku zostaje zarażona jedną z chorób (wybór MG). Niezależnie od wyniku testu, na najbliższe 24 godziny postać uodparnia się na zaraźliwy dech demona.
- *Obrzydliwy wymiot*. Co drugą rundę Wielki Nieczysty może wyrzucić z siebie silny strumień nasyconej zarazkami cieczy. Ta obrzydliwa, cuchnąca mieszanina śluzu, krwi i robaków automatycznie trafia w jednego przeciwnika walczącego z demonem w zwarciu, zadając obrażenia z Siłą 3. Jest to atak, który wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Wymiotu nie można parować (z oczywistych względów), ale można próbować go uniknąć. Postać, która została trafiona na skutek tego ataku, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się zgnilizną Nurgla.
- *Siewca zarazy*. Każda istota trafiona pazurami Wielkiego Nieczystego musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym wypadku zostaje zarażona zgnilizną Nurgla lub inną chorobą (wybór MG).
- *Struga śluzu*. Wielki Nieczysty pozostawia za sobą strugę żółtawego śluzu. Istota, która w niego wdepnie, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się nurglingiem (patrz str. 277).
- *Zaraza*. Nawet jeśli przeciwnik przeżyje walkę z Wielkim Nieczystym, może zostać zarażony. Postać, która na skutek ciosu demona straciła przynajmniej 1 punkt Żywotności, po zakończeniu walki musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się zgnilizną Nurgla.
- *Żywiciel nurglingów*. Wielki Nieczysty to istna wylęgarnia nurglingów, które gnieżdżą się na jego ciele, szukając najlepszego skrawka skóry, by zlizywać z niego cuchnący pot. W walce próbują ze wszystkich sił pomóc swemu panu, rzucają się na najbliższego przeciwnika i próbują go powalić. W każdej rundzie z Wielkiego Nieczystego zeskakuje (1k10/2)-1 nurglingów, które włączają się do walki.

Zbroja: gnijąca skóra
Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5
Uzbrojenie: pazury, kły, korbacz
Trudność zabicia: Niemożliwa

Pomysł na przygodę: Niespodziewane odkrycie

Mimo że wszystkie znaki na to wskazywały, wielu mieszkańców Imperium do ostatniej chwili lekceważyło niebezpieczeństwo nadejścia inwazji Chaosu. Potem było już za późno. Grupę takich właśnie głupców stanowiła karawana kupców z Ostlandu, którzy wyprawili się do Praag. Trzy dni drogi od miasta ich szlak przecięły hordy Chaosu, które nadciągnęły z północy. Większość kupców poległa w walce z kurgańskimi wojownikami, ale garstce udało się uciec. Przez kilka tygodni błądzili po Kraju Trolli, unikając spotkań z tamtejszymi potwornymi mieszkańcami i mutantami, aż wreszcie udało im się znaleźć drogę prowadzącą do bezpiecznego schronienia.

Wydawało się, że wszystko skończy się dobrze, kiedy ocalały wóz wiozący na wpół zagłodzonych, rannych i przerażonych pasażerów wydostał się z Kisleva. Jednakże kupcy nie wiedzieli, że podczas wędrówki przecięli ścieżkę Wielkiego Nieczystego i od tamtej pory są nie tylko nosicielami licznych śmiertelnych chorób, ale wielu z nich hoduje w przełykach chmary nurglingów. Biedni głupcy!

Gdy dotarli do jednej z wiosek, zostali przyjęci jak bohaterowie, wychwalani za przebiegłość i odwagę. Jednak wkrótce po ich przybyciu zaczęły się dziać niepokojące rzeczy. Kilku starców zaczęło cierpieć na dziwne choroby. Jedzenie się psuło, zwierzęta chorowały, a zarazy niszczyły plony. Ludzie zaczęli podejrzewać przybyszy i zgromadzili się przed gospodą, gdzie zatrzymali się podróżni. Nieszczęśni kupcy byli już jednak martwi. Co gorsza z ich ciał wypełzły dziwne stworzenia, które szybko zniknęły w szparach podłogi. Nikt nie wie, co się stało z tymi istotami, ale należy sądzić, że nadal pozostają w wiosce.

— Strażnik Tajemnic —

Zabójca Slaanesha, Biesiadnik Bólu, Niegodziwy, Plugawiciel Ciała, Wielki Rogaty

Namiętność, rozkosz, ból i natchnienie – z tym identyfikują się Strażnicy Tajemnic. Wielkie demony Slaanesha uosabiają nieograniczone doświadczenie i niepohamowaną żądzę. Są przerażające i potworne, a mimo to przyciągają śmiertelników tajemniczym urokiem, który wymyka się logicznemu wyjaśnieniu.

Niegodziwi reprezentują najwyższy stopień deprawacji, dają przyzwolenie na wszystko, co może zaspokoić jakiekolwiek pragnienia. Istnieją po to, aby drażnić zmysły, tworzyć i doświadczać wciąż czegoś nowego, a wreszcie po to, aby rozkoszować się spełnianiem pragnień śmiertelników. Ich zadaniem jest także otępianie umysłu, któremu trudniej jest wówczas zadowalać się tym, co zwykłe i przyziemne. Wielkie demony Slaanesha wywołują również ból porażki, agonię wynikającą z nadmiaru wrażeń, a wreszcie ten stan umysłu, który każe śmiertelnikom szukać wciąż nowych podniet, aby uciec od codzienności.



Niczym tancerze, Niegodziwi poruszają się z płynną gracją, a ich gesty są jak muśnięcia palców kochanka. W ich obecności spełniają się wszelkie pragnienia, ale gdy odchodzą, pozostaje tylko cierpienie i agonia - realne i bolesne niczym dźgnięcie ostrym nożem. Wszyscy, którzy zaznali niewypowiedzianych rozkoszy, teraz pogrążają się w rozpaczy. Najczęściej zrywają z dotychczasowym stylem życia, poszukując zwodniczych przyjemności obiecanych przez Wielkich Rogatych i podążają za sługą Slaanesha, jak gdyby jego okrutny śmiech ciągnął ich na niewidzialnej smyczy.

Manifestacje

Gdy Niegodziwy ma pojawić się na świecie, Wiatry Magii rozprowadzają po okolicy energię Slaanesha, która mami i dręczy zamieszkujących w pobliżu śmiertelników. Wszystko zaczyna drżeć w dziwny sposób, tak jakby w środku znajdowało się coś, co chce się uwolnić. Śmiertelni pocą się, a serca biją im tak mocno, że prawie wyrywają się z piersi. Zwierzęta stają się rozjuszone i gwałtowne, atakują pręty klatek lub zrywają uprzęże. Drewno wypacza się i drży, a broń zaczyna pulsować niewidzialną energią. Drzewa skrzypią, a ziemia rozwiera się i z rozpadlin tryskają źródła. Zahamowania puszczają, lojalność słabnie, więzy zaufania rozluźniają się. Namiętność wypełnia serca i umysły, a jeżeli nikt nie zapanuje nad śmiertelnikami, pogrążą się z dzikim zapamiętaniem w orgiach i hulankach.

Ale dreszcz fizycznego pożądania to nie jedyny skutek pojawienia się Strażnika Tajemnic. Innym efektem jest przypływ twórczego natchnienia. Rysownicy i malarze rzucają się gorączkowo do sztalug i szkicowników, tworząc arcydzieła daleko przewyższające ich możliwości. Z ust poetów wydobywają się wyrafinowane wersy, w których udaje im się uchwycić olbrzymi smutek i niespełnione pragnienia. Z gardeł śpiewaków płyną pieśni tak piękne, że łamią serca

tym, którzy je usłyszą. Demon wypełnia sny śmiertelników wizjami piękna tak skończonego, że śpiący rzucają się bezsilnie przez całą noc, szlochając z powodu nieosiągalnej doskonałości swoich wizji. Gdy się obudzą, dni będą im upływać w smutku i melancholii z żalu za tym, czego nigdy nie będą mogli posiąść.

Im bliżej znajduje się demon, tym wyraźniejsze stają się oznaki jego obecności. Malarze pokrywają płótna własną krwią, poeci wyłupiają sobie oczy, aby dowiedzieć się, jak wygląda prawdziwa ciemność, a śpiewacy krztuszą się i dławią pieśniami zbyt doskonałymi na ich pospolite gardła. Krajobraz zdaje się łagodnieć, przybiera ciepłe kolory i obłe kształty, z kolei broń staje się ostrzejsza, emocje rosną, a szaleństwo jasno płonie w umysłach.

Strażnik Tajemnic śmieje się z tego wszystkiego i rozkoszuje wywołanym zamieszaniem, ciągle popychając swych niewolników do nowych doświadczeń. Potrafi grać na każdym instrumencie i namalować dowolny obraz, a ci, którzy usłyszeli jego śpiew, niechybnie utracili duszę. Chichot demona to połączenie śmiechu okrutnej kobiety i niewinnego dziecka.

Demony Slaanesha mordują bez zastanowienia, współczucia i wyrzutów sumienia. Czasem zabijają tylko dlatego, że znajdują upodobanie w widoku rozpryskującej się krwi lub w dźwięcznej nucie wrzasku umierającego śmiertelnika. Zmienne i kapryśne, oddają się swoim fantazjom z dzikim i samolubnym zapamiętaniem, ani trochę nie przejmując się tymi, których krzywdzą.

Wygląd

Strażnik Tajemnic przyjmuje postać bezpłciowej (a raczej obupłciowej) istoty ogromnej postury. Jego cztery ramiona, z których dwa zakończone są szczypcami, skręcają się i wiją do rytmu niesłyszalnej muzyki, ubarwionej jękami przyjemności i cierpienia. Wielkie, błyszczące oczy kryją tajemnice bólu i rozkoszy, sekretne pragnienia i przerażające instynkty. Jasna skóra demona wydziela narkotyczny zapach piżma, który wyostrza zmysły i oczarowuje duszę, sącząc mroczny jad w umysł i serce śmiertelnika.

Głowa Niegodziwego, przypominająca połączenie ludzkiej i zwierzęcej, zwieńczona jest dwoma skręconymi rogami, które błyszczą niczym pokryte oleistą substancją. Wężowy język wysuwa się spomiędzy zaostrzonych zębów, smakując powietrze i zawartą w nim nieczystą energię. Liczne obrzmiałe piersi na lewej części torsu przypominają olbrzymie, opite krwią kleszcze. Potwór stoi na mocnych nogach, a z jego stóp wyrastają gadzie pazury. Nosi ozdobny pancerz w delikatnych, pastelowych barwach, wykonany z przeróżnych, egzotycznych materiałów, od żelaznych łańcuchów do najdelikatniejszych aksamitów. Demon sprawia przerażające wrażenie, a jednak emanuje niesamowitym urokiem, bez względu na to, jakich zbrodni się dopuszcza lub jakim przyjemnościom oddaje.

Zdolności

Kiedy pojawia się Strażnik Tajemnic, umiera wszelka nadzieja. Jego obecność wyjaławia umysły śmiertelników, zakłócając zdolność koncentracji i rozpraszając ich swoją nadnaturalną charyzmą. Niegodziwy zdaje się tańczyć na polu bitwy, prześlizgując się między oddziałami i niedoszłymi bohaterami, by szerzyć śmierć. Raduje się każdym uderzeniem monstrualnych szczypiec, a jego śmiech miesza się z krzykami umierających.

Zarówno na polu bitwy, jak i poza nim, Strażnik Tajemnic łatwo przejmuje kontrolę nad śmiertelnikami, roztaczając swój nieziemski powab. Zauroczeni, stają się jego niewolnikami i zrobią wszystko, aby zadowolić swego pana, zatracając się i zapominając o tym, co przyzwoite i godne.

Kiedy zabawa z niewolnikami staje się nudna, przewidywalna i męcząca, Niegodziwy zazwyczaj zanurza swe szczypce w ciało sługi, aż dosięgnie pulsujących organów, a potem pije krew ofiary, zmuszając ją, aby patrzyła na to gasnącym wzrokiem. W końcu rozdziera zwłoki na setki krwawych kawałków. Taki koniec jest chyba jednak lepszy od porzucenia przez demona, albowiem zmysły i dusza istoty, którą Wielki Rogaty najpierw rozpieścił, a potem zostawił, nigdy nie zaznają ukojenia.

— Strażnik Tajemnic —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
86	0	77	77	89	89	89	66

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	39	7	7 (9)	6	4	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hipnoza +20, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), kuglarstwo (dowolne dwa), nauka (demonologia) +10, nauka (magia), przekonywanie +20, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, torturowanie +20, unik, wiedza (dowolne cztery), wykrywanie magii, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, bystry wzrok, czarnoksięstwo, człowiek-guma, czuły słuch, demoniczna aura, etykieta, krasomówstwo, magia czarnoksięska (Slaanesh), magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (Chaos), morderczy atak, oburęczność, pancerz wiary, poliglota, potężny cios, przemawianie, przerażający, szał bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Aura Slaanesha*. Uroda Strażnika Tajemnic jest tak zniewalająca, że każda żywa istota znajdująca się w zasięgu 16 metrów od niego otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Siły Woli.
- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy Strażnik Tajemnic zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Dominacja*. Strażnik Tajemnic może wykorzystać swoje talenty uwodzicielskie, żeby zauroczyć śmiertelnika. W ramach akcji podwójnej może próbować opanować umysł dowolnej istoty w zasięgu 24 metrów. Walkę mentalną można rozstrzygnąć za pomocą testu przeciwstawnego Ogłady demona przeciwko Sile Woli ofiary. Jeśli Strażnik Tajemnic wygra w teście, zdobywa całkowitą kontrolę nad ciałem istoty. Ofiara może próbować wyzwolić się spod uroku po 1k10 minutach, wykonując następny test przeciwstawny. Demon w każdej chwili może uwolnić ofiarę spod wpływu dominacji (w ramach akcji natychmiastowej).

- *Mutacje Chaosu – dodatkowa kończyna (2 ręce), kłujący jęzor, pazury, rogi i szczypce.* 10% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-4: Mutacje Slaanesha**.
- *Odurzające piżmo.* Ciało demona wydziela różowy opar o silnym zapachu, otępiającym zmysły i wywołującym poczucie zmęczenia. Każda żywa istota w zasięgu 8 metrów musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym wypadku na najbliższe 24 godziny wartość jej Walki Wręcz oraz Zręczności zostaje obniżona o połowę.
- *Rozszarpywanie.* Pazury, kły i rogi Strażnika Tajemnic są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża „druzgoczący" oraz „przebijający zbroję".
- *Zbroja Chaosu.* Strażnik Tajemnic nosi specjalnie wykonany pancerz w pastelowych barwach, który podkreśla jego kuszącą sylwetkę. Z tego powodu nie otrzymuje żadnych negatywnych modyfikatorów związanych z noszeniem ciężkiego pancerza.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja Chaosu)
Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5
Uzbrojenie: pazury, rogi, kłujący jęzor
Trudność zabicia: Niemożliwa

Pomysł na przygodę: Niebezpieczne upojenie

Tajemny kult rozkoszy z siedzibą w Nuln odprawił straszliwy rytuał i poświęcił setki ofiar, aby przywołać Strażnika Tajemnic. Kiedy wreszcie demon się pojawił, kultyści przerazili się ohydy, którą sprowadzili na ziemię, i nieudolnie usiłowali ją przebłagać. Szybko jednak okazało się, że ich wysiłki są bezcelowe, gdyż demon tylko się nimi bawił. Od tamtej pory kolejno zabija i upokarza swoich niedoszłych panów.

Mimo że nikt nie wie, co wydarzyło się w komnatach jednego z najbardziej wytwornych pałaców w mieście, skutki obecności demona są widoczne gołym okiem. Mieszkańcy zachowują się lubieżnie. Wśród mecenasów sztuki panuje poruszenie, gdyż ich podopieczni – malarze, pocci i inni artyści – osiągają wciąż nowe poziomy doskonałości. Małżeństwa są zawierane i rozpadają się tego samego dnia, gdyż małżonkowie nie mogą powstrzymać się przed zaspokajaniem grzesznych pragnień. Kobiety szybko zachodzą w ciążę i równie szybko wydają na świat ślicznych, jasnowłosych chłopców o niesamowitym apetycie i nieczystych pragnieniach.

Miasto wydaje się dotknięte tajemniczą plagą, ale żaden medyk nie jest w stanie ustalić jej przyczyny, ani tym bardziej znaleźć na nią lekarstwa. Po kilku tygodniach to, co na początku było odświeżającym powiewem energii i doskonałości, zmienia się w chorą perwersję, a ludzie dokonują zakazanych czynów, aby osiągnąć tę samą przyjemność, co przedtem. Świątynie płoną, ciała leżą na ulicach, a miasto chyli się ku upadkowi. Czy Bohaterowie potrafią rozwiązać zagadkę tajemniczej plagi i odesłać demona do Domeny Chaosu?

– Pan Przemian –

Obserwator, Oko Tzeentcha, Pierzasty Władca

Żadna zmiana nie zachodzi sama z siebie. Za każdym wydarzeniem, odmianą losu i zbiegiem okoliczności kryją się machinacje Tzeentcha. Pragnie on, aby świat ciągle się zmieniał i odkrywał nowe sekrety, uwięziony w procesie bezustannego tworzenia. Efekty jego działań są widoczne wszędzie – w powstawaniu nowych gatunków, piętnie mutacji oraz zepsuciu, które doprowadza do upadku jego najnikczemniejszych czcicieli. Tzeentch jest patronem przemian i magii, a jego najpotężniejsi słudzy, Obserwatorzy, mają spełniać nieprzewidywalne kaprysy swego pana.

Tzeentch pobłogosławił swoje wielkie demony zdolnością widzenia przyszłości i przeszłości, dzięki czemu mogą ujrzeć niedostrzegalne gołym okiem wzory prawdopodobieństwa w tej pozornej dowolności, z której stworzona jest rzeczywistość. Podzielając jego niewiarygodną przebiegłość i przekraczającą granice czasu wiedzę, pogardzają więzami społecznymi i historycznymi uwarunkowaniami. Poświęcają się niszczeniu świata i tworzeniu go od nowa. Każdy zajmuje się swoim terenem, ale wszystkie naraz podkopują struktury stworzone przez śmiertelników, potem odbudowują je i znowu niszczą. Pierzaści Władcy są równie tajemniczy jak ich pan. Bawią się śmiertelnikami, a ogranicza ich tylko niesamowita inteligencja, która pozwala im widzieć konsekwencje każdego czynu.

Jako manifestacje Wielkiego Spiskowca, wielkie demony Tzeentcha są całkowicie nieprzewidywalnymi intrygantami. Łatwo je wezwać i otrzymać ich pomoc, lecz równie prawdopodobne jest uzyskanie zwodniczej rady lub fałszywej przepowiedni, będącej częścią ich niezwykle skomplikowanych planów. Wielu wybrańców próbowało układać się z demonami. Ich plany i dążenia spełniały się błyskawicznie, ale zaraz potem wszystko zaczynało iść źle i w rezultacie kończyli jako nędzne, przeżarte mutacjami kreatury. Jeżeli jednak wybraniec będzie na tyle sprytny, żeby przechytrzyć demona, osiągnie nieograniczone korzyści. Panowie Przemian pragną tylko mutacji, podziału, konfliktów i niezgody, jednak wielu krótkowzrocznych głupców wciąż próbuje podporządkować sobie kapryśnego demona. W efekcie są wciągani coraz głębiej w jego zawiłe intrygi.

Manifestacje

Obecność Pana Przemian obwieszczają rozmaite dziwne wydarzenia. Nagłe i gwałtowne burze, potworne mutacje, które zżerają ciała niewinnych – dla tych demonów nie ma rzeczy niemożliwych. Ich działania mają bardzo rozległy zasięg i wywołują u zwykłych ludzi zmienność nastrojów oraz sprzeczne emocje. Zwierzęta zachowują się niespokojnie. Niegdyś dzielny i odważny pies zmienia się w piszczące strachliwie stworzenie, które kuli się przy najlżejszym szmerze. Pająki roją się w okiennicach, przestraszone myszy uciekają z pól, ginąc pod stopami zdezorientowanych i zaskoczonych wieśniaków. Panowie Przemian zawsze wywołują obłęd i prowokują niezwykłe zachowania.

Szaleństwo umysłu znajduje odbicie w przemianie ciała. Rozprzestrzeniają się mutacje, a pieprzyki i znamiona zmieniają położenie, jakby żyły własnym życiem. Kolor oczu, włosów, a nawet skóry może się zmienić na różowy, niebieskozielony lub fioletowy. Zmiany mogą być prawie niewidoczne (lub wręcz przeciwnie), ale nikomu, kto znajdzie się w pobliżu Pana Przemian, nie uda się pozostać tym, kim był wcześniej.

Wielkie demony zajmują się głównie umysłami śmiertelników, lecz potrafią też wpływać na środowisko. Zwyczajne przedmioty zmieniają kolory, przyjmując ostre i kontrastowe odcienie albo migocząc od zmieniających się wzorów, aż wreszcie wibrują i zaczynają poruszać się samoistnie. Znajome krajobrazy znikają, drogowskazy mieszają się, a litery w tekstach opuszczają strony i układają w nowych, interesujących kombinacjach. Drzewa przechodzą całkowitą transformację, tworząc nowe gatunki. Suche drewno puszcza pąki, a młode gałązki marnieją w mgnieniu oka. Kłęby dziwnych chmur przesuwają się po niebie, zmieniając kształty i przyjmując nowe formy, które zwijają się i skręcają w bezustannym procesie powstawania.

Spośród wszystkich zmian, których sprawcą jest Pierzasty Władca, najsilniej działa jego magiczna moc. Mówi się, że gdy pojawia się wielki demon, zaklęcia wywołują odmienne efekty, często niespodziewane i dziwaczne. Sadzawki *Dhar* płoną i emanują czerwoną lub brązową poświatą. Nawet najbardziej doświadczeni Magistrowie nie są w stanie korzystać ze swoich magicznych zdolności. Wszędzie pojawiają się manifestacje Chaosu, a ci, którzy je widzą, wpadają w panikę i przerażenie. Stanąć twarzą w twarz z Panem Przemian to straszliwe doświadczenie, z którego nikt nie wychodzi bez szwanku.



Wygląd

Wielki demon Tzeentcha to pierzasta hybryda ptaka i człowieka. Ptasią głowę z dużym dziobem podtrzymuje wątła szyja, pozornie zbyt słaba, aby utrzymać ten ciężar. Nic nie ukryje się przed wszystkowidzącym wzrokiem demona, ponieważ wszystkie żale, nadzieje i plany ujawniają się pod jego nieśmiertelnym spojrzeniem. Ze swoimi jasnymi, różnokolorowymi skrzydłami i gigantyczną ptasią głową Pan Przemian jest najdziwaczniejszym ze wszystkich wielkich demonów. Jego skóra pulsuje nadnaturalną energią, a magia krąży w jego spaczonym ciele niczym krew w żyłach śmiertelników.

Zdolności

Mimo że Panowie Przemian wolą używać magii i podstępu przy wprowadzaniu w życie swoich planów, również w walce są straszliwymi przeciwnikami. Ich ostre szpony potrafią przedziurawić najgrubszą zbroję. Wielu wojowników zlekceważyło te dziwne stworzenia, uznając ich wątły korpus oraz trzepoczące skrzydła za kruche i delikatne. Szybko jednak zmienili zdanie, gdy strzaskali kopie i połamali miecze na twardej jak stal skórze demona.

Pan Przemian niemal zawsze ma przy sobie oręż Chaosu – potężny artefakt, wypełniony magiczną esencją. Z jego pomocą Pierzasty Władca potrafi przedrzeć się przez szeregi najtwardszych wrogów. Zanim zbliży się do nieprzyjaciół, zawsze stara się sparaliżować ich przenikliwym spojrzeniem. Jeżeli komuś uda się wytrzymać wzrok demona, ten szybko podejdzie do niego, dzierżąc w szponach broń Chaosu i przenikliwie chichocząc.

Panowie Przemian to nie tylko demony, ale i mistrzowie magii. Potrafią czerpać z mocy samego Tzeentcha, zmieniając ją i przekształcając wedle swoich potrzeb. Są nie tylko doskonale wyszkoleni w posługiwaniu się magią, ale także w jej rozpraszaniu. Potrafią pozbawić czarodziejów magicznych zdolności, pozostawiając ich na pastwie kapryśnego i złośliwego Architekta Przeznaczenia.

– Pan Przemian –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	0	64	63	76	90	94	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	32	6	6 (8)	6 (18)	5	0	3

Umiejętności: dowodzenie +20, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka (demonologia) +10, nauka (dowolne dwie), nauka (magia) +20, nauka (strategia/taktyka) +20, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (dowolne dwa), sekretny język (dowolne dwa), splatanie magii +10, spostrzegawczość +20, targowanie, torturowanie, unik, wiedza (dowolne sześć), wycena, wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (dowolne sześć)

Zdolności: broń naturalna, czarnoksięstwo, demoniczna aura, dotyk mocy, intrygant, latanie, magia czarnoksięska (Tzeentch), magia powszechna (dowolne cztery), magia prosta (Chaos), morderczy pocisk, oburęczność, potężny cios, przerażający, silny cios, szał bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, zmysł magii, żelazna wola, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- *Demoniczny byt*. W każdej rundzie, gdy Strażnik Tajemnic zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- *Gęste upierzenie*. Pokrywające ciało Pana Przemian wyjątkowo twarde i wytrzymałe pióra zapewniają mu 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- *Hipnotyzujący wzrok*. Pan Przemian może przeszywającym spojrzeniem zahipnotyzować przeciwnika. Może użyć siły swego wzroku przeciwko dowolnej postaci w zasięgu 24 metrów (w ramach akcji). Ofiara może oprzeć się spojrzeniu, wykonując Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1 rundę i jest traktowana jako bezbronna. Pan Przemian może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to 1 akcję w swojej turze. Ofiara może co rundę próbować uwolnić się spod władzy demona, wykonując udany Bardzo Trudny (-30) test SW. Za każdą rundę spędzoną pod wpływem spojrzenia Pana Przemian śmiertelnik otrzymuje 1 Punkt Obłędu.
- *Mutacje Chaosu – dziób, pazury, ptasie odnóża (2), upierzenie*. 1k10-6 (minimum 0) dodatkowych mutacji. Ich rodzaj można określić za pomocą **Tabeli 3-5: Mutacje Tzeentcha**.
- *Oręż Chaosu*. Pan Przemian zwykle walczy orężem Chaosu. Jego magiczne właściwości (1k10/2) należy ustalić za pomocą **Tabeli 14-7**).
- *Rozproszenie zaklęcia*. Wykonując udany test Siły Woli, Pan Przemian może odeprzeć każde wymierzone w niego zaklęcie (nawet takie, które normalnie nie może zostać rozproszone). Pan Przemian może zrezygnować z tej ochrony, jeśli życzy sobie być celem czaru. Udany test SW oznacza, że zaklęcie zostaje natychmiast rozproszone. Za każdym razem, gdy Pan Przemian staje się celem zaklęcia, rzucająca je osoba i demon wykonują przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli w teście wygra demon, wartość Magii postaci rzucającej czar zostaje zmniejszona do 0 na okres 24 godzin.
- *Ulubieniec Tzeentcha*. Jeśli przy rzucaniu zaklęcia Pan Przemian padnie ofiarą Przekleństwa Tzeentcha, MG powinien rzucić 2 razy i wybrać lepszy rezultat.
- *Wola Tzeentcha*. Za każdym razem, gdy Pan Przemian wykonuje test umiejętności lub cechy, rzuca 2 razy i wybiera lepszy rezultat.

Zbroja: gęste upierzenie
Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: dziób (S-1), oręż Chaosu
Trudność zabicia: Niemożliwa

Pomysł na przygodę: Zawiła intryga

Pan Przemian widzi wszystkie możliwości, wszelkie przeszłe i przyszłe zdarzenia. Potrafi manipulować biegiem wydarzeń i realizować niezwykle skomplikowane plany. Uruchamia ciąg zdarzeń, których rezultatów śmiertelnik nie jest w stanie przewidzieć. Weźmy na przykład taką intrygę:

Jeden z Pierzastych Władców ujrzał, że w przyszłości, za jakieś trzydzieści lat, grupa kultystów zostanie zniszczona przez wyjątkowo pobożnego łowcę czarownic. Ponieważ kultyści stanowią ważną część innego planu, Pan Przemian zapoczątkowuje serię wydarzeń, które mają ocalić jego przyszłe sługi. Oto te zdarzenia:

- *Obecnie*. Pierzasty Władca nakazuje kultyście, aby sfabrykował dowody wskazujące na to, że żona piekarza spotyka się potajemnie z miejscowym garbarzem. Kiedy zbierze potrzebne informacje, ma przekazać je piekarzowi i opuścić miasto.
- *Dwa dni później*. Kultysta spotyka na mieście piekarza, podchodzi do niego i opowiada mu o niewierności żony.
- *Tej samej nocy*. Piekarz kłóci się z żoną, wywiązuje się bójka i kobieta ginie z rąk męża.
- *Tydzień później*. Piekarz zostaje powieszony za morderstwo.
- *Miesiąc później*. Zamordowana kobieta była gorliwą wyznawczynią Shallyi. To dzięki jej wysiłkom świątynia miała wystarczające fundusze, aby utrzymać lokalny sierociniec. Po śmierci żony piekarza ludzie stracili zainteresowanie świątynią i nie wspierają jej datkami.
- *Rok później*. Kapłani Shallyi z powodu braku pieniędzy zmuszeni są zamknąć sierociniec. Jedno z dzieci ma jeszcze nie odkryte magiczne zdolności. Gdyby chłopiec pozostał w sierocińcu, wkrótce trafiłby do Kolegium Magii. Teraz jednakże trafia na ulicę.
- *Trzy lata później*. Odkrywszy swoje zdolności, młody człowiek zwraca się ku czarnej magii, aby przetrwać.
- *Pięć lat później*. Młodzieniec osiąga coraz większą biegłość w czarnej magii i staje się na tyle potężnym demonologiem, że może przyzywać demony.
- *Miesiąc później*. Młodzieniec wzywa demona, który zgadza się mu służyć pod warunkiem, że ten przyjmie na praktykę pewnego chłopca, znanego ze swego religijnego zapału.
- *Trzy miesiące później*. Ukrywając swoje mroczne praktyki, demonolog zaprzyjaźnia się z nim. Czarodziej i chłopak zostają przyjaciółmi, a młodszy zaczyna traktować starszego niemal jak ojca, zupełnie nie podejrzewając, czym zajmuje się jego nowy przyjaciel.
- *Miesiąc później*. Łowca czarownic, który przez długi czas poszukiwał demonologa, dopada swoją ofiarę. Po wielogodzinnych torturach oddaje go na pożarcie płomieniom. Żeby dać chłopakowi nauczkę, każe mu na to patrzyć.
- *Tej samej nocy*. W chłopcu rodzi się trwała i głęboka nienawiść do łowców czarownic oraz kapłanów Sigmara. Odrzuca dotychczas wyznawanych bogów i oddaje się w służbę Niszczycielskich Mocy.
- *Rezultat*. Gdyby chłopiec nie zaprzyjaźnił się z demonologiem, wyrósłby na gorliwego łowcę czarownic, który byłby odpowiedzialny za zniszczenie kultu wielkiego demona Tzeentcha.

Dodatek I: Natura Chaosu

Imperium! Starsze Rasy opierają się najazdom Chaosu, powstrzymują hordy potworów z Pustkowi, pokonują w walce legiony potężnych, rozpraszając je na wszystkie strony świata, lecz każde kolejne zwycięstwo jedynie wykrwawia armie ludzkości. Z każdym rokiem, z każdą Inwazją Chaosu, moce przemiące na dalekiej Północy coraz bardziej rosną w siłę. Be'lakor koronuje kolejnych wybrańców, by walczyli z Mrocznymi Elfami, dzikimi i tajemniczymi wojownikami z Kalaju oraz mężnymi dziećmi Sigmara. Gdy śmiertelnicy w pocie czoła odbudowują domy zniszczone podczas ostatniej wojny, mroczne chmury znów zbierają się nad północnymi pustkowiami, a ziemia na nowo drży do kroków tysięcy barbarzyńców i potwornych wojowników. Można się zastanawiać, co nimi kieruje, co każe im rzucać się bez opamiętania i bez lęku na ostre groty imperialnych włóczni? Odpowiedź jest prosta – popycha ich do tego wiara. Ci bogowie Chaosu kierują zbrojnymi ramionami i obłąkanymi umysłami, wciąż pożądając ciał i dusz śmiertelników. Pragną zmienić to, co opierało im się do tej pory, przekształcić świat według własnego, perwersyjnego zamysłu.

Nawet przeświadczenie o nieubłaganej zagładzie nie wyjaśnia powodów ciągłych inwazji, nieustannego zagrożenia spalonej mocą Chaosu. Aby je poznać, należy wyjaśnić naturę tego nieznanego Zaświata, jakim jest Eter. Należy zrozumieć i ogarnąć umysłem wpływ, jaki wywiera on na świat rzeczywisty. Jedynie w ten sposób można pogodzić się z losem, jaki czeka nas wszystkich – całkowitym unicestwieniem.

Prawda o naturze Chaosu jest banalnie prosta. Odrzuć te wszystkie bzdury o tym, że Kurganie jedzą niemowlęta, odrzuć uczone teorie wyjaśniające, w jaki sposób demony przedostają się do naszego świata. Odłóż na bok jałowe rozważania o szczegółach, gdyż są one nieznaczące w obliczu podstawowego faktu – nie ma nic oprócz Chaosu. Nic. Nie ma bogów. Nie ma Imperium, Norski, elfów, krasnoludów. Nic. Naszych modłów do Sigmara nie słucha ten rzekomo wywyższony śmiertelnik. Naszych modłów w ogóle nikt nie słucha. Bo tam, ponad nami, niczego nie ma. Niczego! A Mroczni Bogowie? Oni także nie istnieją. Są tak samo złudni, jak dobre bóstwa. Nie istnieją ani demony, ani zwierzoludzie. Nawet pióro w mej dłoni to ułuda. Wszystko jest złudzeniem.

To wszystko wydaje się takie prawdziwe, czyż nie? Czujesz, że świat jest rzeczywisty, wierzysz, że coś musi nim kierować. Wyraźnie doświadczamy pewnych uczuć. Rozpaczamy i obawiamy się strach, nienawiści i gniewamy się. Kochamy i żywimy nadzieje. Codziennie jesteśmy świadkami wschodu i zachodu słońca. Widzimy, jak księżyc odbywa swą wędrówkę po niebie. W ręku czujesz pewnie rękojeść miecza, za który przepłaciłeś. Wiem, że wydaje ci się, że to jest realne. Ale ty też jesteś złudzeniem. Twoje wyjaśnienia, twoje pozorne wrażenia i uczucia są jedynie próbą usprawiedliwienia tego samego kłamstwa. Powołując się na własne obserwacje zmysłowe, próbujesz udowodnić sens swego istnienia.

Cóż to oznacza? Wyjaśnienie, jak już mówiłem, jest proste. Wszyscy jesteśmy częścią Chaosu. Unosimy się w wielkim Eterycznym Oceanie Nicości. Nasze myśli i uczucia to jedynie słabe echo jednej z wielu postaci energii tego niewyobrażalnego niebytu. Każda osoba to zaledwie chwilowe zawirowanie w morzu prawdopodobieństwa. Każde z nich, każda z tych rzekomo świadomych istot, w mniejszym lub większym stopniu wywiera wpływ na swoje nieżyciowe otoczenie, niczym kamyk rzucony w wodę wywołując kolejne manifestacje energii Chaosu. Jednoczesne współistnienie milionów tych zawirowań tworzy niewyobrażalną mozaikę wzajemnie przeplatających się manifestacji, które powołują do życia ten iluzoryczny świat, będący w istocie jedynie odbiciem naszych własnych pragnień i nadziei. Wszelkie tworzone prawa, zasady postępowania, filozofia i etyka są z natury bezzasadne. To desperacka próba udowodnienia swej racji, echo zbiorowego pragnienia, aby potwierdzić własną egzystencję w świecie, który z założenia takowego istnienia nie dopuszcza!

Wraz z upływem czasu nasza śniąca świadomość ewoluuje, a raczej pogrąża się coraz bardziej w tworzeniu tego szaleństwa, które nazywamy życiem. Próbując powiązać nieujawnione przypadki manifestacji innej energii Chaosu, próbując udowodnić potrzebę istnienia, wymyślamy bogów i abstrakcyjne pojęcia, takie jak miłość, cnota lub piękno. Lecz w mroku swej jaźni wymyślamy także rozpacz, strach i nienawiść. Wciąż pożądamy rzeczy, których mieć nie możemy, i nienawidzimy tego, co już zdobyliśmy. Te doświadczenia i przemyślenia, teorie i uczucia, wszystkie rodzą się w Chaosie, w którym tkwimy, przyjmując postać istot o wielkiej mocy, zależnych wyłącznie od zbiorowej wiary i wspólnych przemyśleń naszych jaźni. Jedna wszak zasada rządzi tym złudnym światem bez zasad. Chaos próbuje powrócić do swego pierwotnego stanu, a mianowicie oceanu ciągłej zmiany z ulotnych wrażeń. Dlatego wszystko, co tworzymy, ulega rozpadowi i niszczeje. A nawet temu zjawisku, w żałosnej próbie zdefiniowania świata, nadaliśmy imię, próbując dopasować je do ramy naszych oczekiwań. Nazwaliśmy je Tzeentchem, uosobieniem bezustannej zmiany i procesu powrotu do formy pierwotnej.

Uważny Czytelniku, odrzuć zatem swe obawy, wyzwól się z lęków i koszmarów, jakie nawiedzają twoje sny. Ty, ja, my wszyscy, jesteśmy tylko częścią Chaosu. Poddaj się mutacjom, które dotykają twego umysłu i ciała, zaakceptuj je, gdyż taka jest natura wszechrzeczy. To właśnie nasz opór wobec naturalnego porządku świata, czyli wiecznie zmiennego Chaosu, sprowadza na nas nieszczęścia. Nie chcąc się z tym pogodzić, zaprzeczamy własnej naturze. Odrzuć więc to, co fizyczne i materialne. To jedynie złudzenie... Ale kto wie, może wszystko, co napisałem, również jest złudzeniem...

Dodatek II: Przekleństwo Tzeentcha!

Nawet czarnoksiężników nie omija przekleństwo Pana Przemian. W poniższym podrozdziale znajdują się rozszerzone zasady dotyczące Przekleństwa Tzeentcha – czyli zagrożenia, jakie zawsze towarzyszy rzucaniu zaklęć. Poniższe tabele mogą być używane zamiast tabel zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 150, choć ogólna zasada pozostaje niezmienna. Za każdym razem, gdy podczas ustalania poziomu mocy zaklęcia na 2, 3 lub 4 kostkach wypadnie ten sam wynik, energie Chaosu przedostają się do świata materialnego, wywierając określony efekt, niezależny od zamierzeń czarnoksiężnika.

Tabela II-1: Pomniejsza manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–04	**Aura wiedźmy.** W promieniu 10 metrów wokół czarnoksiężnika warzy się mleko, kwaśnieje wino i psuje się jedzenie.
05–08	**Niezdarność.** Losowo wybrany przedmiot, który czarnoksiężnik trzyma w ręku lub nosi na sobie, upada 1k10 metrów od niego, pchnięty niewidzialną ręką Chaosu.
09–12	**Krwotok.** Czarnoksiężnik zaczyna krwawić z nosa. Może zatamować krwawienie, wykonując udany test Odporności. Test można podejmować raz na rundę.
13–16	**Palec Chaosu.** Paznokieć losowo wybranego palca u dłoni lub stopy czarnoksiężnika czernieje i odpada. Odrasta potem w normalny, choć niezgodny z naturą sposób.
17–20	**Dech Chaosu.** Okolicę omiata powiew nienaturalnie lodowatego wiatru.
21–24	**Dreszcze.** Czarnoksiężnik odczuwa dokuczliwy chłód. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
25–28	**Zatkane uszy.** Uszy czarnoksiężnika zostają całkowicie zapchane woskową wydzieliną. Ich oczyszczenie wymaga udanego testu **leczenia**. Zanim to nastąpi, postać gorzej słyszy (modyfikator -10 do testów **spostrzegawczości** związanych ze słuchem).
29–32	**Widmowe światło.** Czarnoksiężnik zaczyna jaśnieć nienaturalnie zimnym, upiornym światłem. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
33–36	**Zimne poty.** Wszystkie osoby w zasięgu 10 metrów od czarnoksiężnika natychmiast zaczynają dygotać z zimna. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
37–40	**Zmęczenie.** Mięśnie czarnoksiężnika zaczynają drżeć, jak po długiej i ciężkiej pracy. Przez 1k10 rund wszystkie wykonywane przez niego testy są obarczone modyfikatorem -5.
41–44	**Nienaturalna aura.** Wszystkie zwierzęta w promieniu 10 metrów wokół czarnoksiężnika wpadają w popłoch i uciekają, chyba że zostaną uspokojone za pomocą udanego testu **tresury**.
45–48	**Zaćma.** Oczy czarnoksiężnika pokrywa mlecznobiała błona, która utrzymuje się przez 1k10 godzin. W tym czasie wszelkie testy związane ze wzrokiem wykonywane są z modyfikatorem -10.
49–52	**Usychanie.** Wszystkie rośliny w zasięgu 10 metrów od czarnoksiężnika więdną i usychają.
53–56	**Nawiedzenie.** Jeśli czar został rzucony pomyślnie, w trakcie jego trwania w powietrzu słychać upiorne wycie i jęki.
57–60	**Odrętwienie ręki.** Losowo wybrana ręka czarnoksiężnika zostaje unieruchomiona przez lodowate moce Chaosu. Przez 1k10 minut pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Postać nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać kończyną.
61–64	**Porażenie Eterem.** Magiczna energia przenika ciało czarnoksiężnika, który traci 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza).
65–68	**Rój insektów.** Do czarnoksiężnika zlatują się owady, krążąc i brzęcząc wokół jego głowy oraz ciała. Nie wyrządzają mu żadnej krzywdy, ale zaprzątają uwagę. Po 1k10 rundach odlatują.
69–72	**Blokada umysłu.** Czarnoksiężnik zaczerpnął zbyt wiele mocy, która przepełniła jego umysł, powodując kłopoty z koncentracją. Na 1k10 minut wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
73–76	**Paląca moc.** Ciało czarnoksiężnika ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Otrzymuje modyfikator -1 do osiągniętego poziomu mocy każdego czaru, który rzuci w ciągu najbliższych 1k10 minut.
77–80	**Nudności.** Czarnoksiężnik wymiotuje, kalając swoje ubranie i godność.
81–84	**Zniewaga.** Czarnoksiężnik zaczyna nagle wykrzykiwać obelżywe uwagi pod adresem pobliskich osób. MG może podpowiedzieć coś graczowi, którego zawodzi wyobraźnia.
85–88	**Wodna przemiana.** Wszystkie płyny, jakie ma przy sobie czarnoksiężnik, włącznie ze składnikami do rzucania zaklęć, zamieniają się w morską wodę.
89–90	**Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarnoksiężnika (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
91–92	**Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co stanie się następnym razem, gdy czarnoksiężnik rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
93–97	**Kaprys demonów.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni pomniejszy efekt.
98–00	**Figiel losu.** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w **Tabeli II-2: Poważna manifestacja Chaosu.**

Tabela II-2: Poważna manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–04	**Oczy wiedźmy.** Oczy czarnoksiężnika zaczynają lśnić czerwonym blaskiem. Odzyskują normalny wygląd następnego dnia o świcie.
05–08	**Wyciszenie.** Czarnoksiężnik traci głos na 1k10 rund.
09–12	**Bezwłosy.** Czarnoksiężnik traci wszystkie włosy, także brwi i rzęsy.
13–16	**Palce Chaosu.** Wszystkie paznokcie czarnoksiężnika w jednej chwili czernieją i odpadają. Odrastają potem w naturalny sposób.
17–20	**Piekący ból.** Nagły paroksyzm bólu skręca ciało czarnoksiężnika, powodując modyfikator -10 do wszystkich testów wykonywanych w ciągu najbliższych 1k10 rund.
21–24	**Gorejąca moc.** Ciało czarnoksiężnika ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Otrzymuje modyfikator -1 do osiągniętego poziomu mocy każdego zaklęcia, które rzuci w ciągu najbliższych 1k10 godzin.
25–28	**Przeciążenie umysłu.** Czarnoksiężnik traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Przez jedną rundę jest ogłuszony.
29–32	**Szmaciana lalka.** Czarnoksiężnik zostaje nagle odepchnięty niewidzialną ręką Chaosu. Przelatuje w powietrzu 1k10 metrów, a na skutek upadku otrzymuje trafienie z Siłą 2.
33–36	**Wody!** Odzienie czarnoksiężnika nagle staje w płomieniach (patrz *Księga Zasad*, str. 141, odnośnie obrażeń od ognia).
37–40	**Magnetyzacja.** Wszystkie metalowe przedmioty trzymane lub noszone przez czarnoksiężnika nabierają właściwości magnesu.
41–44	**Odrętwienie kończyny.** Losowo wybrana kończyna czarnoksiężnika zostaje unieruchomiona przez lodowate moce Chaosu. Przez 1k10 minut pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Postać nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać kończyną.

45–48	**Bełkot.** Energia Chaosu wypełnia usta czarnoksiężnika, zmieniając jego słowa w bezsensowny bełkot. Przez następne 1k10 minut nie może on mówić ani rzucać zaklęć.
49–52	**Wiatr Chaosu.** Energie Chaosu przenikają zgromadzone przez czarnoksiężnika magiczne składniki zaklęć. Jeśli zostaną wykorzystane do rzucenia czaru, jedna z kostek użytych do sprawdzenia osiągniętego poziomu mocy będzie traktowana jako kostka Chaosu.
53–56	**Demoniczny posłaniec.** Z Eteru wyłania się demoniczny chochlik (patrz *Księga Zasad*, str. 241), który w następnej rundzie atakuje czarnoksiężnika.
57–60	**Wizja Chaosu.** Czarnoksiężnik przez chwilę spogląda w głąb Domeny Chaosu. Natychmiast otrzymuje 1 Punkt Obłędu. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 200 PD, aby uzyskać zdolność **magia czarnoksięska (Chaos)**.
61–64	**Zerwanie więzów.** Wszelkiego rodzaju zapinki, sprzączki i troki (także klamry butów i pasów oraz rzemienie ekwipunku) nagle odwiązują się lub odpinają.
65–68	**Wymioty.** Czarnoksiężnik zgina się wpół, gwałtownie wymiotując przez 1k10 rund.
69–72	**Atak Eteru.** Magiczna energia przenika ciało czarnoksiężnika, który traci 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza).
73–76	**Osłabienie.** Energia Chaosu pali ciało czarnoksiężnika, osłabiając go. Jego Odporność zmniejsza się o 10 punktów na 1k10 minut.
77–80	**Otępienie umysłu.** Fala magicznej energii przepływa przez ciało czarnoksiężnika. Na 24 godziny wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
81–84	**Opętanie.** Na czas 1 minuty czarnoksiężnik zostaje opętany przez demona. W tym czasie jego zachowaniem kieruje MG. Po odzyskaniu świadomości Bohater nie pamięta, co robił podczas opętania.
85–87	**Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarnoksiężnika (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
88–90	**Wicher Chaosu.** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w **Tabeli II-1: Pomniejsza manifestacja Chaosu**. Wylosowany efekt odczuwa każda istota w zasięgu 1k10 metrów od czarnoksiężnika.
91–92	**Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co się stanie następnym razem, gdy czarnoksiężnik rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
93–97	**Perwersyjna rozkosz.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni poważny efekt.
98–00	**Pech.** Należy natychmiast wykonać kolejny rzut procentowy i sprawdzić wynik w **Tabeli II-3: Katastrofalna manifestacja Chaosu**.

Tabela II-3: Katastrofalna manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–05	**Dzika magia.** Czarnoksiężnik traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Wszystkie postacie w promieniu 30 metrów, włącznie z nim samym, tracą 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza).
06–10	**Usychanie.** Energia Chaosu pali ciało czarnoksiężnika. Jego Odporność zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
11–15	**Złamanie woli.** Czarnoksiężnik załamuje się pod naporem Wiatrów Magii. Jego Siła Woli zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
16–20	**Otępienie.** Umysł czarnoksiężnika zamyka się, aby bronić się przed naporem energii Chaosu. Jego Inteligencja zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
21–24	**Bicz Tzeentcha.** Nagły przypływ mocy wstrząsa ciałem czarnoksiężnika, który traci przytomność na 1k10 minut.
25–28	**Burza Eteru.** Wiatry Magii bezlitośnie chłoszczą czarnoksiężnika. Postać otrzymuje trafienie krytyczne w losowo wybraną część ciała. Wartość trafienia krytycznego należy ustalić za pomocą rzutu 1k10.
29–32	**Szał.** Na widok czarnoksiężnika wszystkie istoty (nawet towarzysze) w zasięgu 10 metrów natychmiast wpadają w szał. Ze wszystkich sił będą próbowały go zaatakować. Odzyskują panowanie nad sobą dopiero po 1k10 rundach.
33–36	**Albinos.** Pod wpływem magicznych energii włosy i skóra czarnoksiężnika stają się białe.
37–40	**Heretycka wizja.** Książę demonów roztacza przed czarnoksiężnikiem wizję Chaosu. Bohater natychmiast otrzymuje 1k10 Punktów Obłędu. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 100 PD, aby uzyskać zdolność **magia czarnoksięska (Chaos)**.
41–44	**Martwica umysłu.** Umysł czarnoksiężnika wyjaławia się od nadmiaru magicznej energii. Wartość jego Magii zmniejsza się do 0. Po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o 1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów Magii.
45–48	**Wrząca krew.** Przez krótką chwilę krew w żyłach czarnoksiężnika zaczyna płonąć żywym ogniem. Postać traci 2k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza).
49–52	**Nieproszone towarzystwo.** Czarnoksiężnik zostaje zaatakowany przez grupę pomniejszych demonów (patrz *Księga Zasad*, str. 242). Liczebność grupy odpowiada wartości Magii czarnoksiężnika. Demony materializują się wprost z Eteru, w odległości 12 metrów od postaci.
53–54	**Demoniczni pomocnicy.** Z Eteru wyłania się 1k10 demonicznych chochlików (patrz *Księga Zasad*, str. 241), które przez 1k10 rund będą posłuszne woli czarnoksiężnika.
55–65	**Demoniczny cyrograf.** Na ciele czarnoksiężnika pojawia się runa Chaosu wielkości około 5 centymetrów. Czarodziej natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Po otrzymaniu 13 takich run, znaki układają się w tekst cyrografu skazującego duszę czarnoksiężnika na wieczną służbę u którejś z Niszczycielskich Potęg (zależnie od decyzji MG). Usunięcie naznaczonej skóry nie powoduje unieważnienia cyrografu.
66–68	**Bez tchu.** Przez 1k10 minut czarnoksiężnik nie może zaczerpnąć powietrza (patrz *Księga Zasad*, str. 141, odnośnie obrażeń od uduszenia).
69–71	**Utracone dziedzictwo.** Fale Chaosu obmywają ciało czarnoksiężnika, czyniąc go bezpłodnym.
72–74	**Ślepota.** Czarnoksiężnik zamyka oczy, nie mogąc patrzeć na szalejące wokół Wiatry Magii. Jednak nie może ich otworzyć, dopóki nie zostanie wyleczony za pomocą magii lub zabiegu chirurgicznego.
75–77	**Straszliwe spazmy.** Wiatry Magii szaleńczo wstrząsają ciałem czarnoksiężnika, który odgryza sobie język. Trudno zrozumieć jego słowa, a wszelkie próby rzucenia zaklęcia obciążone są modyfikatorem -5 do osiągniętego poziomu mocy.
78–80	**Odmrożenie.** Pod wpływem lodowatych mocy Chaosu losowo wybrana kończyna czarnoksiężnika zostaje dotknięta martwicą i trwale sparaliżowana
81–83	**Mutujący dotyk.** Czarnoksiężnik musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast zostaje dotknięty mutacją Chaosu.
84–86	**Zaginiony w pustce.** Czarnoksiężnik zostaje wessany do Domeny Chaosu. Jeżeli gracz nie wykorzysta Punktu Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.
87–89	**Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarnoksiężnika (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
90–92	**Wir Chaosu.** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w **Tabeli II-2: Poważna manifestacja Chaosu**. Wylosowany efekt odczuwa każda istota w zasięgu 1k10 metrów od czarnoksiężnika.
93–95	**Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co się stanie następnym razem, gdy czarnoksiężnik rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
96–00	**Mroczne natchnienie.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni katastrofalny efekt.

Indeks

A

Albion ... 14
Amfisbena ... 138
Apostołowie Prawdy ... 98
Ariasanizm ... 98
Asavar Kul ... 11

B

Balsam Kojący ... 110
Bazyliszek ... 138
Be'lakor ... 9
Bestia Nurgla ... 279
Biczownik ... 139
Błogosławieni ... 101
Borys Todbringer ... 13
Brosza Slaanesha ... 221
Burze zmian ... 165

C

Chimera ... 140
Choroby
- Drżączka kostna ... 57
- Febra ... 57
- Szara gorączka ... 57
- Wrzodzienica ... 57
- Zgnilizna Nurgla ... 24
- Zgnilizna oczna ... 57
- Zielona ospa ... 57

Choroby umysłu ... 72
- Bezrozumna obsesja ... 72
- Błoga nieświadomość ... 72
- Chorobliwa żądza ... 250
- Czarodziejska ułuda ... 73
- Odrażająca natura ... 249
- Odrętwienie ... 74
- Strach przed samotnością ... 251
- Wisielczy humor ... 74
- Zagubiona dusza ... 252

Chowańce ... 271
- Demoniczna moc ... 272
- Głos pana ... 272
- Głos rozsądku ... 272
- Magiczne zogniskowanie ... 272
- Połączenie telepatyczne ... 273
- Prawa ręka pana ... 273
- Przeklęta maskotka ... 273
- Zbiornik mocy Eterycznej ... 273

Cytadela Schodów ... 247
Czarnoksiężnik Chaosu ... 203
Czarny Buzdygan ... 221
Czerw bagienny ... 141
Czerw słoneczny ... 141
Czerwona Korona ... 97

D

Dar Khorna ... 210
- Demoniczne imię ... 212
- Dłoń Khorna ... 212
- Jad ... 212
- Mieszaniec ... 212
- Mutacja Chaosu ... 212
- Oblicze Khorna ... 210
- Oblicze Krwiopijcy ... 211
- Oblicze krwiopuszcza ... 211
- Oblicze molocha ... 211
- Oblicze ogara Chaosu ... 211
- Obroża Khorna ... 211
- Odór nienawiści ... 212
- Piętno Khorna ... 212
- Regeneracja ... 212
- Siła Khorna ... 212
- Skóra Khorna ... 211
- Szał bojowy ... 212
- Zatracenie ducha ... 212
- Żywa broń ... 212

Dar Nurgla ... 213
- Chowaniec ... 214
- Demoniczne imię ... 214
- Mieszaniec ... 214
- Mutacja Chaosu ... 214
- Nosiciel zarazy ... 214
- Oblicze bestii Nurgla ... 213
- Oblicze Nurgla ... 213
- Oblicze siewcy zarazy ... 213
- Piętno Nurgla ... 214
- Rogi Nurgla ... 214
- Skóra Nurgla ... 214
- Ślimaczy śluz ... 214
- Wór łajna ... 213
- Zgnilizna Nurgla ... 213
- Zabi język ... 213
- Żywiciel nurglingów ... 214

Dar Slaanesha ... 215
- Chowaniec ... 216
- Chwytny język ... 216
- Czarująca osobowość ... 216
- Demoniczne imię ... 216
- Kolczasty ogon ... 216
- Mieszaniec ... 216
- Mutacja Chaosu ... 216
- Oblicze demonetki ... 215
- Oblicze Slaanesha ... 215
- Oblicze Strażnika Tajemnic ... 215
- Oblicze stwora Slaanesha ... 215
- Piersi ... 215
- Piętno Slaanesha ... 216
- Piżmo ... 216
- Rogi Slaanesha ... 216
- Sadomasochizm ... 215
- Szczypce kraba ... 215

Dar Tzeentcha ... 216
- Artefakt ... 217
- Chowaniec ... 218
- Dar magii ... 217
- Demoniczne imię ... 218
- Dłoń Tzeentcha ... 217
- Kaprys Tzeentcha ... 217
- Mieszaniec ... 217
- Mutacja Chaosu ... 218
- Oblicze Pana Przemian ... 216
- Oblicze strachulca ... 216
- Oblicze Tzeentcha ... 216
- Ognista ręka ... 217
- Piętno Tzeentcha ... 218
- Pośmiertne rozmnożenie ... 217
- Przemiana ... 218
- Przerażające spojrzenie ... 218
- Skrzydła ... 218

Demonetka ... 282
Demoniczne chochliki ... 287
- Muza ... 287
- Ropniak ... 288
- Straszydełko ... 288
- Złośliwiec ... 288

Demoniczne imię ... 292
Demoniczny oręż ... 235
- Tworzenie ... 236
- Właściwości ... 237

Demoniczny wierzchowiec ... 288
Demony
- Khorna ... 275
- Nurgla ... 277
- Pomniejsze ... 275
- Slaanesha ... 281
- Tzeentcha ... 283
- Wielkie ... 296

Dolina Potworów ... 248
Dysk Tzeentcha ... 283
Dzieci Zagłady ... 87
Dżabersmok ... 142

E

Efekty uboczne ... 258
Egzorcyści ... 156

F

Fort Denkh ... 116
Fortca Marchii ... 250
Furia Chaosu ... 289
Futro Sharrgu ... 221

G

Glista mięsna ... 143
Grimgor ... 14
Grimminhagen ... 117

H

Hełm Wielu Oczu ... 221
Hełm z Krwawego Żelaza ... 108
Hungowie ... 191

J

Jadeitowy Bożek ... 109
Jedwabnik ... 143

K

Karmazynowa Czaszka ... 83
Khorne ... 240
Kordiał Tzeentcha ... 110
Korona Wiecznego Podboju ... 222
Kostki Chaosu ... 257
Kostur rykowca ... 127
Krasnolud Chaosu ... 193
- Zaklinacz krasnoludów Chaosu ... 196

Krasnolud z Norski ... 174
Krwawnik ... 222
Krwiopijca Khorna ... 297
Krwiopuszcz ... 277
Książę demonów ... 211
Księga Tajemnic ... 222
Księgi wiedzy tajemnej ... 102
- Katalog Ciał ... 103
- Księga Niewysłowionego Potępienia ... 105
- Księga Spaczenia ... 107
- Liber Malefic ... 106
- „Niebiańska Księga Przepowiedni" ... 102

Kuce bojowe ... 193
Kulty ... 81
- Khorna ... 81
- Nurgla ... 85
- Slaanesha ... 89
- Świątynie ... 92
- Tzeentcha ... 94

Kurganie ... 186

L

Latający Zamek ... 251
Luthor Huss ... 13

Ł

Łowcy czarownic ... 152

M

Magia ... 258
Magia czarnoksięska ... 253
- Dziedzina Nurgla ... 263
- Dziedzina Slaanesha ... 265
- Dziedzina Tzeentcha ... 267
- Tradycja Chaosu ... 261

Magia powszechna ... 261
Magia prosta (Chaos) ... 260
Miasto Nieuniknionego ... 251
Middenstag ... 116
Minotaur ... 129
- Byk zagłady ... 130

Młodnik ... 144
„Młot Imperatora" ... 115
Moloch ... 275
Monolity ... 164
- Bogów Chaosu ... 165
- Wielkiej Bestii ... 164

Mordheim ... 11
Mosiężne Siostry ... 85
Mroczna mowa ... 135
Mroczne Dusze ... 193
Mroczne Elfy ... 197
Mutacje ... 32
- Albinos ... 36
- Atrofia ... 36
- Bestia o tysiącu ... 36
- Bezgłowy ... 37
- Bezpodstawna nienawiść ... 37
- Bezrozumny ... 37
- Chaosołak ... 37
- Chwytny ogon ... 37
- Cielesna korona ... 37
- Ciernie ... 38
- Cuchnący dotyk ... 38
- Czarna skóra ... 38
- Czworonożny/dwunożny ... 38
- Demoniczny byt ... 38
- Długa szyja ... 38
- Długi nos ... 39
- Długie kolce ... 39
- Długie nogi ... 39
- Do góry nogami ... 39

Dodatkowa kończyna 39
Dodatkowe oko 39
Dodatkowe palce 40
Dodatkowe stawy 40
Dodatkowe ucho 40
Dodatkowe usta 40
Dodatkowy nos 40
Drgawki 40
Dziób 41
Dziwny chód 41
Dziwny głos 41
Fałszywy demon 41
Futro 41
Garb 41
Gęsta grzywa 41
Gęste futro 41
Giętkie kończyny 41
Głowonóg 41
Głupawy 41
Gnijące ciało 42
Grzebień kostny 42
Grzybnia 42
Gwoździogłowy 43
Hipnotyczny trans 43
Hipnotyzujące spojrzenie 43
Jednonogi 43
Jednooki 43
Kipiele 43
Kłujący jęzor 43
Kły 43
Kły jadowe 44
Kolczasty ogon 44
Kolorowa skóra 44
Kopyta 44
Kostropata skóra 44
Krótkie nogi 44
Kryształowe ciało 44
Kwasowa wydzielina 44
Kwasowe wymioty 45
Lewitacja 45
Łuskowata skóra 45
Macki zamiast ramion 46
Mackowate palce 46
Magiczna moc 46
Marionetka 46
Mechanoid 46
Metaliczna skóra 47
Metalowe ciało 47
Mieszaniec 47
Mistrz broni 48
Myśląca narośl 48
Niekontrolowane gazy 48
Nienaturalne łaknienie 49
Niestabilność czasowa 50
Nietypowe ubarwienie 50
Nieuzasadniona fobia 50
Niewidzialność 51
Niewrażliwość na magię 51
Nieznaczna zmiana wyglądu 51
Oblicze gorejącej czaszki 51
Obłęd 51
Obwisły 51
Ociekający śluzem 51
Oczy na szypułkach 51
Odłączalne kończyny 51
Odór 52
Odporność na magię 52
Odporny 52
Ogniste ciało 52
Ognisty dech 52
Ogon 52
Ogon skorpiona 52
Ogromna narośl 53
Ogromny 53
Olbrzymia głowa 53
Organ Chaosu 53
Osiłek 53
Pasożytniczy bliźniak 53
Pazury 53
Plucie kwasem 53
Podmieniec 54
Podwojenie 54
Polipy 54
Pomiot Chaosu 54
Ponętny 54
Porażający dotyk 54
Potworna otyłość 54
Potworny wygląd 54
Powielenie 55
Prymityw 55
Przeniesienie kończyny 55
Przerażający wygląd 55
Przerośnięta część ciała 55
Przezroczysta skóra 55
Przyssawki 55
Przytłaczający intelekt 55
Ptasie odnóża 55
Rączy 55
Regeneracja 55
Robaczywy 55
Rogi 56
Rozrost 56
Rój much 56
Siewca zarazy 58
Silne nogi 58
Skrzela 58
Skrzydła 58
Spaczeniowy szał 58
Spaczony umysł 58
Spiczastogłowy 58
Strach przed krwią 58
Syrena 58
Szalony wojownik 59
Szczypce 59
Ślimacze ciało 59
Świecąca skóra 59
Tchórzostwo 59
Telekineza 59
Telepatia 59
Teleportacja 59
Trąba 60
Troje oczu 60
Trupia czaszka 60
Twarda skóra 60
Twarz bez rysów 60
Uderzające podobieństwo 60
Upierzenie 60
Utrata zmysłu 60
Uzależnienie 60
Wampir 61
Wielkie uszy 62
Wielogłowy 62
Wieloręki 62
Wrzody 62
Wychudła sylwetka 62
Wyłupiaste oczy 62
Wysypka 62
Wywrócony na wierzch 62
Zanik 62
Zanik kończyny 62
Zanik kości 63
Zatracenie duszy 63
Zła krew 63
Złe oko 63
Złudzenie normalności 63
Zły 63
Zmiennokształtny 63
Zniekształcona twarz 63
Zwierzęca mutacja 65
Zwierzęce odnóża 65
Zwierzęcy pysk 65
Zwierzęcy tułów 65
Zwierzęcy wygląd 66
Zwinny 67
Żądza krwi 67
Żelazna skóra 67
Żywa broń 67
Żywy szkielet 67
Mutacje 32
Dziwny wygląd 33
Khorna 42
Leczenie 29, 72
Nurgla 45
Slaanesha 49
Strach 32
Tzeentcha 61
Ukrywanie 33
Mutanci 31

N

Nagrody Chaosu 206
Boski dar 210
Boski osąd 210
Demoniczny oręż 209
Demoniczny wierzchowiec 209
Mutacja Chaosu 208
Oręż Chaosu 209
Pomiot Chaosu 209
Potęga Chaosu 209
Rumak Chaosu 209
Szał bojowy 208
Wilczarze Chaosu 210
Wywyższenie 207
Zbroja Chaosu 209
Niebieski strachulec 286
Niszczycielskie Potęgi 8, 239
Nordenianie 98
Norska 168
Geografia 170
Klimat 169
Osady 175
Norsmeni 170
Chłopi 173
Jarlowie 174
Język 178
Kobiety 173
Królowie 174
Kultura 176
Niewolnicy 173
Pochodzenie 170
Religia 178
Rzemiosło 175
Vitki 174
Waluta 178
Wergild 177
Wojowie 173
Wróżbici 174
Znicwagi 175
Zwyczaje 177
Nurgle 242
Nurgling 277

O

Obłęd 72
Obroża Khorna 223
Ofiarowanie 28
Ogar Chaosu 276
Ogr Chaosu 150
Oko Morkara 107
Oktagramy 270
Olbrzym Chaosu 150
Opętanie 25
Bezwolne 25
Dobrowolne 25
Egzorcyzmy 26
Oznaki 26
Skutki 27
Ordo Fidelis 153
Oręż Chaosu 226
Osobliwości krajobrazu 162
„Ostatnia Nadzieja" 164

P

Pan Przemian 304
Płomieniec 284
Pływy Chaosu 246
Pomiot Chaosu 68
Posępna Wieczerza 100
Posępne Stowarzyszenie 93
Prawdziwe imię 293
Profesje
Akolita kultu Khorna 82
Akolita kultu Nurgla 86
Akolita kultu Slaanesha 90
Akolita kultu Tzeentcha 95
Arcykapłan zaklinaczy 197
Bestigor 124
Czarnoksiężnik 203
Demon wywyższony 208
Duszołap 206
Handlarz niewolnikami 184
Grabieżca 180
Inżynier Chaosu 197
Kapłan zaklinaczy 196
Kataklizator 206
Korsarz 181
Mistrz zaklinaczy 196
Obszarnik 185
Rycerz Chaosu 202
Rycerz Pantery 158
Skald 182
Tkacz zagłady 205
Ulubieniec Chaosu 202
Vitki 185
Wielorybnik 182
Woj 182
Wojownik Chaosu 201
Wódz 185
Wódz zwierzoludzi 124
Wróżbita 183
Wtajemniczony kultu Khorna 82
Wtajemniczony kultu Nurgla 87
Wtajemniczony kultu Slaanesha 90

Wtajemniczony kultu Tzeentcha 95
Wybraniec Chaosu 203
Wywyższony wybraniec Chaosu 203
Zakapturzony Brat 159
Zaklinacz 196
Złowróż 203
Przekleństwo Kamienia 196
Przekleństwo Tzeentcha 308
Przyzywanie demonów 269
Purpurowa Dłoń 95
Pustkowia Chaosu 161

R

Rozdzieracz 223
Rój demonów 278
Rój smutków 145
Różowy strachulec 285
Rumak Slaanesha 281
Runy Chaosu 135
Rycerze Pantery 157
Rytuały
Egzorcyzm 156
Przyzwanie demona 269
Udręczenie jęczącej duszy 105
Uwolnienie duszy śniącego 106

S

Sadzawki Dhar 257
Serce Mroku 224
Siewca zarazy 280
Slaanesh 243
Smoczy ogr 146
Smok Chaosu 148
Spaczeń 111
Bryłki 112
Grudki 112
Pył 112
Strach 32
Strażnicy dróg 158
Strażnik Tajemnic 302
Straż rzeczna 159
Stwór Slaanesha 281
Sybaryci 91
Sztuka 99

Ś

Śluzowiec Chaosu 148

T

Tongowie 192
Topory Khorgora 224
Troll Chaosu 151
Trupia Głowa 224
Tzeentch 244

U

Uprząż Slaanesha 224

W

Widziadła 256
Aura Czerni 256
Czerwony Jeździec 256
Mabrothrax 256
Oczy Nurgla 257
Sierota 257
Tłuścioch 257
Wiedźmi wzrok 255
Wielka Wojna z Chaosem 11
Wielki Kieł 225
Wielki Nieczysty 299
Wilczarz Chaosu 131
Właściwości oręża Chaosu 226
Ażurowy 226
Berserker 226
Błyskawiczny blok 226
Dominacja 226
Eteryczny 226
Furia 226
Grabarz 227
Iluzja 227
Kieł mrozu 227
Kieł Tzeentcha 227
Krwiopijca 227
Krzepa 227
Latanie 227
Lewitacja 227
Lodowaty podmuch 228
Magiczna osłona 228
Miecz łańcuchowy 228
Morderczy 228
Nasienie mutacji 228
Nienawiść 228
Niezdarność 229
Niezłomna wola 229
Niszczyciel magii 229
Obłęd 229
Obrzydliwy śluz 229
Odbicie zaklęcia 229
Odporność 230
Odwaga 230
Ogniste ostrze 230
Ognisty podmuch 230
Okrutny 230
Oprawca 230
Osłabienie 230
Oszołomienie 230
Oślepiający blask 230
Ożywczy dech 230
Ożywiony 230
Parujący 231
Pożeracz umysłów 231
Przeraźliwy wrzask 231
Przewrotny 231
Przywództwo 231
Przyzwanie demona 231
Relikwia 231
Rębacz 231
Rozkład 231
Siewca zarazy 232
Siła demona 232
Siła magii 232
Siła olbrzyma 232
Słabość 232
Spaczeniowy 232
Strach 233
Straszliwe wycie 233
Strażnik 233
Śmiercionośny cierń 233
Śpiewający 233
Tajemna wiedza 233
Tchórzostwo 233
Umagicznienie 233
Usypiacz 233
Wampiryczny 233
Wchłonięcie magii 234
Wężownik 234
Witalność 234
Wróg magii 234
Wygnanie demona 234
Wyjec 234
Wytrzymałość 234
Wyważony 234
Zabójca 234
Zaklęcie 234
Zatruty 234
Złodziej życia 234
Zmiennokształtny 234
Zrodzony z... 234
Żałobne ostrze 235
Żądza mordu 235
Wolfenburgianie 98
Wybraniec Chaosu 200
Wyjec 285
Wyznawcy Cuchnącej Paszczęki 89
Wzgórze Kości 162

Y

Ymir 172

Z

Zajazdy przydrożne 115
Zakapturzeni Bracia 159
Zaklęcia 260
Błogosławieństwo Tzeentcha 268
Cięta riposta 265
Dotyk Chaosu 262
Idylla 265
Inkub/Sukub 267
Iskra 260
Jasne wejrzenie 260
Jest nas legion 264
Klątwa 260
Klątwa rozrostu 266
Kontredans Slaanesha 265
Łaska Chaosu 262
Łaska mrocznego patrona 260
Łaska Nurgla 263
Magiczny rozbłysk 286
Marionetka 266
Maska pożądania 265
Mgła zepsucia 264
Mroczna dłoń zniszczenia 262
Nagła mutacja 286
Niewolnik Chaosu 268
Ogień Tzeentcha 286
Paląca krew 262
Palec boży 261
Pęta 261
Plugawy posłaniec 263
Plujka 260
Płomienie przeznaczenia 268
Płomień szaleństwa 268
Pokusa Chaosu 262
Powstrzymanie mutacji 261
Pożoga Tzeentcha 269
Przemiana Tzeentcha 268
Przeskok 261
Przestraszenie zwierzęcia 267
Przypływ natchnienia 265
Przyzwanie grupy demonów 262
Przyzwanie pomniejszego demona 262
Radosne oblicze 263
Rozkoszny ból 265
Różowy płomień Tzeentcha 268
Słowo bólu 263
Smród Nurgla 263
Struga zepsucia 264
Urok dojrzałości 263
Welon zepsucia 262
Wicher zarazy 264
Wizja męki 262
Wspinacz 261
Wstrząs 261
Wygaszenie magii 269
Wygnanie śmiertelnika 269
Zamroczenie 260
Zaraźliwy dech 264
Złoty blask 266
Zmiękczenie 268
Zbroja Chaosu 225
Zbrojne stada 131
Cłazy zbrojne 132
Przydomki 132
Przywództwo 131
Rykowisko 132
Sztandary 131
Uczta wybrańców 131
Zdolności
Bezkształtny 137
Czarostwo 184
Demoniczna aura 276
Dodatkowe zaklęcie 261
Kontrolowana mutacja 94
Łuski 137
Potężny cios 150
Uodporniony na Chaos 84
Urodzony wspinacz 137
Wybraniec Chaosu 202
Żelazna wola 150
Zlepieniec Chaosu 149
Złodziej ciał 289
Zwierzoludzie 123
Bestigor 124
Centigor 128
Gor 123
Gor szablozębny 130
Khorngor 125
Kozłogor 124
Podmieniec 125
Prawdzigor 124
Rykowiec 125
Slaangor 125
Spaczogor 125
Szaman rykowców 126
Ungor 125
Tzaangor 125
Wielki szaman rykowców 127
Wołogor 124
Zwierzołak 181
Zwierzomowa 136
Zwodniczy Klejnot 225
Zwodnik 109

Sięgnij po moc Chaosu!

Stary Świat umiera. Toczy go wstrętna choroba, rozprzestrzeniająca się poprzez wiatr i wodę, zatruwająca nawet samą ziemię. Zarażone nią rośliny natychmiast rozkładają się, gniją lub więdną. U ludzi i zwierząt jej objawy manifestują się okropnymi mutacjami i deformacjami, które prowadzą zarażonych na krawędź szaleństwa, a następnie daleko poza nią. Chorobą tą jest Chaos – złowrogi cień, który od dawna rzucają na Stary Świat północne pustkowia. To zagrożenie, które spędza sen z powiek zarówno ludziom, jak i elfom oraz krasnoludom.

W Księdze Spaczenia, dodatku do gry fabularnej Warhammer Fantasy, Niszczycielskie Potęgi wreszcie zostają odsłonięte. Niniejsza książka ujawnia wszystkie sekrety Chaosu, opisując je nadzwyczaj starannie i z wielkim pietyzmem – począwszy od szczegółów dotyczących niezliczonych rodzajów mutacji, jakim ulec mogą istoty rozumne, poprzez różne istoty Chaosu, włącznie ze zwierzoludźmi zamieszkującymi mroczne ostępy Lasu Cieni oraz Drakwaldu, aż po straszliwe demony, zrodzone z pradawnych ludzkich koszmarów. Księga Spaczenia odpowie na wszystkie Twoje pytania dotyczące Chaosu – oraz na wiele takich, których nie miałeś odwagi zadać.

Wewnątrz tej przeklętej księgi znajdziesz:

- Ponad 150 nowych mutacji, dzięki którym stworzysz unikalnych i potwornych mutantów służących mrocznym bogom.
- Szczegółowe informacje dotyczące mrocznych kultów Starego Świata, między innymi o zdeprawowanych Sybarytach oraz kulcie Karmazynowej Czaszki.
- Zasady tworzenia nowych kultów, jak również informacje niezbędne do przygotowania przywódców kultów, akolitów oraz czarnoksiężników.
- Lista artefaktów Chaosu, takich jak Posępna Wieczerza i Katalog Ciał.
- Wyczerpujące informacje dotyczące tworzenia zwierzoludzi, w znaczny sposób rozszerzające zasady opisane w Bestiariuszu Starego Świata.
- Kilkanaście nowych potworów zrodzonych z dotyku Chaosu, w tym amfisbena, bazyliszek oraz straszny dżabersmok.
- Opis Norski, wraz z zasadami tworzenia norsmeńskich Bohaterów Graczy oraz prowadzenia kampanii na terenie tej krainy.
- Szczegółowy opis barbarzyńskich plemion wyznających Bogów Chaosu, takich jak Kurganie, a także krasnoludy Chaosu!
- Obszerne zasady umożliwiające odgrywanie roli kultystów Chaosu, a w tym: nowe profesje, piętno Chaosu oraz błogosławieństwa Niszczycielskich Potęg.
- Ponad 100 naznaczonych przez Chaos broni oraz wiele innych przeklętych przedmiotów, które można wykorzystać, walcząc dla chwały Mrocznych Bóstw.
- Rozszerzone Tradycje Chaosu dla Czarnych Magistrów oddających cześć Nurglowi, Slaaneshowi lub Tzeentchowi, zawierające całkowicie nowe czary takie jak idylla albo marionetka.
- Rozszerzone tabele efektów ubocznych dla guślarzy i wiedźm praktykujących magię czarnoksięską.
- Pełne charakterystyki dobrze znanych demonów, zawierające opis wszelkich manifestacji Chaosu, począwszy od żałosnych, lecz obrzydliwych nurglingów, a skończywszy na straszliwym Strażniku Tajemnic.
- Nowe zarazy i choroby umysłu.

Dodatkowo w Księdze Spaczenia znajdziesz obszerne informacje dotyczące Pustkowi Chaosu oraz położonych tam dziwnych miejsc. Weź więc do ręki drzewce sztandaru, zatrać się w mocy Eteru i ruszaj na Pustkowia Chaosu, aby szukać chwały i potęgi.

Chaos jest w Tobie!

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. © Copyright Copernicus Corporation 2007. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel , BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries

Black Industries W W W:
http://www.blackindustries.com/

BL PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
http://copcorp.pl

COPERNICUS CORPORATION

ISBN 13: 978-83-86758-86-9
ISBN 10: 83-86758-86-4

9 788386 758869 >