



DARK HERESY™

NIEZBĘDNIK MISTRZA GRY

WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY

REDAKCJA

POLSKA EDYCJA DARK HERESY

REDAKTOR NACZELNY

Michał „Baniak” Bańka

TLUMACZENIE:

Dominika Rycerz-Jakubiec

REDAKTOR MERYTORYCZNY:

Bartosz Chilicki

KOREKTA:

Michał Bańka, Agnieszka Gutowska

LAMANIE I SKŁAD:

Andrzej Karlicki

ORIGINALLY PRODUCED BY

Tim Huckelbery

DEVELOPMENT AND WRITING

Owen Barnes and Jordan Goldfarb

EDITING AND PROOFREADING

Andrew Kenrick, Alex Stragey, and David Johnson

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

GRAPHIC DESIGN

Taylor Ingvarsson

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

COVER ART

Matthias Kollros

INTERIOR ART

Alex Boca, Matt Bradbury, Ilich Henriquez,
Mark Molnar, David Auden Nash, Neil Roberts,
Stephen Somers, and Erie Trancheux

MANAGING ART DIRECTOR

Andrew Navaro

ART DIRECTION

Andy Christensen

PRODUCTION MANAGEMENT

Erie Knight

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

SPECIAL THANKS TO OUR PLAYTESTERS:

“The Librarians” Pim Mauve with Gerlof Woudstra,
Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, and Joris Voogd;

“No Guts No Glory!” Sean Connor with Ben Newman,
Adam Lloyd, Simon Butler, and Mark Smith;

“Unrepentant” Lachlan “Raith” Conley with Jordan Dixon,
Rhys Fisher, Mark McLaughlin, and Aaron Wong

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGERS

John French and Graeme Nicoll

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

BUSINESS AND LEGAL ADVISER

Andy Jones

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett



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



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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

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

ISBN: 978-83-61656-37-1

Jeżeli szukasz informacji na temat *Dark Heresy*, bezpłatnych plików do pobrania, odpowiedzi dotyczących pytań o zasady gry, lub po prostu chcesz przekazać pozdrowienia, odwiedź naszą stronę darkheresy.pl. W publikacji zawarto zmiany z oficjalnej Erraty 1.1 wydanej przez Fantasy Flight Games.

GDZIE CIAŁO ZAWODZI, WIARA ZWYCIĘŻA.

mSmmmm



ROZDZIAŁ I: PUSTKOWIE UMARŁYCH

Blady męź! naporuszył smm rozkładającym się ciałem, zrucając! ramion fseletynę skłęcząc mu za przebranie potrzebne podczas wizyt w górnych rejonach kopca. f Tutaj, w swym przedziwnym bastionie, wyrastającym wprost ze ścieku, Ferme i Fayne znów może być mistrzem Błogosławionego Ciała, a wkrótce także panem całego Desoleum. Nic mu w tym nie przeszkodzi, to pewne jak sam rozkład Nawet jego brat Damiś, ten zdradca, który miał cześć ukrąść odlamek pradawniej relikwii, i Fayne przyjrzał się badawczo przedmiotowi z innego świata i czasów, kiedy człowiek nie chodził jeszcze wyprostowany Drzemala w nim starożytna moc, dość silna, by przywrócić padłym namiastkę życia i przyzwać na ten plan egzystencji dzieci Dziadka. Wkrótce Fayne przeprowadzi armię umarłych i demonicznych stworzeń przez cały kopiec i zamieni go w świątynię dla Pana Zarazy. : Coś we wnętrzu artefaktu uśmiechnęło się. O tak, już w 'krotce...'

Kopiec Desoleum tocząc zepsucie i rozkład, sięgające aż do samych jego korzeni. Podczas gdy struktury społeczności kopca trwają nieprzerwanie, a mieszkańcy żyją i umierają związani pradawnymi przysięgami, sama podstawa ich egzystencji zaczyna drżeć w posadach. Podstępne wpływy Osnowy, plugawe ingerencje kultur *xenos* i nienawiść, żywiona lekkomyślnie przez jednych ludzi względem innych – wszystko to sprawia, że kopiec coraz bardziej chyli się ku upadkowi. W niewielu miejscach rzuca się to w oczy bardziej niż na jego niższych poziomach, gdzie zepchnięto wyrzutków społecznych, dla których każdy dzień jest walką o przetrwanie. Choć ci zdesperowani i pogrążeni w skrajnym ubóstwie ludzie są niezwykle istotni dla najważniejszych gałęzi przemysłu kopca, pozostają niezauważeni lub zapomniani przez swych panów. Z tego powodu domy i ulice biedoty stają się szczególnie podatnym gruntem dla narastającej ciemności.

INSTRUKCJE DLA MISTRZA GRY

Nie obawiajcie się śmierci, albowiem jeśli padniecie, wskrzeszę was, byście mogli dalej uczestniczyć w naszych wielkich podbojach.

- Ferme Fayne do wyznawców Błogosławionego Ciała

Pustkowie umarłych to śledztwo, podczas którego Akolici przyjrzą się bacznie Trupim Gildiom kopca Desoleum, a w szczególności jednej z nich, która uległa plugawym wpływom Niszczycielskich Potęg. Podążając śladem zakazanych artefaktów *xenos* i porachunków grap przestępczych, trafią na o wiele straszniejszego wroga, dalece przekraczającego granice człowieczeństwa. Istotą całej przygody jest wytropienie jednej osoby – Ferme Fayne'a. Ponoć to on odpowiada za ogromne spustoszenia, jakie dotknęły jego dom i mieszkańców Poszafotu, upadającej części niższego miasta Desoleum, zajmującej się umarłymi. Dowiedziawszy się o istnieniu artefaktu *xenos* prześiękniętego mocą Osnowy, Akolici stają się częścią wydarzeń i otrzymują pierwsze wskazówki odnośnie zamiarów Ferrue – nie chodzi mu jedynie o kradzież zwłok Trupim Gildiom; chce on ożywić umarłych, wykorzystując strasliwą moc Osnowy. Ostatecznie śledztwo zaprowadzi Akolitów w głąb Podkopca, gdzie Ferrue wykonuje swe mroczne eksperymenty i odprawia bluźniercze rytuały planując przyzwanie potężnego demona.

NIECH ŚWIATŁOŚĆ IMPERATORA SPALI CIAŁO HERETYKA.

TŁO PRZYGODY

Przygoda toczy się w podupadłej części niższego kopca zwanej Poszafotem. Miejsce to jest siedzibą Trupich Gildii - rodów, których zadaniem jest pozbywanie się zmarłych większości biedoty Desoleum. Prześiąknięty zepsuciem Poszafot to idealne miejsce dla tych, którzy chcą poruszać się między niższym kopcem miasta a królestwem bezprawia, Podkopcem, praktycznie niezauważenie. Stanowi on także centrum handlu zwłokami niższego kopca, gdzie Trapie Gildie pozbywają się tysiące ciał przysyłanych z górnych poziomów ■ doczesnych szczątków tych, którym zabrakło kredytów przysięg na cokolwiek lepszego niż podróż w jedną stronę do *Mortuarius Faktorum*.

Poszafot to jednak nie tylko magazyn zwłok i zajmujący się nimi mieszkańcy; jest też domem dla tysięcy nędzarzy, zbyt biednych, by żyć gdziekolwiek indziej niż pośród trupów. Nawet według niezbyt wygórowanych norm niższego kopca, Poszafot uznawany jest za miejsce, w którym działają już tylko ruina i rozkład, gdzie docierają jedynie niewielkie ilości energii, by oświetlić zapuszczone ulice i pozbywania, by nakarmić ludność.

Na takich oto fundamentach wyrosła prawdziwa herezja, przybierając postać ambitnego, ale dotkniętego zepsuciem członka jednej z rodzin Trupich Gildii - Ferrue Fayne'a. Ferrue, drugi syn rodu Fayne'ów, ale i jego starszy brat Tormus, a także młodszy Darnis, posiadają ukryty talent psioniczny, o którym plotkuje się w Poszafocie, że jest efektem zakazanego spółkowania ich zmarłej matki z nieczystymi siłami. Pielęgnując w sobie ten dar, bracia Fayne ulegli pokusom Osnowy, obietnicom potęgi i dołączyli do Siewców Rozpaczy, głównej, organizacji heretyckiej kontrolującej wiele kultów Nurgla, działających w całym kopcu.

Tormus zyskiwał coraz większą władzę w szeregach Siewców, przyćmiewając dokonania swych braci. Ferrue tymczasem zaszył się w Poszafocie, by oddać się knowaniom. Narzędziem, które miało umożliwić mu realizację celów, wydawał się artefakt *xenos* - dziwne, asymetryczne urządzenie, patrzenie na które sprawia ból. Tajemniczy przedmiot spotęgował jego połączenie z Osnową i dał mu moc dożywiania zwłok. Zyskawszy te nowe, obiecujące możliwości, Ferrue stworzył własny odłam kultu i nazwał go Błogosławionym Ciałem.

Wraz ze wzrostem potęgi jego założyciela, wzrastały też wpływy 'kultu i wkrótce Błogosławione Ciało ugruntowało swoją pozycję w Poszafocie. Dzięki Ferrue rozkwitł intratny handel zwłokami między niższym kopcem a Podkopcem - mężczyzna wykrada ciała Trupim Gildiom dla własnych potrzeb, po czym odsprzedaży dobytek umartwych oraz ich narzędzia Czerwonej Drodze, gangowi z siedzibą w niższych rejonach kopca. Ostatecznym celem Ferrue jest stworzyć armię ożywionych zwłok i wyjść z nią z Podkopca w imię Boga Zarapczy, siejąc śmierć i zniszczenie. Aby to osiągnąć, kultysta przygotowuje rytuał, mający przyzwać potężnego Herolda Nurgla, który stanie na czele umartwych.

iv Pechowo dla Ferrue, brat Darnis skomplikował sprawę, zwracając uwagę Sankcjonitów Tak jak Ferrue tkwił w cieniu Tormusa i Siewców Rozpaczy, tak i Darnis pozazdrościł władzy swemu starszemu bratu. Pożądał potęgi i odrobiny uwagi do tego stopnia, że ukradł ■ kawałek artefaktu *xenos* i sam próbował ożywić umartwych. To właśnie przerażające rezultaty jego działań przyciągnęły Akolitów do Poszafotu i pokazały, jak wielkim zagrożeniem dla Desoleum są Ferrue i Błogosławione Ciało.

UŻYWANIE TEJ PRZYGODY RAZEM Z MROCZNYMI ŻĄDZAMI

"Przygoda ta może posłużyć jako kontynuacja Mrocznych żądz - scenariusza zawartego w podręczniku Dark Heresy. Fabuła Mrocznych żądz osnuta była wokół handlu artefaktami *xenos* na terenie kopca Desoleum, dzięki czemu tajemniczy przedmiot zakupiony przez Ferrue, w celu zwiększenia swych mocy, stanowi idealny punkt, łączący obie przygody Bardzo prawdopodobne, że mężczyzna miał Styczność z Czarnym Kartelem, zajmującym się handlem takimi artefaktami, a nawet z niektórymi BN-ami, którzy z kolei mogli zdradzić jego imię Akolitem. Akcja przygody Pustkowie umartwych toczy się ponadto w sąsiedztwie miejsc obecnych w Mrocznych żądzach, dlatego też MG może zrobić użytek - jeśli ze- Ja chce - z tych samych lokacji, jeszcze bardziej łączyć ze sobą obie historie.

STRZESZCZENIE PRZYGODY

Pustkowie umartwych składa się z 3 części:

CZEŚĆ I: DROGA NA SZAFOT

Przygoda rozpoczyna się, gdy Akolici docierają do kostnicy nr 17 w Poszafocie. Ich zadaniem jest zbadać okoliczności odbicia artefaktu *xenos* pośród szczątków, na miejscu brutalnego masowego mordu. Krąg pogłoski, że miały w tym swój udział mroczne moce. Śledztwo prowadzi ich ku Trupim Gildiom, dzięki czemu natrafiają na pierwsze wskazówki odnośnie spisku Ferrue. Na miejscu zbrodni Akolici znajdują ciało Darnisa oraz fragment artefaktu *xenos*. Zyskają tu wiele poszlak i tropów do zbadania. Ich najistotniejszymi celami powinno być dowiedzenie się, kim był Darnis, odkrycie, dlaczego tak wiele zwłok: na miejscu niedawnej zbrodni wyłaje się liczyć sobie już kilka tygodni oraz zgłębienie natury artefaktu. Mieszkańcy Poszafotu mogą z początku nie palić się do współpracy, ale niektórzy z nich wiedzą o braciach Ferrue i mogą rzucić nieco światła na ich potencjalne zamiary. Podczas gdy Akolici podejmują śledztwo, ich śladem zaczynają podążać wysłani przez Ferrue kultysty. Mają oni ocenić, jakie zagrożenie mogą stanowić bohaterowie i - jeśli to możliwe - odzyskać artefakt. Zbadawszy poszlaki związane z morderstwem, Akolici powinni trafić do Fayne Mortuarius, ogromnego faktorium, gdzie przetwarza się zwłoki, otrzymując z nich mięso, płyny i kości. Tutaj natrafiają po raz pierwszy na zdecydowany opór ze strony Błogosławionego Ciała, ale też znajdują dowody jednoznacznie świadczące o planach Ferrue.

CZEŚĆ II: CZERWONA DROGA

W drugiej części przygody akcja przenosi się do Podkopca i Półdbramia - podłej dzielnicy, rządzonej przez gang Czerwonej Drogi, będącej kluczowym punktem na szlaku handlu zwłokami. Natrąwszy w Fayne Mortuarius na dowody świadczące o istnieniu takiego handlu, Akolici muszą podążać za tropem w głąb kopca i przejść przez Bramę Czystości. Ta potężna budowla służy jako granica oddzielająca Podbramie od Poszafotu, a patrole Sankcjonitów bacznie przyglądają się każdemu osobnikowi przechodzącemu z jednej strony na drugą. Za bramą czeka miasteczko Podbramie oraz Czerwona Droga. Stojący na czele gangu Yornas Szkarłatny sprawia wrażenie sojusznika Ferrue,

ale w rzeczywistości nie przepada za przywódcą kultu. Akolici mają więc spore szanse przeciągnąć go na swoją stronę lub przynajmniej przekonać, by nie angażował się w walkę. Ich głównym celem w Podbramiu powinno być jednak zlokalizowanie kryjówki kultystów, która najwyraźniej mieści się gdzieś w kanałach ściekowych pod miastem. Ponadto, tutaj Akolici ponownie staną się celem ataku ze strony Błogosławionego Ciała, jako że Ferrue uznał ich za niebezpiecznych. Ta część przygody kończy się atakiem ożywionych zwłok na Podbramie - jest to próba wyeliminowania bohaterów, ale też test możliwości i sił kultu.

CZEŚĆ III: SERCE ZARAŻY

W finalnym rozdziale przygody Akolici, podążając wzdłuż mrocznej rzeki, natrafiają na kryjówkę Ferrue i Błogosławionego Ciała, gdzie próbują przeszkodzić w odprawieniu rytuału przyzwania potężnego demona. Po starciu w Podbramiu bohaterowie wraz z wszelkimi sojusznikami, jakich udało im się pozyskać, schodzą w głąb kanałów ściekowych zrujnowanego Podkopca. Już sama podróż najeżona jest niebezpieczeństwami - na ich drodze staną odszczepieńcy z gangów, całe rodziny mutantów i przeróżne, ślepe okropieństwa. Kryjówka Błogosławionego Ciała mieści się wśród pozostałości ogromnej, archeotechnologicznej konstrukcji budowlanej - istnej fortecy, wyrastającej z toksycznego ścieku. Zakradając się niepostrzeżenie, uciekając się do siły lub używając sprytu, Akolici muszą dostać się do środka i powstrzymać Ferrue, zanim uda mu się przyzwać Herolda Nurgla, który poprowadzi jego armię ożywionych umarłych.

KORZYSTANIE Z UPRAWNIENÍ INKWIZYCJI

Akolici mogą zdecydować się działać pod przykrywką, by dzięki temu zwiększyć swoją Subtelność. W ten sposób wszelkie podejrzane osoby (choćby Ferrue) nie dowiedzą się tak łatwo, kim są bohaterowie, skąd przybyli i że prowadzą śledztwo. Jeśli jednak postanowią ujawnić, że są Akolitami Inkwizycji, będą mogli pozwolić sobie na więcej względem Sankcjonitów czy władz kopca. Mimo to dyskretna prawdopodobnie jest tu bardziej wskazana - korzyści wynikające z otwartego działania nie są tyle znaczące przy ryzykowaniu zwracaniem na siebie uwagi. Przygoda zakłada więc niejako, że bohaterowie będą prowadzić śledztwo pod przykrywką, dlatego Mistrz Gry, wprowadzając graczy w fabułę, może podsunąć im gotowe fałszywe tożsamości. Jest kilka możliwości, które powinny sprawdzić się w Poszafocie: Bohaterowie Graczy mogą podać się za urzędników do zadań specjalnych ze Związku Przetwórstwa Zwłok Kopca Desoleum, tymczasowo przeniesionych Sankcjonitów miasta Desoleum albo przedstawicieli producenta racji żywnościowych, mających sprawdzić czystość składników dostarczanych przez Fayne'ów. Jeśli postanowią trzymać się swych przykrywek, łatwiej będzie im uzyskać potrzebne informacje od miejscowych, a wrogowie, jak chociażby Ferrue, najprawdopodobniej nie będą świadomi zagrożenia z ich strony. W razie gdyby zostali zdemaskowani albo sami zdecydowali się na ujawnienie, MG powinien nałożyć na bohaterów karę -20 do wszystkich testów umiejętności społecznych w kontaktach z miejscowymi (także w Podkopcu), ale za to zyskają oni premię +20 do testów umiejętności społecznych w kontaktach z Sankcjonitami. Ponadto, jeśli Ferrue dowie się, że ma do czynienia z członkami Inkwizycji, natychmiast naśle na Akolitów 'zabójców' z Błogosławionego Ciała (patrz strona 23).

CZEŚĆ I: DROGA NA SZAFOT

W Desoleum nieczystości ściekają na samo dno kopca, a jeśli mowa o dnie, to w zasadzie nie ma niczego niżej niż Poszafot.

- Vuris Keth, woźny w kostnicy nr 9

Przygoda rozpoczyna się wraz ze wszczęciem przez drużynę śledztwa, mającego zbadać okoliczności odkrycia artefaktu *xenos* na miejscu masowego mordu w Poszafocie. Na tajemniczy przedmiot pośród płataniny ciał natrafili Sankcjonici, a dzięki temu, że Inkwizycja posiada wiele par oczu i uszu w Desoleum, informacja o tym fakcie szybko dotarła do Akolitów. Sprawy można połączyć z wydarzeniami z Mrocznych żądz (przygody zawartej w Rozdziale XIII podręcznika Dark Heresy), w którym to przypadku bohaterowie mogli sami zdecydować się podjąć śledztwo. Mogli też zostać wezwani przez miejscowych Sankcjonitów, jeśli w toku wcześniejszej przygody udało im się nawiązać kontakty z tą formacją, pilnującą przestrzegania prawa.

Jeśli grupie nie towarzyszy osobiście Inkwizytor, o konieczności wszczęcia śledztwa może ona zostać poinformowana za pośrednictwem wiadomości od swego pana. Mistrz Gry, który chciałby rozpocząć przygodę w taki sposób, powinien przeczytać na głos poniższy tekst lub też własnymi słowami sparafrazować jego treść:

Dożył' mnie słuchy o niepokojących wydarzeniach w najniższych rejonach kopca Desoleum. Wygląda na to, że plugaw e moce xenos dotarły nawet w tak odległe miejsca. Sankcjonowani strażnicy, kumy pilnują przestrzegania prawa kopca na tych przeklętych mbieżach, donoszą, że na miejscu wyjątkowo makabrycznego masowego mordu znaleziono przedmiot o nadnaturalnym pochodzeniu. Postanowiłem zająć się tą sprawą. Waszym zadaniem będzie zstąpić w mroki Poszafotu i przeprowadzić śledztwo. Wolno wam podjąć w szelkie boki, byle tylko powstrzymać postęp skażenia ludzkości, nawet w tych zrujnowanych głębinach. W imieniu Imperatora - idźcie wykonać moje polecenie i czynić Jego wolę.

POSZAFOT

Poszafot to przesiąknięte wilgocią, zapomniane miejsce, które, przycupnęło w dolnych rejonach miasta Desoleum. Nie dociera tu zbyt wiele bogactw z górnych warstw kopca, to samo tyczy się zresztą energii, światła czy pożywienia. To tu trafiają tysiące zwłok, po które nikt się nie zgłosił, przysyłanych codziennie z biedniejszych części miasta. Ciała składowane są w ogromnych magazynach, gdzie oczekują na przetworzenie w jednym z licznych tutejszych *Mortuarius Faktorum*. Są wśród nich truchła straconych przestępców, zwłoki o nieustalonej tożsamości, ale też szczątki ludzi najgorszej kategorii - tych, którzy złamali dane przysięgi. Poszafot to paskudne miejsce dla żywych, które jednak musi istnieć, by pozbyć się umarłych. Znajduje się tu kilka lokacji, które mogą odwiedzić Akolici, próbując dociec, skąd wzięł się tutaj artefakt *xenos*.

KOSTNICA NR 17

Każdy z rodów, należących do Trupiej Gildii, posiada własną kostnicę, w której przechowuje zwłoki przed ich przetworzeniem. Nie mają one nazw, jedynie numery, a wyblakłe cyfry na drzwiach są często jedynym szczegółem odróżniającym jeden przeżarty rdz i wypełniony*!

trupami budynek od drugiego. Do rodziny Fayne'ów należy kostnica nr 17, która prawdopodobnie będzie pierwszym miejscem w Poszafocie, które zdecydują się odwiedzić Akolici. Jej splekana fasada, na której widnieją stare znaki i zmatowiałe płaskorzeźby, miała prawdopodobnie przywodzić na myśl świątynię Eklezjarchatu. W środku znajduje się jedno pomieszczenie wejściowe, w którym ma miejsce przygotowanie czy też „powitanie” zwłok, piętrzących się na progu, a dalej kilka zagraconych biur i długie sale z półkami na ciała. Zwłoki pokrywa się masą konserwującą, by opóźnić ich rozkład, ale proces ten sprawia jedynie, że zamiast smrodu gnijących ciał wszędzie unosi się intensywniejszy i o wiele bardziej drażniący odor chemikaliów

ŚCIEKI

Choć w Poszafocie więcej jest umarłych niż żywych, pracujący tu ludzie potrzebowali miejsca do snu i wypoczynku w nielicznych chwilach wolnych od obowiązków. Główny habitat potocznie nazywa się Ściekami, ze względu na przepływający przez niego strumień nieczystości z wyższych rejonów Desoleum. Wyrasta na końcu głównego węzła przewozowego i ciągnie się ku ścianie kopca, będąc zasadniczo skupiskiem prefabrykowanych kontenerów, umieszczonych jeden na drugim. W lepszych czasach kontenery te służyły do transportu dóbr z niższego miasta, ale niepotrzebne stały się tymczasowymi schronieniami. Zapuszczanie się do Ścieków jest niebezpieczne o każdej porze dnia czy nocy, nie tylko z powodu miejscowych zbirów i złodziei, ale też niestabilnej konstrukcji habitatu, która nieustannie drży, kiedy ludzie się tamtędy poruszają. Sporym zagrożeniem są także nagłe powodzie, a silniejszy strumień nieczystości z góry potrafi przepchnąć jeden z kontenerów i spowodować zawalenie się kawałka konstrukcji.

TARG ODPADÓW

Tam, gdzie mieszkają ludzie, zawsze rozwija się choćby namiastka handlu i powstają targi - nie inaczej jest w Poszafocie, choć większość dóbr stanowią tu odpady z wyższych poziomów kopca. W cieniu Ścieków wyrósł więc nieźle prosperujący targ z odrębnymi alejkami, przy których sprzedaje się, kupuje bądź wymienia najróżniejsze śmieci i rupiecie. Trafiające tu towary często pochodzą od zmarłych, ale ponieważ większość ich dobytku została rozkradziona przed wysłaniem zwłok na dół, na targu pojawiają się głównie drobne przedmioty i poszarpane ubrania. Te drugie mogą przydać się Akolitom, gdyby zechcieli udawać osoby o zdecydowanie niższym statusie społecznym.

KOŚCIOWISKO

Po obróbcie w *Mortuarii Faktorni* niewiele zostaje z ciała - kilka odłamków kości i zębów, ale bywa tak, że pracownikom nie chce się pozbyć tych nielicznych szczątków (lub nie mają na to czasu), więc po prostu wyrzucają je do Poszafotu. Przez wieki ich ilość stale rosła, aż wreszcie, na mocy jakiejś niepisanej umowy, zaczęto zmiatać je w odległy zakątek poziomu, który* nazwano Kościowiskiem. To upiorne i ponure miejsce, pełne piętrzących się prochów i odłamków kości. Większość miejscowych omija je szerokim łukiem i choć z rzadka zapuszczają się tam co śmielsi zbieracze, opowieści o przerażających stworzeniach z Podkopca, które zwałił tam odor śmierci, na ogół okazują się wystarczająco zniechęcające.

BRAMA CZYSTOŚCI

Niemożliwością byłoby całkowite zatrzymanie ruchu między niższym kopcem a Podkopcem, biorąc pod uwagę specyfikę dolnego miasta Desoleum oraz obecność niezliczonych kanałów, szybów, rur i wind łączących te dwa miejsca. W Poszafocie podjęto jednak wysiłki mające na celu kontrolowanie miejscowych gangów (a zwłaszcza Czerwonej Drogi) - stworzono Bramę Czystości, łączącą Podkopicz z kopcem właściwym. Jest to imponujący rozmiarami fort, który przysiadł nad główną arterią. Wszystkie inne przejścia w promieniu wielu kilometrów zostały zamknięte. Budowla służy ponadto jako kwatera główna miejscowego oddziału Sankejonitów i siedziba Pani Kapitan Przysiąg Nils. To właśnie dzięki wzniesieniu Bramy Czystości w Poszafocie pojawili się Sankejonici.

FAYNE MORTUARIUS

Nazwą *Mortuarii* określa się fabryki, w których dokonuje się obróbki zwłok. Są one bezpośrednio połączone z kostnicami (na ogół za pomocą długich tuneli transportowych) i to właśnie tam przetwarza się ciała, pozyskując z nich różne użyteczne substancje. To ogromne budynki wypełnione hałasem, drażniącymi zapachami i niebezpieczną, szczękającą i zgrzytającą maszyną. Fayne Mortuarii, połączona z kostnicą nr 17 długim otwartym szybem, nie różni się w zasadzie od innych fabryk tego typu, może z wyjątkiem faktu, i że ostatnimi czasy stała się świadkiem zbrodni Ferrue i miejscem, z którego kradnie on zwłoki. Została ponadto skażona piętnem kultu Błogosławionego Ciała - w ciemnych, ukrytych przed wzrokiem zakamarkach można natrafić na symbole Boga Zarazy, wymalowane na ścianach zaschniętą krwią, ropą czy nieczystościami.

MIESZKAŃCY POSZAFOTU

Podczas pobytu w Poszafocie Akolici zetkną się z wieloma mieszkańcami, nie licząc Kapitan Przysiąg Nils i kultystów Błogosławionego Ciała, wysłanych, by ich zabić. To, jak dużą rolę odegrają ci drugorzędni Bohaterowie Niezależni, zdecyduje Mistrza Gry. Poniższe opisy pomogą mu zapelnąć miejsca, które będą przeczesywać Akolici w poszukiwaniu

ŻYCIE POŚRÓD UMARŁYCH

Poszafot to ponure i paskudne miejsce. Akolici będą musieli zmagać się nie tylko z gburowatymi mieszkańcami, ale i gasnącymi światłami, wysiadającą maszyną i płataniną zaniedbanych uliczek. Mistrz Gry może potęgować to przytłaczające wrażenie, uwzględniając w swych opisach niskie sklepienia i stopy odpadów. Także oświetlenie jest tu co najmniej problematyczne - miejscowy, słaby system często zawodzi, przez co cała okolica pogrąża się w półmroku. Dodając do tego gęstą mgłę, która podnosi się z niższych rejonów, w wielu miejscach widoczność jest ograniczona do kilkudziesięciu metrów. To, czy w danym momencie oświetlenie będzie funkcjonować, czy też nie, zależy od Misttza Gry, ale ogólnie rzecz biorąc, przyjmuje się, że wszystkie testy Percepcji oparte na wzroku i wszystkie ataki dystansowe wykonywane w Poszafocie powinny otrzymać karę -10. MG może również używać oświetlenia w charakterze czynnika dodającego dramatyzmu, na przykład wygaszając światła podczas ataku kultystów Błogosławionego Ciała, by umożliwić im uderzenie z zaskoczenia.

Poza ciasnymi, ciemnymi uliczkami inną typową cechą Poszafotu jest padający deszcz. Nie jest to jednak zwyczajny, prawdziwy deszcz (o którym - swoją drogą - mało który kopcuch miałby jakiegokolwiek pojęcie) - to brudna ciecz, która nieustannie ścieka z setek wyższych poziomów kopca. Od tych opadów nie ma wytchnienia i mało gdzie da się przed nimi schować. Oleista warstewka pokrywa tu absolutnie wszystko, wliczając w to Akolitów po jakimś czasie spędzonym w Poszafocie. Deszcz nie niesie ze sobą żadnych krótkoterminowych negatywnych efektów, ale Mistrz Gry może zawsze wykorzystać go w grze - wspinaczka po śliskim gmazowisku może stać się trudniejsza, a nieosłonięty ogień zgaśnie.

Atmosferę Poszafotu tworzą także jego mieszkańcy, którzy na pierwszy rzut oka przypominają umarłych, którymi się zajmują - z opuszczonymi ramionami, snujący się ulicami w pogoni za codziennymi obowiązkami. Większość z nich jest biała i apatyczna, przez co Akolici z całą pewnością będą wyróżniać się z tłumu. Mistrz Gry może oddać te cechy miejscowych, wypowiadając się w ich imieniu znużonym tonem i odgrywając ich obojętność wobec brutalnych scen mordu czy przemocy. Mieszkańcy Poszafotu wiedzą, że żyją na końcu świata i w większości pogodzili się z faktem, że dokonają tu swych dni, pośród wilgoci i rozpacz.

wskazówek, różnymi postaciami. Choć większość z nich nie będzie dysponować żadnymi konkretnymi, a niektóre informacje mogą wręcz okazać się fałszywymi tropami, obecność miejscowej ludności z pewnością pomoże tętnić życie w Poszafocie.

RODY TRUPICH GILDII

Bracia Fayne stanowią jeden z wielu rodów Trupich Gildii, działających w Poszafocie. W sąsiedztwie kostnicy nr 17 swoje interesy prowadzą rodziny Keth (kostnica nr 9), Vldor (kostnica nr 38) i Gysis (kostnica nr 5). Vuris Keth spod „dziewiątki” to obłąkany starzec, którego ulubioną rozrywką jest raczenie się destylowanym płynem do balsamowania zwłok z własnych zapasów. Eris Vldor, kobieta w średnim wieku i właścicielka kostnicy nr 38, z upodobaniem obwieśza się jarmarcznią biżuterią (w końcu ma pierwszeństwo wyboru, jeśli chodzi o ciała z własnego przybytku) i nakłada grubą warstwę makijazu. Zawsze też jest gotowa do przyjęcia gości. Z kolei Jayir Gysis, chudy jak szczapa zarządca numeru 5, choć nie jest zbyt zamożny, ma udział w handlu zwłokami z gangiem Czerwonej Drogi.

SANKCIONICI

Poza uzyskaniem pomocy od Kapitan Przysiąg Nils, Akolici mogą też poznać innych Sankcjonitów i zadawać im pytania. Do garstki tych, którzy opuszczają względnie bezpieczne mury Bramy Czystości, by patrolować ulice Poszafotu, należą Hob Claymet i Ryrat Telin - to właśnie oni odkryli ciała tamtej nocy. Trudno nazwać ich przykładowymi obywatelami - trafili tutaj, bo nie nadawali się do pracy w Głównym Kopcu, ale fatalnie radzą sobie też z obecnymi obowiązkami i większość czasu upływa im na picie na targu odpadów lub zastraszaniu miejscowych. Szczególnie Claymet potrafi być podły i z upodobaniem używa swej pałki elektrycznej wobec każdego, kto wejdzie mu w drogę.

KOŚCIARZE I ZBIERACZE ODPADÓW

Ci, którzy nie pracują dla kogoś z rodów Trupich Gildii, zarabiają na przetrwanie, handlując rupieciami trafiającymi tu z wyższych poziomów albo smętnym dobytkiem, pochodzącym od umarłych. Choć na targu odpadów roi się od podobnych nędzarzy, jest pewien mężczyzna, z którym mogą zetknąć się Akolici - to Cog Lostok. Lostok był kiedyś chirurgiem na Szczycie, ale skompromitował się w atmosferze skandalu i trafił do Poszafotu. Polując na uszkodzone elementy cybernetyczne udało mu się przedłużyć sobie życie. Po licznych, przeprowadzanych latami operacjach na swym organizmie stał się zlepkiem ciała i maszyn - rodem z koszmarów sennych i może poruszać się tylko z pomocą swoich wiernych podwładnych. Mało jest rzeczy, których Lostok nie wiedziałby o Poszafocie, a jeszcze mniej takich, których nie potrafiłby załatwić - oczywiście za odpowiednią cenę.

STRYCZEK

Bardzo możliwe, że wiedza Akolitów o Poszafocie i jego miejscu w kopcu będzie w zasadzie ograniczała się do faktu, że to tutaj przetwarzane są ciała większości zmarłych z niższego kopca. Mogą podejrzewać, że rządzi tu bieda i rozkład ze względu na położenie na dolnych mbieżach Desoleum. Kiedy Mistrz Gry ustali już powód, który sprowadził Akolitów do Poszafotu, może wprowadzić ich w akcję. Powinien przedstawić, jak bardzo w głąb kopca musiała udać się drużyna, a także dać jej do zrozumienia, jak uciążliwe jest życie tak blisko dna. Już na miejscu, na spotkanie bohaterom wychodzą Sankcjonici i prowadzą ich na miejsce zbrodni. Dokładniejsze wskazówki odnośnie oddania atmosfery Poszafotu można znaleźć w ramce Życie pośród umarłych.

Aby wprowadzić graczy w scenę, Mistrz Gry może przeczytać na głos poniższy tekst lub sparafrazować jego treść:

Wróćcie po atakowaniu rozkazu sprawdzenia prawdziwości doniesień o ciele ciu artefaktu Venos u dolnej części kopca, u asza dniny H msi ia w głąb, pozostawiając za sobą namiastkę cywilizacji miasta Desoleum. Ścisnąc n dloniach podrobione tryby przysiąg, hóre zapewnią wam fałszywe tożsamości, patrzcie na podupadające poziomy przesuwające się przed waszymi oczami, a każdy sprawia wrażenie nieco gorszego od poprzedniego. Wreszcie rdzewiejąca winda zatrzymuje się z szarpnięciem, a wielkie drzwi ze skorodowanego metalu otwierają się, wydając przy tym głośny gmi. Oto cel waszej podróży - Poszafot.

Do Akolitów podchodzi Pani Kapitan Przysiąg Kaytlan Nils (w kwestii szczegółów patrz Odgrywanie Kapitan Przysiąg Nils na stronie 8), oficer nadzorująca śledztwo. Ma ze sobą zatłuszczoną rozkładaną plandekę, którą podaje bohaterom, by mogli osłonić się przed wodą ściekającą z rozpadających się dachów nad nimi. Choć bez problemu może natychmiast zabrać ich na miejsce zbrodni, jest to odpowiedni moment, by Mistrz Gry za jej pośrednictwem odpowiedział na wszelkie pytania graczy dotyczące Poszafotu, podczas gdy postacie -

jędą brnąć przez cuchnące uliczki wśród kąpiącej zewsząd oleistej wody MG może udzielić Akolitom podstawowych informacji o kostnicach oraz pozycji regionu wśród niższych części miasta Desoleum, podpierając się sekcją Poszafot na stronie 5. Nils może też podzielić się swoją wiedzą odnośnie Bramy Czystości i roli miejscowych Sankcjonitów, a także podejrzeniami, że zabójstwo może być dziełem podkopców Istotne jest to, by podczas tej podróży z głównego węzła przewozowego do kostnicy nr 17 nakreślić Akolitom, w jak podłym miejscu się znaleźli i dać przedsmak trudów, jakie będą ich tu czekać.

Kapitan Przysiąg Nils prowadzi bohaterów na miejsce zbrodni, w międzyczasie wprowadzając ich w szczegóły - w jednym pomieszczeniu znajdują się dziesiątki zabitych, a wedle doniesień mordowi towarzyszyły dziwne dźwięki i przerażające zjawiska. Na jednym z ciał znaleziono naszyjnik, niewątpliwie obcego pochodzenia, na który patrzeć jest bardzo nieprzyjemne. Po dotarciu na miejsce kobieta kieruje Akolitów ku centralnej komnacie kostnicy nr 17 Mistrz Gry może przeczytać na głos lub sparafrazować poniższy tekst:

Znalazłszy się we wnętrzu kostnicy nr 17 wiecie, że miała tli miejsce całkowita masakra. Ściany zbroczone są krwią i sokami traw ienm mi, a na podłodze walają się poodrwane kończyny i okaleczone korpusy - pozostałości jakiejś straszliwej i brutalnej walki. W samym centrum tej krwawej łaźni wyróżnia się jedno ciało - leży skierowane ku górze na samym szczycie sterty a na szyi ma dziwny wisior. Obecni na miejscu Sankcjonici są wyraźnie podenerwowani. Słyszycie, jak szepczą o nienaturalnych siłach, każących umarłym atakować żywych, rzucając w' waszą stronę podejrzliwe spojrzenia.

Teraz Akolici muszą zbadać miejsce zbrodni, odkryć, co tu zaszło i wywnioskować, jakie konsekwencje to wydarzenie będzie miało dla reszty kopca. To tutaj zaczyna się śledztwo, które doprowadzi ich do Fayne Mortuarius, gdzie dowiedzą się o istnieniu kultu Błogosławionego Ciała i zorientują się, na jaką skalę dokonano kradzieży ciał. Od Mistrza Gry zależy, jak bardzo zechce rozciągnąć tę część przygody, może więc pozwolić bohaterom dokładnie zwiedzić Poszafot podczas zbierania informacji, które ostatecznie skierują ich lot *Mortuarius*. W tej części jedynymi prawdziwymi przeciwnikami Akolitów są kultysty Błogosławionego Ciała wysłani przez Ferme, by odzyskać wisior *xenos* (który jest fragmentem większego artefaktu), choć nie zabraknie okazji do interakcji społecznych, nietrudno też stać się świadkiem różnych niemoralnych działań.

Martwy mężczyzna z naszyjnikiem to Damis Fayne, młodszy brat Ferrue, choć nie tak łatwo ustalić jego tożsamość, ponieważ jego ciało zostało znacznie okaleczone w walce. Wiele zwłok należy do członków Trupiej Gildii, natomiast pozostałe to przyjęte przez nią rozkładające się szczątki. Badając miejsce zbrodni oraz ciała, Akolici mogą natrafić na następujące poszlaki:

- Tylko niektóre zwłoki posiadają tryby przysiąg, łączące ich z kostnicą nr 17
- Mężczyzna z naszyjnikiem (Daniis Fayne) nie posiada trybu przysięgi (zerwano mu go podczas walki), ale jego odzienie (choć jest lepszej jakości) przypomina ubrania na zwłokach, mających tryby przysięgi.
- Wisior na szyi Damisa ewidentnie nie jest niczym naturalnym i zawsze wydaje się zimny w dotyku. Ponadto lekko kłuje, jakby jego powierzchnię pokrywały maleńkie, niewidoczne igły

Dokładniejsze oględziny wisiora po zdaniu Rutynowego (+20) testu spostrzegawczości ujawniają, że nie posiada on zintegrowanego łańcuszka ani otworu, przez który można by go przewlec i został zwyczajnie owinięty sznurkiem - jest to raczej fragment jakiegoś większego przedmiotu.

Zdanie Bardzo trudnego (-30) testu wyczucia Osnowy pozwoli wykryć spoczywające Tia' nim plugawe piętno Osnowy, jednak testy

ODGRYWANIE PANI KAPITAN NILS

Nils dowodzi miejscowym oddziałem Sankcjonitów oraz Bramą Czystości, oddzielającą miasto od Rrdkopca. To zadbana kobieta o żołnierskiej postawie, twardym spojrzeniu i chłodnym podejściu Egzekutora, który miał okazję zetknąć się / absolutnie wszystkim, co najgorsze w kopcu. Główną cechą charakteru Nils jest jej przywiązanie do zasad, przez a> potrafi być nieustępliwa w iuejednoznacznych sytuacjach, kiedy można byłoby nieco nagiąć reguły. Może to stać się przyczyną nieporozumień między nią a Akolitami, jeśli ci zechcą wziąć prawo we własne ręce, chyba że wyjawia swoją prawdziwą tożsamość. Nils będzie z nimi współpracować oraz udzieli im wszelkiej pomocy, dopóki ich działania pozostaną w ramach nadanych im oficjalnych uprawnień. Jeśli bohaterowie podejść do niej i jej ludzi z szacunkiem, ona odpowie im tym samym. Jeśli jednak zanadto rozminą się z prawem, może przestać im pomagać lub robić to w nieszczerólnie skuteczny sposób (i to nawet w sytuacji, kiedy Akolid poinformują ją o swoich powiązaniach z Inkwizycją), choć nigdy otwarcie nie odmówi wykonania rozkazu.

Inną cechą Nils, która może mieć istotne znaczenie jest jej nienawiść względem Czerwonej Drogi. Od lat toczy' ona zadęte boje z recydywistami z różnych gangów i garda nimi, ze szczególnym uwzględnieniem tego jednego Pala zaaeldym pragnieniem zniszczenia go i kiedy tylko nadarzy się okazja, robi co może, by zrealizować swój cel. Jeśli dowie się, że Akolid sprzymierzyli się z Czerwoną Drogą, może odmówić im pomocy a także nawa przejścia przez Bramę Czystości. Najprawdopodobniej zgodzi się wysłać Sankcjonitów do walki z kukystami na niższych poziomach kopca, ale tyto, jeśli bohaterom uda się zbiec z Czerwoną Drogę lub pozwolą umarłym zniszczyć Podbramie

zakazanej wiedzy nie ujawnia pochodzenia tego piętna - jedynie fakt, że nie nosi ono znamion Niszczycielskich Potęg.

Zdanie Ambitnego (+0) testu medycyny pomoże zorientować się, że większość ofiar- najwyraźniej zmarła wcześniej (i to co najmniej o kilka dni) niż te, które posiadają tryby przysięgi, a co za tym idzie, nie mogła brać udziału w walce. Sukces w Wymagającym (-10) teście spostrzegawczości poskutkuje znalezieniem mocno zniszczonego trybu przysięgi Damisa, z kolei zdanie Trudnego (-20) testu korzystania z technologii pozwoli naprawić go, by pokazał personalia mężczyzny oraz zajmowaną przez niego wysoką pozycję w kostnicy, o ile Akolid znają się na trybach przysięgi Desoleum (w przedwnym wypadku informację tę można uzyskać od Sankcjonitów, zdając Rutynowy (+20) test plotkowania). W przypadku porażki w teście korzystania z technologii, bohaterowie mogą przekazać tryb Sankcjonitom, którzy pizy jakiejś późniejszej okazji - wedle uznania Mistrza Gry - poinformują ich o wynikach swych analiz.

Powinno być jasne dla graczy, że wydarzyło się coś niespotykanego, a dominująca w miejscu zbrodni aura wściekłości i szaleństwa będzie stawać się dla Akolitów coraz trudniejsza do zniesienia, im dłużej zdecydują się tam przebywać. Wisior emanuje własną niepokojącą energią, co zwróciło uwagę Kapitan Nils, i przez co żaden inny Sankcjonita nie chce się do niego zbliżyć.

Kolejnym krokiem po zbadaniu miejsca zbrodni i odkryciu tamtejszych poszlak powinno być określenie tożsamości mężczyzny z wisiosem (jeśli drużyna nie odnalazła jego trybu przysięgi). Nils może podsunąć Akolitom talu kierunek działań, jeśli nie są pewni, w jaki sposób odkryć pochodzenie artefaktu. Z kolei nawet jeśli udało im się zidentyfikować Darnisa i tak będą musieli dowiedzieć się o nim Czegoś więcej. Bez względu na sytuację powinni więc, wyposażeni w świeżo zdobyte informacje, rozrzeć się po Poszafocie w poszukiwaniu odpowiedzi.

PROWADZENIE
ŚLEDZTWA

Każde wydarzenie dostarcza poszlak mtcają'ch nieco światła na sytuację w Poszafocie. Niektóre wymagają wykonania testów pozwalających na pozyskanie odpowiednich informacji, inne nie. Akolici mogą zadawać pytania lub dokonać dokładnych oględzin lokacji. Znalezienie poszlak w tej sytuacji skieruje bohaterów ku następnemu wydarzeniu, jednak nie przyniesie im żadnych dodatkowych korzyści. Zdanie testów po postawieniu odpowiednich pytań lub przeszukaniu miejsc, skutkuje uzyskaniem dodatkowych użytecznych informacji. Mistrz Gry powinien pozwolić Bohaterom Graczy na zdobywanie poszlak w sposób naturalny, dając im czas na zadawanie pytań i badanie miejsc zbrodni. Dopiero kiedy skończą, może podsunąć im nieodkryte przez nich, a wyszczególnione w opisie przygody, poszlaki (Kapitan Przysiąg Nils może posłużyć jako pośrednik, który naprowadzi Akolitów na coś, co pominęli). Mistrz Gry powinien ponadto nagradzać bohaterów innymi wskazówkami, kiedy postawią właściwą tezę, brawurowo odegrają jakąś scenkę, zadadzą właściwe pytania czy przeszukają odpowiednie miejsca, nawet jeśli nie uda im się zdać testów. Koniec końców śledztwo musi się rozwijać, zatrzymując tylko na krótkie chwile, by

Ya gracze poczuli, że udało im się dokonać przełomu, ale nigdy gwi na tyle, by ogarnęła ich frustracja, a przygoda utknęła w martwym punkcie.

gPyIII

Poszlaki odnośnie zamiarów Darnisa oraz pochodzenia jego wisiora można zdobyć w wielu różnych miejscach i u wielu różnych osób. Przede wszystkim należą do nich: rody Trupich Gildii, handlarze odpadami i Sankcjonici. Jeśli Akolici nie są pewni, gdzie w pierwszej kolejności skierować swe kroki, Nils może podsunąć im, że być może w Trupich Gildiach mogą wiedzieć coś o zmarłym mężczyźnie oraz jego naszyjniku i zasugerować rozpoczęcie śledztwa właśnie od nich.

DOMY ŚMIERCI

Poza kostnicą rodu Fayne, bohaterowie mogą odwiedzić trzy inne główne przybytki tego typu, których właściciele mają swoje własne cele i zamiary. Mistrz Gry za ich pośrednictwem przekaze Akolitom podstawowe informacje na temat Fayne'ów, ale jeśli zechce bardziej rozwijać przygodę, może dzięki nim wprowadzić do gry dodatkowe wątki i sceny, jak wyszczególniono poniżej.

Vuris Keth z kostnicy nr 9: Vuris jest bardziej niż lekko obłąkany, dlatego też, jeśli Akolici chcą wydobyć od niego cokolwiek użytecznego, muszą wygrać przeciwny test Inteligencji (wartość Ketha to 30, a bohaterowie otrzymują karę -10). Jeśli im się to uda, poznają tożsamość Fayne'a oraz dowiedzą się, że posiada dwóch braci, ale poza tym nie uzyskają od Vurisa wiele więcej. Mistrz Gry może też za jego pośrednictwem podsuwać inne poszlaki, wplatając sformułowania takie jak „na dół, w głąb za zwłokami zstąp...” albo „prawda tkwi w samym szpiku rzeczy...” w jego bełkot.

Choć sam nie zdaje sobie z tego sprawy, Vuris jest psionikiem, któremu zdarzają się wizje i przebliski intuicji. Jeśli Akolici dowiedzą się o tym fakcie (zdając Bardzo trudny (-20) test wyczucia Osnowy lub innym podobnym sposobem), mogą wydać go lub wykorzystać do własnych celów.

Eris Vlador z kostnicy nr 38: Eris przyjmie Akolitów z zadowoleniem i bez problemu podzieli się z nimi swoimi podejrzeniami odnośnie braci Fayne. Jednak, aby uzyskać tę informację, bohaterowie będą musieli przetrwać, ciągnący się w nieskończoność, posiłek w jej towarzystwie* Mistrz Gry może natomiast zrobić z tej sceny nie tylko

zwyczajnie nudne spotkanie towarzyskie, ale coś dużo Bardziej złowieszczonego. Innym głównym źródłem dochodów Eris jest bowiem destylacja używek ze zwłok, przetwarzanych w jej kostnicy. Sama raczej się nimi od czasu do czasu i nie ma oporów przed dodaniem ich do potraw i napojów swych gości - wszystko po to, by „ubarwić” nieco spotkanie. Mistrz Gry może wykorzystać dowolną używkę z Rozdziału V podręcznika Dark Heresy, ale nie powinien narażać życia Akolitów.

Jayir Gyis z kostnicy nr 5: Jayir jest raczej powściągliwy wobec Akolitów, ale zapytany, udzieli im informacji na temat braci l'ayne. W przeciwieństwie do pozostałych Jayir także trudni się handlem zwłokami i ma związki z Czerwoną Droga. Był Sankcjonitą, więc jeśli Akolici zdecydują się na taką przykrywkę, szybko zorientuje się w oszustwie. Mistrz Gry powinien dać bohaterom możliwość uzyskania dodatkowych informacji od Jayira, jeśli będą ostrożnie formułować pytania i zdadzą przeciwny test przekonywania lub zastraszania (przeciwko Sile Woli Gyisa o wartości 35). Może on wówczas powiedzieć im, że członkowie gangu przychodzą po ciała i zabierają je z *Mortuarius*, ale raczej nie wyciągną z niego wiele więcej. Jeśli Akolici odwiedzą Jayira i pozwolą mu wyjść z tego spotkania bez szwanku, o prowadzonym przez nich śledztwie dowiedzą się zarówno Czerwona Droga, jak i Błogosławione Ciało, a jego samego mogą dodatkowo zostawić z podejrzeniami, co do tożsamości, którą się posługują.

POZOSTAŁOŚCI PO UMARŁYCH

Raczej mało co może zainteresować Akolitów na targu odpadów w Poszafocie, ale jeśli zdecydują się porozmawiać z Cogiem Lostokiem, może on udzielić im kilku wskazówek odnośnie Fayne'ów czy podsunąć, gdzie należy udać się, by wysłedzić pochodzenie wisiora. Lostok handluje towarami i przysługami - da bohaterom do zrozumienia, że dysponuje użytecznymi informacjami, ale oczekuje czegoś w zamian. Wszelkie próby przekonywania, zastraszania czy torturowania go są bezskuteczne; Lostok jest bardziej maszyną niż człowiekiem i od dawna nie boi się śmierci. Jeśli Akolici zechcą mu pomóc, poprosi ich o jedną z poniższych rzeczy:

- Likwidacja rywala: Jednym z rywali Lostoka jest członek gangu Czerwonej Drogi nazywany Żarłaczem, który sprowadza na górę odpady z dolnych rejonów kopca. Żarłacz wraz z kilkoma towarzyszami często bywa w okolicach Ścieków, gdzie zdaniem Lostoka najlepiej byłoby go wyeliminować. Będzie to starcie z niewielką grupą członków Czerwonej Drogi (patrz strona 25), które może jednak poskutkować późniejszymi problemami z Vornasem Szkarlatnym, przywódcą gangu.
- Zguba na Kościowisku: Lostok życzy sobie, by odzyskać dla niego jakieś odpady, które podobno znaleźć można na Kościowisku. Na poszukiwaniach upłynie praktycznie cały dzień (albo 1k5 godzin przy zdaniu Ambitnego (+0) testu spostrzegawczości lub korzystania z technologii), a ponadto należy liczyć się z możliwością spotkania z gnatoskubaczami (patrz strona 24) lub atakiem kultystów Błogosławionego Ciała (patrz strona 23).
- Drobną operacją chirurgiczną: Gnijące ciało Lostoka wymaga wzmocnienia. Oznacza to, że jeden z Akolitów musi zdać Trudny (-20) test medycyny albo oddać mu swoją krew i mięśnie (co będzie liczyć się jako jeden punkt obrażeń w wybrana przez siebie kończynę).

Lostok może opowiedzieć Akolitom p Faynektch, ale także poinformować ich, że Tormus odszedł już dawno temu, a Ferrue najwyraźniej para się czymś zakazanym. Słyszał co nieco o istnieniu handlu zwłokami i najpewniej zasugeruje, że jeśli istnieją jakiegokolwiek rejestry, wano poszukać ich w biurach *Mortuarius*. Jeśli chodzi o artefakt, nie ma pojęcia, skąd pochodzi, ale podejrzewa, że można natrafić na niego w jednym z *Mortuarius Faktorum*, jako że takie rzeczy najczęściej znajduje się przy ciałach.

BLOGOSŁAWIENI CISI

W miarę, jak Akolici będą kontynuować śledztwo w Poszafocie, kultysty Perrue w końcu zdecydują się działać. Mają za zadanie odzyskać wisior i, jeśli to możliwe, dać Damisa. Ferrue wyznaczy do tej misji swoich najlepszych ludzi, powinni więc oni udać się na zwiady i zdobyć informacje o bohaterach, zanim podejmą jakiegokolwiek decyzję o ataku. Ich liczba będzie zależna od siły Akolitów, dlatego warto, by Mistrz Gry zajrzał na stronę 382 podręcznika Dark Heresy, gdzie znajdzie wytyczne odnośnie tworzenia odpowiednich zagrożeń dla Bohaterów Graczy. Szczegółowe informacje dotyczące napastników z Blogosławionego Ciała znajdują się na stronie 23 tej książki.

Wysłannicy Femie dotarli do celu zbyt późno, by wydobyć dało czy artefakt z kostnicy nr 17 Akolid byli już na miejscu zbrodni, co zmusiło kultystów do wycofania się i planowania ataku z ukrycia. Jako że do członków Blogosławionego Ciała zaliczają się między innymi pracownicy kostnicy i Fayne Mortuarius, wszelkie informacje o pojawieniu się podejrzanych osób natychmiast docierają do zabójców. Oznacza to, że jeśli Akolid nie ukrywają swoich posunięć i nie ograniczają kontaktów z mieszkańcami Poszafotu, kultysty będą mieli całkiem przyzwoite pojęcie o ich liczbie i uzbrojeniu. Jeśli zaś ujawnili, że pracują dla Inkwizycji (patrz Korzystanie z uprawnień Inkwizycji na stronie 5), ich przednicy wezwą posiłki, by wzmacnić swoje siły.

Kiedy wysłannicy Femie określą już zamiary i siłę Akolitów oraz ustalą, że to oni przejęli artefakt (mogą dowiedzieć się tego od swoich kontaktów wśród Sankcjonitów), przygotują zasadzkę, by móc im go odebrać. Spróbują też odzyskać dać Damisa, ale otrzymane rozkazy każą skupić się przede wszystkim na artefakcie, więc wycofają się, gdy tylko uda im się go zdobyć. Jeśli bohaterowie postanowili zataić swoje powiązania z Inkwizycją (która to informacja czyniłaby z nich dużo większe zagrożenie dla Blogosławionego Ciała), kultystom nie będzie zależało na zabiciu ich, a jedynie na odebraniu artefaktu. Atak można rozegrać na wiele różnych sposobów; a poniższe przykłady mogą pomóc Mistrzowi Gry w przygotowaniu odpowiedniej zasadzki.

Ukryci na widoku: Kultysty mogą spróbować ataku na zatłoczonym obszarze, na przykład na terenie Ścieków czy targu odpadów. Jeśli Akolici nie przejawiają szczególnej czujności, ich przeciwnikom najprawdopodobniej uda się podejść całkiem blisko, bo noszą zwyczajne ubrania. Wykazują jednak subtelne oznaki spaczenia, więc jeśli któryś z Bohaterów Graczy zda Wymagający (-10) test spostrzegawczości, uda mu się zidentyfikować napastników. W przypadku czterech albo więcej stopni sukcesu, Akolici mogą wręcz zaskoczyć kultystów; zanim ci zdążą zaatakować. Mistrz Gry może potraktować zatłoczony obszar jako trudny teren z mnóstwem osłon i nałożyć karę -10 do wszystkich testów ataku.

Zagrożenie w przebraniu: Kultysty podszywają się pod Sankcjonitów, by zbliżyć się do Bohaterów Graczy. Mogą nawet próbować rozdzielić drużynę, odciągając gdzieś niektórych jej członków przed atakiem. Jeśli Akolitem towarzyszy Kapitan Przysięg Nils, najprawdopodobniej zorientuje się ona w oszustwie, natomiast w przeciwnym wypadku trzeba będzie zdać przeciwnawny test spostrzegawczości Akolitów i ukrywania się kultystów. Mistrz Gry powinien jednak zezwolić na wykonanie go tylko wtedy, jeżeli bohaterowie są podejrzliwi względem „Sankcjonitów” i nawet wówczas będzie obowiązywać ich kara -10 do tego testu, chyba że mieli w przeszłości silne związki z Desoleum, co zwiększy prawdopodobieństwo na zauważenie podstępów. Jeśli nadarzy się taka okazja, Mistrz Gry może nawet pozwolić kultystom na odzyskanie artefaktu bez walki, wykorzystując ich umiejętności społeczne do przekonywania, blefu czy przymusu.

Niebezpieczny teren: Kultysty przygotowują zasadzkę w miejscu, które da im przewagę - wybierają teren otwarty, wysoko położony i dający dobrą linię strzału. Jeśli tylko nie używają przebrań, nie

KIEROWANIE BLOGOSŁAWIONYM CIAŁEM

Kult Blogosławionego Ciała to odłam Siewców Rozpacz, a oba te mchy oddane są Ojcu Nurgłowi. Kiedy Ferme zyskał moc dzięki artefaktowi *xenos*, postanowił wyjść z cienia starszego brata i powołał do życia swoją grę wyznawców. Ponieważ tajemniczy relikwiot dał mu władzę nad umarłymi, mężczyźni ogarnęli obsesję na punkcie tego aspektu Ojca Zarazy. Kultystów Blogosławionego Ciała można na ogół rozpoznać po przeróżnych obrażeniach, które sami sobie zadają. Najczęściej wbijają sobie w ciało stare gwoździe oraz kawałki metalu i kości, a następnie pozwalają, by w otaczającą tkankę wdało się zakażenie. Mistrz Gry powinien pamiętać o tym, kiedy Akolici spotkają kultystów Blogosławionego Ciała i opisać ich zaognione rany z wciąż tkwiącymi w nich szpikulcami i ostrzami albo skłonność do lizania swych obrażeń, kiedy zostaną okaleczeni lub postrzeleni. Do tego towarzyszy im ohydny odór zakażenia, przez co nawet, gdy mają na sobie pełne odzienie, MG może pozwolić Bohaterom Graczy wyczuć ich zapach po zdaniu Zwyczajnego (+1 10) testu spostrzegawczości.

wykorzystują obecności tłumów albo nie zostaną rozpoznani i zmuszeni do przedwczesnej walki, przeprowadzą atak na pustym obszarze bez osłon w promieniu 12 metrów. Oni sami będą mieli dobre osłony i świetną widoczność. Z kolei, by do nich dotrzeć, Bohaterowie Graczy będą musieli znaleźć osłonę, pokonać trudny teren i wspiąć się na wysokość 6-9 metrów.

Najdogodniejszymi lokalizacjami będą Ścieki, których chaotyczna i zrujnowana architektura skutkuje mnóstwem zacienionych miejsc i kryjówek, albo Kościowisko ze swym morzem odpadów. Połowa kultystów stworzy osłonę ogniową, zaś pozostali zaatakują Akolite z wisiorem, próbując mu go odebrać. Jeśli tylko artefakt trafi w ich ręce, rzucą się do ucieczki. Jeśli walka nie potoczy się po ich myśli (połowa zginie), wycofają się i przegrupują. Akolici powinni ruszyć za nimi w pościg, bo zbiegły kultysta może przekazać Ferrue wisior albo przynajmniej użyteczne informacje na temat drużyny.

Warto, by Mistrz Gry zakończył pierwsze starcie dość szybko, po kilku rundach, kiedy jedna ze stron wyraźnie zyska przewagę. Jeśli kultystom uda się zaskoczyć Akolitów, potraktują bohatera z wisiorem granatami dymnymi lub ogłuszającymi, a następnie, zanim ten zdąży zareagować, spróbują odebrać mu artefakt, osłaniany przez swych towarzyszy. W przypadku, gdy ten plan zawiedzie, zaczną walczyć, ale kiedy stanie się jasne, że nie uda im się szybko przechwycić naszyjnika, wycofają się, by móc się przegrupować.

MORTUARIUS

Mez 1.1

Pierwsza część przygody kończy się w Fayne Mortuarius. Choć miejsce to na pierwszy rzut oka nie różni się niczym od pozostałych faktoriów, zajmujących się przetwarzaniem zwłok, jego wyjątkowość polega na tym, że pod zbroczoną krwią podłogą i stojącymi na niej rdzewiejącymi maszynami, mieści się kryjówka kultu Blogosławionego Ciała. Akolici trafiają tu albo dzięki informacjom od pojmanego wyznawcy, albo dzięki poszlakom, które wskazują na dziwne zajścia w tej lokalizacji. To, jaką strategię wybierze drużyna i jak postanowi poradzić sobie z napotkanym oporem, zależy od wielu czynników, na przykład tego, czy kultysty spodziewają się jej przybycia i czy znają prawdziwą tożsamość bohaterów. Istotne jest też, czy Akolici zaplanowali sobie wizytę w tym miejscu, czy też trafili tu przypadkiem, albo w wyniku: pościgu.

Bohaterowie Graczy najprawdopodobniej rozegrają sceną w *Mortuarius* na jeden z trzech sposobów, który z kolei określi, jak rozwinie się cała scena:

Przypadkowe odkrycie: Może być tak, że Akolici, poznawszy tożsamość Darnisa Fayne'a, zechcą zbadać *Mortuarius*. Niemniej jednak, o ile nie wykażą się szczególną dociekliwością, nie natrafia na żadne oznaki obecności kultu, jako że jego kryjówka ukryta jest poniżej głównego poziomu, a wyznawcy nie wyróżniają się spośród innych pracowników. Jeśli zechcą sięgnąć głębiej, próba taka powinna być traktowana jak Uciążliwy (-40) test analizy. W przypadku, gdy zdecydują się wytoczyć ciężkie działa (na przykład wykorzystać moce psioniczne), Mistrz Gry może pozwolić im zorientować się co do obecności kultu. Takie odkrycie może doprowadzić do ataku frontalnego (patrz poniżej), chyba że Akolici wykazali się dużą ostrożnością i realizowali swoje działania w tajemnicy.

Atak frontalny: Jeśli drużyna zdecyduje się wkroczyć do *Mortuarius* zupełnie otwarcie, czy to z powodu niedostatecznego sprytu czy też zupełnie celowo, kult nie pozostawi tego faktu bez odpowiedzi. Zgodnie z rozkazami Ferrue, w przypadku niespecjalnie szczegółowych oględzin w wydaniu Sankejonitów czy im podobnych, kultysty mają po prostu trzymać się od nich z daleka. Gdyby jednak Akolici próbowali dostać się do biura nadzorcy lub zaatakowali domniemanych kultystów, Błogosławione Ciało odpowie im siłą. Ta wymiana ognia powinna być dla graczy wyzwaniem, ale jeśli kultysty nie zdają sobie sprawy, że drużyna działa w imieniu Inkwizycji, potraktują całą sytuację jako jeszcze jedno zwyczajne starcie w Poszafocie i będą starali się jedynie przepędzić napastników

Ciche podejście: Jeśli Akolici nie zwracali na siebie uwagi i nie zostali zdemaskowani, możliwe, że uda im się dostać do *Mortuarius* niepostrzeżenie. Mogą dokonać tego albo udając pracowników (na przykład przymuszając lub zastępując mieszkańców Ścieków, czy kogoś z innej Trupiej Gildii), albo zakradając się do środka i unikając wykrycia.

POŚCIG

Bez względu na to, czy kultystom uda się odzyskać artefakt po ataku, czy też nie, będą salwować się ucieczką, próbując dotrzeć do sekretnych korytarzy Podkopca. Sytuacja ta może zamienić się w pościg przez Poszafot. Jeśli przy życiu pozostał więcej niż jeden kultysta, ich grupa rozdzieli się w nadziei, że to samo będą zmuszeni zrobić Akolici, zwiększając ich szanse na ucieczkę. Jeśli napastnikom udało się zdobyć artefakt, w zamieszaniu trudno będzie stwierdzić, który z nich ma go w posiadaniu. Aby spróbować to określić, Mistrz Gry może kazać wykonać Ambitny (+0) test spostrzegawczości każdemu BG znajdującemu się dość blisko, by widzieć moment kradzieży (na przykład temu, który miał naszyjnik na przechowaniu). Jeśli Akolita stara się złapać kultystę, będzie musiał wykonać złożony przeciwstawny test Zręczności, a wygra ta strona, która jako pierwsza osiągnie pięć stopni sukcesu. Mistrz Gry powinien ponadto zadbać o różne przeszkody, które mogłyby spowolnić drużynę i spotęgować emocje, i raz czy dwa razy wprowadzić je do gry

Niestabilne podłoże: Kultysta próbuje zgubić „ogon”, kierując się ku suwnicom w Ściekach albo na rumowisko Kościowiska. Wysokość (co najmniej dziewięć metrów), na jakiej toczy się ten pościg, powinna budzić niepokój. Jeśli Akolita spróbuje podjąć jakiegokolwiek działania (np. wystrzelić z broni) i uzyska trzy lub więcej stopni porażki, będzie musiał natychmiast wykonać Ambitny (+0) test akrobatyki lub Zwyczajny (+10) test atletyki, a jeśli go nie zdaspadnie (patrz strona 243 podręcznika Dark Heresy).

Krótki strzelanina: Kultysta zatrzymuje się za zakrętem lub za jakąś osłoną i oddaje kilka strzałów w stronę ścigającego. Należy przeprowadzić pojedynczą rundę walki, po czym uciekinier znów puści się biegiem (o ile będzie w stanie).

Ludzkie tarcze: Kultysta wbiega w tłum robotników, próbując w ten sposób zapewnić sobie ochronę. Akolita może zaryzykować i oddać kilka strzałów Uciekającego traktować należy, jakby znajdował się za osłoną, a w przypadku uzyskania 2 lub więcej stopni porażki trafione zostaną osoby postronne.

Zagubieni w deszczu: Kultysta i Akolita wbiegają na obszar, gdzie opady deszczu są szczególnie intensywne. Obaj muszą wykonać przeciwstawny Wymagający (-10) test spostrzegawczości, którego zwycięzca dostrzeże przeciwnika i będzie mógł oddać jeden strzał w jego stronę. Następnie opuszczają obszar.

Niedźwiedzia przysługa: Pościg zwraca uwagę jednego z Sankejonitów, który jednak ma problemy z odróżnieniem Akolitów od kultystów. Mistrz Gry losowo wybiera jednego z uczestników pościgu, który zostanie postrzelony przez Sankejonitę.

Wtopić się w tłum: Kultysta znalazł się wśród mas ludzi, zatrzymuje się i próbuje ukryć. Akolita musi zdać Wymagający (-10) test spostrzegawczości, by go dostrzec i móc kontynuować pościg. Jeśli odda strzał w powietrze lub powoła się na Inkwizycję czy też Sankejonitów, tłum rozstąpi się i odsłoni kultystę.

Szałeńcza pogoń, a także wszelkie towarzyszące jej walki, mogą obniżyć Subtelność drużyny wedle uznania Mistrza Gry. Jeśli Akolicie uda się złapać kultystę, MG może przeprowadzić kilka szybkich rund walki (kultysty są fanatykami, a przyparci do muru walczą na śmierć i życie), ale nie powinien nadmiernie dręczyć gracza, tylko pozwolić mu w miarę szybko zakończyć sprawę. Martwy wyznawca dostarczy poszlak, kierujących śledztwo ku Fayne Mortuarius, z kolei wzięty żywcem może udzielić wielu informacji odnośnie posunięć Ferrue - choć nie jego ostatecznego celu - jeśli zostanie umiejętnie przesłuchany

W II II

Choć na wyższych poziomach faktorum nie ma w zasadzie żadnych zabezpieczeń, niższe są regularnie patrolowane i kontrolowane przez kultystów. W przypadku zetknięcia z taką grupą, Akolici będą zmuszeni wykonać test przeciwny, bazujący na ich umiejętnościach blefu i ukrywania się przeciwko spostrzegawczości kultystów. Poziom trudności takiego testu powinien za każdym razem ustalać Mistrz Gry, uzależniając go od tego, czy drużyna dobrze przygotowała się do akcji, jak późna jest godzina i czy Subtelność grupy spadła na tyle, by kult zdawał sobie sprawę z jej obecności.

Gracze mogą też spróbować dostać się do *Mortuarius* zupełnie otwarcie, podając się za nabywców zwłok, a nawet zaryzykować dołączenie do kultu. Mistrz Gry powinien wykonać testy Subtelności (poziom trudności zależeć będzie od podejścia Akolitów i wymyślonej przez nich historii, jeśli postanowili w ten sposób uwiarygodnić swoją przykrywkę), by sprawdzić, czy takie działania mają szanse powodzenia. Katastrofalne porażki w takich testach mogą oznaczać, że kult jest gotowy na przybycie drużyny i zastawił na nią pułapkę (patrz ramka W pułapce).

FAKTORUM MORTUARIUS

Faktorum Mortuarius to ogromny kompleks o kilku poziomach, łączący się z Poszafotem za pomocą wielu tuneli i korytarzy, którymi trafiają do budynku świeże zwłoki, a przetworzone szczątki są z niego usuwane. Cały proces nadzorowany jest przez robotników oraz pomniejszych Tech-Kapłanów, krzątających się przy zbroczonej krwi maszynierii na podobieństwo ospałych żuków. Istnieje kilka ukrytych dróg, którymi można dostać się do *Mortuarius*, na przykład przez stare szyby wentylacyjne czy ukryte kanały osuszające. Akolici mogą jednak nie wydobyć tych informacji od któregoś z kultystów albo nie dokopią się do starożytnych rejestrów *Administratum* dotyczących tego obszaru, będą więc musieli skorzystać z jednego z bardziej bezpośrednich Wejść. Znajdują się one przy Alei Umarłych (która łączy wszystkie *Mortuarius* z centrum Poszafotu). Mogą też użyć tunelu prowadzącego z kostnicy nr 17. Budynek dzieli się na kilka obszarów, przechodzących jeden w drugi, które muszą przemierzyć Akolici, chcąc dostać się do biura i uzyskać jakiegokolwiek użyteczne informacje.

Punkt przyjmowania zwłok: Przy samym wejściu do *Mortuarius* znajduje się ogromne pomieszczenie, gdzie przyjmuje się, przygotowuje i klasyfikuje zwłoki przed wysłaniem ich do innych rejonów faktorum do przetworzenia i utylizacji. Punkt jest o wiele większy niż magazyny kostnicy - mieści tysiące ciał składowanych od podłogi do sufitu w oczekiwaniu na dalszy transport tunelami przewożowymi. Pośród zwłok uwijają się przygarbieni robotnicy w poszarpanych fartuchach - sami podobni do trupów - ładujący ciała na taśmociągi i szukający przy nich drobiazgów, które mogliby sobie przywłaszczyć.

Odkrwialnia: Pierwszym procesem, którym poddawane są zwłoki, jest odkrwianie, polegające na odciągnięciu wszystkich płynów i podzieleniu ich na użyteczne produkty Ciała przesuwają się na taśmociągach, a maszyny wyposażone w wielkie strzykawki odsysają z nich substancje ciekłe i pompują pizez płataninę mrek, grupując je według rodzaju. Maszynieria jest wiekowa, więc często zapycha się i blokuje, przez co ciągle trzeba polewać ją wodą albo czyścić ręcznie. Trwa to od tak wielu lat, że w połączeniu z przeciekającymi rurami, cała podłoga pokryta jest obrzydliwą mieszaniną cuchnącej wody, oleju i przeróżnych płynów ciała.

Komory skórujące: Kiedy ciała zostaną osuszone, szereg młocarek przystępuje do rozbioru zwłok, włączając w to ubrania i wszelkie wciąż pozostawione przy nich przedmioty. Wirujące ostrza i noże oddzielają większość tkanek miękkich, a resztę usuwa się przy pomocy kwasu, którym spryskiwane są szczątki. Przebywanie gdziekolwiek poza pomostami, ciągnącymi się nad komorami skórującymi jest niezwykle niebezpieczne. Miejscami w powietrzu unoszą się chmury kwasu, a straszliwe maszyny statkujące nieodróżniają żywych od umarłych.

W PUŁAPCE

Jeśli Akolici nie zachowywali się szczególnie subtelnie,

I prowadząc śledztwo albo dopuścili, by choć jeden napastnik uszedł cało z zasadzki, kultysty najprawdopodobniej będą gotowi na ich przybycie, gdy bohaterowie pojawią się w *Mortuarius*. Możliwe, że przygotowują pułapkę, pozwalając drużynie dotrzeć w głąb fabryki, po czym otaczając ją, spróbują pojmać jej członków. Jeśli jednak Akolici będą stawiać zacięty opór, nie zawahają się przed zabiciem ich. Najdogodniejszym miejscem na taką zasadzkę jest dolna część odkrwialni - kultysty zaatakują natychmiast, gdy tyto bohaterowie przekroczą wrota służby i utkną w wodzie po pas. Ostrzelają ich z pomostów i chodników pod sufitem, korzystając z faktu, że Akolitom trudno będzie znaleźć osłony, a zanurzenie znacząco spowolni ich ruchy. Mogą też wykorzystać maszynierię, co opisano ze szczegółami w sekcji Paskudne miejsce na śmierć na stronie 13. Jeśli kultysty odkryją prawdziwą tożsamość członków drużyny, nie będą próbowali ich pojmać, a z miejsca spróbują ich zabić.

Kruszarnia kości: Na koniec resztki szkieletu miażdżone są na pył. Kruszarnia kości stanowi centralne pomieszczenie *Mortuarius*. Ogromna kopuła kryje głęboką studnię, której ściany najeżone są kilkoma warstwami kruszących, metalowych zębów, a na dnie, u jej wylotu, znajdują się kadzie, służące do odzyskiwania różnych surowców. Całą komnatę stale wypełnia mgiełka zawieszonego w powietrzu białawego proszku. Robotnicy pracują tu bez chwili wytchnienia, niemalże oślepieni pyłem i ogłuszeni przez dudniącą wiekową maszynierię, którą obsługują, polegając niejednokrotnie jedynie na dotyku.

Biuro nadzorcy: Zawieszone ponad kruszarnią kości, na skraju kopuły znajduje się biuro nadzorcy, z którego Damis Fayne (a przed nim jego brat) kierował pracą *Mortuarius*. Obecnie pozostaje zamknięte w oczekiwaniu na decyzję Ferrue odnośnie tego, kto powinien przejąć obowiązki nadzorcy. Wciąż można znaleźć tam mnóstwo obciążających dowodów, świadczących o działaniach Fayne'ów.

OBECNOŚĆ BŁOGOSŁAWIONEGO CIAŁA

Od kiedy braci Fayne wciągnął kult Mrocznych Bogów, ich *Mortuarius* przeszło w ręce członków Błogosławionego Ciała. Jeśli tylko nie przebywa w Podkopcu, Ferrue czyni fabrykę bazą wszystkich swoich operacji. Pośród setek robotników, którzy tu pracują, ledwie garstkę można nazwać prawdziwymi kultystami, a jeszcze mniej, wprawnymi wojownikami. Mimo to większość do pewnego stopnia jest świadoma istnienia kultu i wie, że Ferrue faworyzuje niektórych pracowników, a wejście im w drogę oznacza podróż w jedną stronę przez kruszarnię kości.

Kiedy Akolici trafią do *Mortuarius*, MG powinien traktować każdą napotkaną przez nich osobę jako ich wroga. Choć jedynie niewielka ich część będzie skłonna podjąć otwarcie wrogie działania, pozostali mogą podnieść alarm, jeśli bohaterowie spróbują zakraść się do środka. Nie ma jednego miejsca, gdzie kult trzymałby broń i zapasy. Rzeczy te poukrywane są na terenie całego *Mortuarius* w różnych zakamarkach i tunelach serwisowych wyposażonych w kapliczki i z wymalowanymi bluźnierczymi napisami. Choć takie skrytki dobitnie świadczą o tym, co dzieje się w fabryce, prawdziwa informacja na temat Ferrue i jego posunięć znajdują się w biurze nadzorcy. Jeśli Bohaterowie Graczy dysponują taką wiedzą, dostanie się tam powinno stać się nadrzędnym celem podczas ataku lub infiltracji. Jeśli jednak nie przywiązują większej wagi do tego pomieszczenia, Mistrz Gry może opisać im, że kultysty wycofują się właśnie w jego kierunku lub wzywają tam posilki.

PASKUDNE MIEJSCE NA ŚMIERĆ

Grupa kultystów, którą w tym miejscu przewidział dla Akolitów Mistrz Gry, powinna stanowić nie lada wyzwanie (warto skorzystać ze wskazówek odnośnie poziomu zagrożenia na stronie 382 i podręcznika Dark Heresy) i co najmniej dwukrotnie przewyższać drużynę swoją liczebnością. Do tego można doliczyć tak wielu sympatyków, ile MG uzna za stosowne, którzy będą wchodzić Akolitom i w drogę, otwierać i zamykać drzwi oraz obsługiwać maszyny, jeśli bohaterowie okażą się na tyle nieostrożni, by próbować dostać się do celu za pomocą taśmociągów. Żadni z nich wojownicy, dlatego wobec groźby użycia siły, zdecydują się na ucieczkę, ale za to potrafią wtopić się w tłum zwyczajnych robotników'. Bohaterowie Graczy mogą oczywiście zastrzelić każdą napotkaną osobę, nie przejmując się, czy jest ona winna, czy też nie, ale w takiej sytuacji skończy im się amunicja zanim zaatakują prawdziwi kultyści. Ci z kolei podejmą otwarte działania przeciwko drużynie, dopiero gdy zaatakuje lub spróbuje dostać się do biura nadzorcy albo w sytuacji, jeśli Akolici wiedzą, dla kogo naprawdę pracują kultyści. Podobnie rzecz ma się w przypadku, gdy którykolwiek z napastników przetrwał wcześniejszą zasadzkę - Bohaterowie Graczy zostaną uznani za dość niebezpiecznych, by zastawić na nich pułapki.

Jeśli dojdzie do walki, kultyści z całą pewnością wykorzystają swoją znajomość faktorium dla zdobycia przewagi i postarają się zrobić użytek z elementów otoczenia, by zadziałały na niekorzyść Akolitów. Kultyści angażują się w starcie zaledwie na kilka rund, po czym wycofują się na nowe pozycje. Na ogół oznacza to, że walka rozpocznie się albo w odkrwawialni i przeniesie do kruszarni kości (w przypadku zasadzki lub ataku frontalnego w wydaniu Akolitów) lub wybuchnie w kruszarni kości i cofnie do odkrwawialni, jeśli drużyna spróbuje wywalczyć sobie drogę do biura nadzorcy. Bez względu na miejsce, Bohaterowie Graczy powinni mieć do pokonania całą grupę przeciwników, z kolei ze względu na rozmiary tych pomieszczeń, nawet jeśli zostaną one oczyszczone, przebiegnięcie na drugą stronę może zająć nawet dwie rundy, zwłaszcza pod ostrzałem. Mistrz Gry może skorzystać z poniższych wskazówek odnośnie walk w *Monuarius*:

Bramy i zamki: Kultystów nieustannie wspierają ich sympatycy, zamykając grodzie dzielące różne poziomy fabryki i podnosząc pomosty, kiedy tylko ci z nich zejść. Podczas ucieczki ostatni z biegnących może zostać spisany na straty przez współwynawców i skończyć po niewłaściwej stronie zamykanych właśnie grubych drzwi. Akolici powinni więc trzymać się jak najbliższej uciekających kultystów, ponieważ otworzenie takich wrót będzie wymagać zdania Wymagającego (-10) testu zabezpieczeń, by poradzić sobie z zamkiem lub Trudnego (-20) testu atletyki, by je wyważyć. Każde takie ciężkie, szczelne drzwi należy traktować jakby posiadały 5 Punktów' Pancerza (zasady dotyczące uszkodzania osłon znajdują się na stronie 229 w podręczniku Dark Heresy).

Krwawa łaźnia: Starcie w odkrwawialni oznacza zmagania w zanurzeniu po pas, co uznawane jest za walkę na trudnym terenie. Zarówno kultyści, jak i Akolici mogą zupełnie zniknąć z pola widzenia, o ile będą skłonni wstrzymać oddech i zanurkować w ohydnej cieczy;

Ostra jazda: Jeśli Akolici poruszają się po komorach skórujących, nie korzystając z pomostów, , co turę muszą wykonywać Rutynowy' (+20) test atletyki, a w razie porażki dosięgną ich straszliwe ostrza, które zadadzą IkIO obrażeń rozpmwających o Penetracji 1 w losowo wybrane miejsce. W przypadku czterech lub więcej stopni porażki, spotka ich coś gorszego, przez co otrzymają 3kl() obrażeń.

Proch i pył: Walki w okolicy kruszarni kos'd (włączając w to biuro nadzorcy) poskutkują karami -20 do testów Umiejętności Strzeleckich i -40 do testów Percepcji opartych na słuchu. Pole widzenia każdego bohatera ogranicza się do 2kl0 metrów.

DROGA W DÓŁ

Jeśli Akolitom uda się dostać do biura nadzorcy i nie zostanie ono zniszczone podczas starcia, zdobędą następujące poszlaki:

- Rejestry pokazują, że Ferrue wysłał znaczną ilość dań na dół, do miasta o nazwie Podbramie.
- Pojawia się mnóstwo wzmianek o miejscu określanym jako „świątynia”, która najwyraźniej mieści się gdzieś w głębi Podkopca.
- Świątynia ta stanowi główny punkt zgromadzeń kultu Ferrue, który mężczyzna nazywa Błogosławionym Ciałem.
- Odręczne zapiski mówią o „wielkiej próbie” oraz „wyeliminowaniu ich przed przypuszczeniem potężnego ataku”, ale brakuje wyjaśnienia, na czym polega próba i kto może być celem.
- Pewne rejestry, a także różne bluźniercze bagroły zdradzają, że Ferrue zawarł układ z handlarzem z Podbramia, który ma dostać kultowi broń i artefakty.

Jeśli któryś z Akolitów będzie w stanie uzyskać informacje z zakodowanego kogitatora Ferrue (zdając Wymagający (-10) test zabezpieczeń), drużyna dowie się, że Ferrue ma wielkie plany co do Poszafotu - na swoich mapach umieścił adnotacje, które zdają się wyznaczać miejsca ataków, również znajdują się niepokojąco duże liczby, najwyraźniej określające wielkość oddelegowanych sił.

Dzięki znalezionym tu informacjom (albo wydobyтым torturami od pochwyconych kultystów) Akolici zyskują pewność, że to Ferrue Fayne stoi za masakrą w kostnicy i że musi on wiedzieć coś na temat wisiora. Odkrywają też, że mężczyzna przewodzi kultowi znanemu pod nazwą Błogosławione Ciało oraz transportuje zwłoki do Podkopca. Wszystko to powinno skierować drużynę ku Podbramiu i kryjówek Błogosławionego Ciała.

WIDMO PODKOPCA

Bjpr Mistrz Gry powinien uświadomić graczom różnicę między Poszafotem a terenami położonymi jeszcze niżej. Choć S Poszafot wegetuje w cieniu miasta Desoleum, pogrążone w brodzie i desperacji, mimo wszystko jest to miejsce, gdzie może rozwijać się życie i gdzie panuje względny porządek. Jednak kiedy tylko Akolici przejdą pizez drzwi ciśnieniowe Bramy Czystości, zostawiając za sobą i jej ufortyfikowane mury i automatyczne systemy obronne, znajdują się w prawdziwie zrujnowanym i spustoszonej świecie. Nie zobaczą przed sobą wyraźnej drogi, a dostęp do zdatnego do oddychania powietrza, wietrzny czy światła nie jest tu wcale pewny. Widać jedynie zarysy pośród mroku, a ziemia co jakiś czas drży i porusza się, gdy przesuwają się wiszące nad nią gigatony Akolici będą musieli przemierzyć pustkowia zmjnow'anych tuneli i korytarzy oraz ominąć niezliczone zawałone przeszkody, przechodząc pod nimi, przez nie lub naokoło. Nawet samo powietrze ma tu inny posmak, przesiąknięte rdzą i zgnilizną, o ile nie jest akurat zbyt rzadkie, by dało się nim oddychać albo tak gęste, że aż dławi. Jeśli bohaterowie zdecydują się zostawić za sobą kopiec i obowiązy: żujące w' nim imperialne prawo, fakt ten będą uświadamiać sobie coraz dosadniej w' miarę schodzenia w głąb Podkopca.

CZEŚĆ II: CZERWONA DROGA

Nazywają to miejsce dnem kopca. Ha! A ja wiem na pewno, że niejedno można znaleźć i dużo głębiej, pośród paskudnych odpadów poniżej Podbramia.

- Omar Endish, Dostawca Najświętszego Mienia

Druga część przygody rozpoczyna się w momencie, gdy Akolici przechodzą przez Bramę Czystości, podążając za handlem ffor zwłokami, tropem Błogosławionego Ciała aż do jego źródła, gdzieś w głębinach kopca. Po atakach, przypuszczonych na nią przez kultystów oraz najeździe na *Mortuarius*, drużyna powinna dysponować wystarczającą ilością poszlak, kierujących ku Podbramiu, a nawet dalej, gdzie kwitnie handel ciałami. Na tym etapie powinno też stać się jasne, że informacje o pochodzeniu wisiora i jego właścicielu kryją się gdzieś w mrokach, na dole.

Niemniej jednak decyzji o opuszczeniu względnie bezpiecznych terenów Poszafotu nie powinno się podejmować pochopnie. Kapitan Przysiąg Nils szybko uświadomi bohaterom, że gdy tylko znajdą się po drugiej stronie Bramy Czystości, będą zdani tylko na siebie i nie będą mogli liczyć nawet na wątpliwą ochronę jej Sankcjonitów. Odrzuci także wszelkie propozycje dołączenia do Akolitów, chyba że ujawnią swoją prawdziwą tożsamość i podeprą się posiadanymi uprawnieniami.

Przed wyruszeniem w drogę drużyna może zebrać informacje na temat Podbramia i innych terenów położonych poniżej Poszafotu. Zarówno Nils, jak i wielu spośród miejscowych, będzie w stanie nakreślić ogólny obraz tego rejonu, jednak należy liczyć się z tym, że może on być nieco tendencyjny, a nawet mylący - wszystko zależy od tego, kto zostanie zapytany i jak zaprezentowali się Akolici w oczach mieszkańców. Warto pamiętać, że ani Kapitan Przysiąg, ani miejscowi nie znają zbyt wielu szczegółów i mogą udzielić jedynie podstawowych informacji o mieście. Większość zdaje sobie sprawę z faktu, że Podbramie znajduje się w rękach straszliwego gangu Wyżnaczy, znanego jako Czerwona Droga. Dodatkowe informacje o Wyżnaczach można znaleźć na stronie 335 podręcznika Dark Heresy.

Mistrz Gry może za pośrednictwem Nils przypomnieć Akolitom, by przed wyruszeniem w drogę uzupełnili zapasy i amunicję. Uzbrojeni bohaterowie powinni być gotowi do zejścia na dół, w nieznanne.

PODBRAMIE

Podbramie to położona najbliżej Poszafotu osada Podkopca, oddalona o jakieś 10 godzin drogi w dół przez ruiny od Bramy Czystości. Obszar ten, znajdujący się poniżej Poszafotu, zawalił się w wyniku trzęsienia ziemi wiele lat temu, zamieniając się w ogromną jamę z plastali i skał. Obowiązuje prawo gangów, a lotry i przestępcy wszelkiej maści szukają tu schronienia przed słusznym gniewem Sankcjonitów. Choć co jakiś czas mówi się o odzyskaniu i odnowieniu tych terenów, nie są podejmowane żadne działania w tym kierunku. Jeśli chodzi o kupno, sprzedaż czy wymianę nielegalnych towarów, jest to idealne miejsce, z tego też powodu Femte uczynił z niego swoją bazę, z której zarządza handlem ciał z *Mortuarius* dla swoich mrocznych celów.

Zawieszone ponad odcinkiem Styksowego Bagna (wielkiego stłumienia ścieków, spływającego w dół na samo dno kopca) Podbramie stało się domem dla kilku tysięcy dusz. Większość z nich to członkowie Czerwonej Drogi, ale nie brakuje tu najróżniejszych kryminalistów czy nieszczęśników, którzy takim czy innym zrządzeniem losu skończyli na jego ulicach. Samo miasto dzieli się na kilka poziomów, z których najwyższy znajduje się pod kontrolą Czerwonej Drogi, a kilka pozostałych obszarów poświęconych jest innym działalnościom.

SPLIT

Podbramie zwisa z przeszła nadbudowy kopca, wąskiej rozpory ze stali i lin, sięgającej w pustkę ponad majaczącym się daleko w dole ściekiem. Wyższe poziomy miasta, nazywane Splotem, stanowią dziką płataninę potężnych podpór i łańcuchów, gdzie osiedlają się zamężniejsi mieszkańcy. Obszar ten jest kontrolowany przez Czerwoną Drogę, a jej członkowie spędzają tu większość czasu, ciesząc się nieco lepszym powietrzem i silniejszym światłem. Nawet najmniejsze drgania kopca czy najdelikatniejsze podmuchy wiatru powodują, że cała konstrukcja zaczyna się kołysać, a odgłosy uderzających o siebie lin brzmią niczym wystrzały. Miejscowi już dawno pogodzili się z chwiejną naturą swojego miasta, ale dla nowoprzybyłych może ona być nieco niepokojąca.

CZERWONY STATEK

Z samego skraju jednej z dobudówek Podbramia zwisają ponad ściekami resztki kadłuba statku. Nie wiadomo dokładnie, czy przemierzał kiedyś morskie fale czy też przestrzeń kosmiczną. Pokryty krzykliwym graffiti Czerwonej Drogi, jest nie tylko siedzibą gangu, ale i miejscem zamieszkania jego przywódcy - Vornasa Szkarłatnego. Wyposażony we wszelkie luksusy, jakie można znaleźć w Podkopcu, od wygrzebanych skądś ozdób, po ręcznie (i kiepsko) wykonane meble, uchodzi wręcz, wedle standardów miasta, za pałac. W dolnej części statku znajduje się sprawne stanowisko wyposażone w ciężki bolter, którego gang używa do ochrony wind linowych łączących miasto ze ściekiem.

RDZAWY TOR

Poszczególne poziomy Podbramia, z których część wtdsi ponad ściekiem, a część jest w pełni ukryta we wnętrzu miasta, połączone są ze sobą systemem ramp i kładek. Rdzawy Tor to główna pochylnia biegnąca od Splotu po windy ściekowe na samym dole. Połatana i stale rozpadająca się w pełni zasługuje na swoją nazwę. Miejscami podróżnicy muszą omijać ogromne dziury, w które wpadnięcie oznaczałoby długie spadanie zakończone w dość paskudny sposób. Od czasu do czasu Tor wykorzystywany jest przez Czerwoną Drogę do hazardu i inicjacji - gang organizuje wtedy szaleńcze wyścigi, wystawiając do nich swoich członków albo mieszkańców miasta. W większości przypadków ktoś prędzej czy później runie w dół na spotkanie śmierci ku uciesze gapiów i uczestników zakładów.

DOMENA ENDISHA

Omar Endish to drugi po Vornasie najpotężniejszy człowiek w Podbramiu. Część miasta, znajdująca się pod jego kontrolą, nazywana jest szumnie Domeną Endisha. Choć nie dorównuje Czerwonemu Statkowi, wyposażona jest w to, co uchodzi w Podkopcu za luksusy i stanowi centrum, z którego Omar kieruje swymi przedsięwzięciami. Na terenie Domeny znajduje się większość materialnych bogactw Podbramia, jako że Endish zajmuje się przechowywaniem i zabezpieczaniem dóbr zarówno dla siebie samego, jak i Vornasa. Służy ona także Ferrue jako węzeł w procesie handlu zwłokami - kilka magazynów przeznaczono do składowania ciał, z których część to ewidentnie nowi goście, sądząc po ich odzieniu i stadium rozkładu.

ODGRYWANIE WOMARA ENDISHA

Endish, samozwańczy naczelný kupiec Podbramia, prowadził swoje interesy na długo przed pojawieniem się Czerwonej Drogi. To starzejący się mężczyzna o siwych, posklejanych w strąki włosach i postrzępionej brodzie. Jego przenikliwe spojrzenie i poplamione, ale arystokratyczne (choć niedopasowane) odzienie świadczą o tym, że to ktoś ważny. Endish jest przede wszystkim biznesmenem i z każdym próbuje ubić interes. Dzięki temu stanowi przeciwwagę dla okrucieństwa i brutalności Vornasa, jest też odpowiedzią na potrzeby tych Akolitów, którzy' prefemją racjonalne podejście do rozwiązywania problemów. Choć Endish wie o handlu zwłokami, nie dysponuje zbyt wieloma informacjami odnośnie kultu, ponieważ Ferrue woli załatwiać sprawy' bezpośrednio z Vornasem. Mistrz Gry może uczynić Endisha sojusznikiem Akolitów, o ile podejmą otwarte działania przeciwko Vomasowi albo nie będą kryć się z zamiarami zdemaskowania kultu. Endish jest wytrawnym zawodnikiem, ma silny instynkt przetrwania i potrafi ocenić,

z której strony wieje wiatr. Jeśli uzna, że drużyna ma większe szanse na wygraną, szybko się z nią sprzymierzy. Dodat-

kowe informacje na temat Omara Endisha iSB

znajdują się na stronie 17

WINDY ŚCIEKOWE

Niższe poziomy miasta zamieszkują najbiedniejsi; znajdują się tam też windy ściekowe, korzystające z systemu krążków Jinowtych, które zwożą zbieraczy do Styksowego Bagna i wciągają ich z powrotem. Ciemne i cuchnące dzwigi wypełnione są tonami śmieci, wylawianych ze strumienia przez miejscowych. Rzadko udaje im się znaleźć cokolwiek wartego więcej niż równowartość ceny trunków na jeden dzień picia. Niektórzy obawiają się ryzykownej' droży na dół i zamiast



tego próbują łowienia w ścieku, spuszczać długie, linki zakończone hakami. Nie jest to jednak wcale bezpieczna alternatywa. W odmitych rzeki czają się straszliwe, zmutowane stworzenia i bywa, że któryś z „wędkarzy” zostaje przez nie wciągnięty w jej czarne wody

POHYBEL SANKCJONITÓW

W Podbramiu działa tylko jedna oficjalna knajpa, która służy również Endishowi jako miejsce handlu, tutaj także zatrzymują się podróżujący przez Podkopiec. Przybytek nazywany jest Pohybłem Sankcjonitów, a z jego balkonu nad ściekiem zwisa kilka ciał w stanie zaawansowanego rozkładu odzianych w mundury przedstawicieli prawa Desoleum. To tutaj Ferrue spotyka się z kultystami, kursując między kryjówką a Poszafotem. Nowoprzybyli prawie zawsze kierowani są do Pohybla, by ludzie Omara i Vornasa mogli się im przyjrzeć i zdecydować, czy warto ich okraść, czy też jedyną wartość przedstawiają ich zwłoki.

DOLNE GANGI

Czerwona Droga to odłam brutalnego gangu Wyżynaczy, słynącego z zamilowania do ostrych narzędzi i rozlewu krwi. Do Wyżynaczy należał niegdyś Vornas Szkarłatny, był również członkiem Czerwonych Lwów z głębszej części kopca, jednak jakiś czas temu postanowił wziąć sprawy w swoje ręce i w Podbramiu powołał do życia Czerwoną Drogę. Eliminując lub wchłaniając inne miejscowe gangi, grupa ta zaledwie w kilka lat przejęła kontrolę nad miastem, co jednak nie zaspokoilo ambicji Vornasa. To między innymi dlatego zdecydował się na współpracę z Ferrue, choć zdawał sobie sprawę, że przywódca kultu został spaczony i prędzej czy później zwróci się przeciwko? sobie. Póki co, skwapliwie zyskuje władzę, sprzedając zwłoki Ferrue i zapewniając ochronę jego kultystom. Kiedy Fayne zdecyduje się uderzyć na Poszafot, on zamierza być tuż obok, gotowy rozszerzyć sferę sw ułu i pływów.

Jednak ostatnimi czasy stosunki między gangiem i kultem uległy rozluźnieniu, ponieważ Ferrue przygotowuje się do odprawienia rytuału ze świadomością, że wkrótce Czerwona Droga nie będzie mu do niczego potrzebna. W rezultacie członkowie gangu zaczęli znikać, a płatności nie docierają w ogóle, albo z dużym opóźnieniem. Ponadto Ferrue celowo zmagazynował w Podbramiu całą masę ciał z zamiarem ożywienia ich i wymordowania miasta w ramach próby generalnej przed Poszafotem. Vornasowi wydaje się, że ma do czynienia z konkurencyjnym gangiem i nie dostrzega ogromu niebezpieczeństwa, jakie zarówno dla niego samego, jak i całego miasta, stanowi Ferrue.

PRZYBYCIE DO PODBRAMIA

Po wielu godzinach przedzierania się przez ruiny Podkopca, Akolici docierają do przestronnego pomieszczenia, gdzie poobijany znak wskazuje drogę do Podbramia. Kiedy dotrą do miasta, Mistrz Gry może przeczytać na głos lub sparafrazować poniższy tekst:

Wreszcie zasypany gruzem tunel, którym podróżujecie, otwiera się na rozległą część Podkopca, której sklepienie niknie gdzieś pośród cieni. Daleko z dołu dociera do was słumiony szum strumienia ścieków. Przed sobą dostrzegacie w półmroku migoczącą słabym światłem metaliczną konstrukcję, rozciągniętą ponad przecinającą komnatę ogromną przepaścią.

W tym miejscu Akolici muszą zdecydować, jakie kroki podejmą. Jeśli nie podejmą próby dostania się do miasta ukradkiem, będą musieli przejść przez główną bramę, stojącą na skraju zawalonej ściany klifu. Przy prymitywnym znaku z napisem „Żadnej broni!” wartę pełni oddział żołnierzy gangu Czerwonej Drogi, zmuszając każdego do złożenia broni przed wejściem do Podbramia. Nie obchodzi ich, kim są Akolici i nawet nie każą im się przedstawić, a ponieważ jest to Podkopiec, nie sprawdzają też trybów przysięg (co zdarza się nader często w kopcu właściwym). Na oczach bohaterów do miasta wchodzi kilka innych grup, a wszyscy składają broń zgodnie z obowiązującymi procedurami. Mistrz Gry może też opisać graczom postacie zmierzające w przeciwnym kierunku, które odbierają swój oręż po opuszczeniu Podbramia.

Sami strażnicy mają przy sobie kilka sztuk broni, głównie ostrzy różnego typu - od wielkich mieczy po cienkie sztylety, ale nad bramą zamontowano podwójnie sprzężony ciężki karabin maszynowy, który zdecydowanie dodaje powagi ich żądaniom. Jeśli Akolici nie zechcą oddać broni, będą musieli dostać się do miasta w inny sposób albo spróbować czegoś innego (patrz ramka Złożyć broń!).

Kiedy już drużyna znajdzie się w Podbramiu, strażnicy zasugerują, że dobrym miejscem, gdzie można uzupełnić zapasy i napić się, jest Pohybel, ale nikt nie stanie bohaterem na drodze, jeśli pójdą, gdzie chcą. W tym miejscu MG może przejść do sceny Krwawe gierki albo W ślad za ciałami (a nawet obu), by wprowadzić do gry Vornasa, Endisha i wszelkich obecnych w okolicy kultystów Błogosławionego Ciała.

KRWAWY GIERKI

Vornas w zasadzie nie zwraca uwagi na drużynę, dopóki ta nie szuka z nim kontaktu albo nie wszczyna burd w jego mieście. Rozmowa z dowolną osobą uświadomi Akolitom, że Podbramiem trzęsą Vornas i Czerwona Droga, a zarówno gang, jak i jego przywódca lubują się w rozlewie krwi. Jeśli bohaterowie zaczną zabijać ludzi Vornasa albo jeśli pozbawiają życia zbyt wielu zwykłych mieszkańców, wyśle on oddział, by wyrzucił ich z miasta. Nie pojawi się jednak osobiście, chyba że poczuje, że sprawy wymknęły się spod kontroli, na przykład jeśli zginie zbyt wielu jego podwładnych. Akolici najprawdopodobniej usłyszą o osobie. Vornasa, pytając o handel zwłokami. Jeśli zachowają

ZŁOŻYĆ BRONĖ!

Vomas nie toleruje broni w rękach osób, którym nie ufa - a ufa mało komu. Jeśli Akolici nie chcą zostawiać swego oręża w przechowalni podczas pobytu w Podbramiu, będą musieli przekraść się obok strażników, ukryć broń przed kontrolą, przekupić jednego z żołnierzy gangu lub spróbować wywalczyć sobie prawo wstępu do miasta (co nie jest najlepszym pomysłem). Zakradnięcie się do środka będzie wymagało zdania Zwyczajnego (+10) testu atletyki, by wspiąć się wzdłuż klifu na spodnią stronę Podbramia oraz przeciwnego Ambitnego (+0) testu ukrywania się przeciwko Zwyczajnemu (+10) testowi spostrzegawczości patroli, by uniknąć wykrycia.

Znalazszy się w mieście, Akolici będą musieli unikać strażników, wykonując Zwyczajne (+10) testy ukrywania się. Jeśli w dowolnym momencie drużyna zostanie zauważona, będzie musiała oddać broń. Ukryć można jedynie pistolety i mniejsze rodzaje oręża, a do tego trzeba zdać przeciwny Wymagający (-10) test ukrywania się przeciwko spostrzegawczości strażników przy bramie. Z kolei przekupstwo wymaga zdania przeciwnego Ambitnego (+0) testu przekonywania albo blefu przeciwko Sile Woli żołnierza gangu, a do tego zapłacenia odpowiedniej kwoty. Zaoferowanie broni lub ekwipunku może pomóc w zdaniu tych testów - wartość dostępności broni należy odwrócić i potraktować jako premię (przedmiot o dostępności -30 da więc premię +30 do testu). Im mniej broni dystansowej będą mieli w posiadaniu Bohaterowie Graczy pod koniec pobytu w Podbramiu, tym bardziej emocjonująca może okazać się scena finałowa.

subtelność i nie natrafią na członka Czerwonej Drogi, dowiedzą się, że to on kontroluje cały proceder. Mogą też uzyskać informacje, że robi on interesy z kimś kryjącym się w głębi kopca; opisy świadczą dobitnie, że musi to być kultysta. Jeśli jednak nie zadbają o subtelność, wymuszając odpowiedzi na mieszkańcach lub głośno się ich domagając, wprawdzie też dowiedzą się wszystkich tych rzeczy, ale Vornas zostanie powiadomiony o ich obecności i poczynaniach.

Jeśli zajdzie ta druga ewentualność, przywódca gangu wezwie Akolitów do Czerwonego Statku na spotkanie. Drużyna może również sama ubiegać się o audiencję, kiedy usłyszy o jego udziale w handlu zwłokami. Przyjmując bohaterów w krzykliwej sali recepcyjnej, Vornas zapyta z rozbawieniem, ze swego tronu ze zdobycznych noży, dlaczego ciekawą ich prowadzone przez niego interesy. Na tę chwilę nie widzi w Akolitach zagrożenia ani nawet partnerów biznesowych i chce jedynie trochę się zabawić ich kosztem.

Mistrz Gry powinien pozwolić Bohaterom Graczy na wykonanie wszelkich testów przekonywania, zastraszania i tym podobnych, ale przywódcy gangu kompletnie nie obchodzi, co mają do powiedzenia, nawet jeśli zdradzą mu, że Ferrue jest wyznawcą Chaosu. Bez względu na wszystko, Vomas daje im szansę udowodnienia, że zasługują na jego uwagę; dodając, że jeśli im się to uda, otrzymają od niego informacje lub potrzebne im wsparcie. W rzeczywistości zależy mu jedynie na okrutnej rozrywce i ewentualnie wieściach o tym, co dzieje się w wyższych rejonach kopca. Nie zaufa Akolitom i nie zamierza im pomagać (co najwyżej dopiero wtedy, gdy pomogą mu ocalić jego miasto w późniejszej części przygody).

Vornas oczekuje wykonania trzech zadań, a drużyna musi zdecydować, który spośród jej członków w pojedynkę podejmie się każdego z nich. Choć Akolici tego nie wiedzą, ich sukces czy porażka nie mają dla przywódcy Czerwonej Drogi żadnego znaczenia, zależy mu tylko na krwawym wřdowisku.

ODGRYWANIE W VORNASA SZKARŁATNEGO

Vornas Szkarłatny to czarujący psychopata z zamiłowaniem do ostrych przedmiotów. Jego ciało jest umięśnione, pokryte bliznami i przyozdobione licznymi kolczykami, które grzechoczą, gdy się porusza. Dla Vornasa liczy się tylko siła, a zwłaszcza sprawność w walce wręcz. Choć nigdy nie zaufałby Akolitom ani nie stanął po ich stronie w imię czegokolwiek innego niż własne korzyści czy zyski, może zostać ich sojusznikiem, jeśli sprawdzą się w jego oczach (patrz Krwawe gierki na stronie 16). Vornas jest też bystrzejszy niż przeciętny żołnierz gangu i może udzielić cennego wsparcia nie tylko w Podkopcu, ale też nawet w mieście Desoleum, o ile Akolici pomogą przetrwać Czerwonej Drodze. Dodatkowe informacje na temat Vornasa Szkarłatnego znajdują się na stronie 24.

Na ostrzu noża: Pojedynek na noże pomiędzy dwoma przeciwnikami bez jakiegokolwiek opancerzenia; dodatkowo skruwa się ich ze sobą (za ręce) ciężkim metrowym łańcuchem. Walka w takich warunkach jest bardzo trudna - obowiązuje kara -10 do wszystkich testów Walki Wręcz, a jakkolwiek obrona jest niemożliwa. Nie jest to jednak walka na śmierć i życie; dobiega końca, gdy jeden z uczestników się podda albo straci przytomność. Vornasowi to nie przeszkadza, o ile spektakl warty był jego uwagi.

Czerwony wyścig: Akolita musi stanąć do wyścigu po Rdzawym Torze przeciwko jednemu z żołnierzów gangu. Ruralizacja będzie miała postać złożonego przeciwstawnego testu Zręczności, a wygra ten, kto jako pierwszy osiągnie dziesięć stopni sukcesu. Konkurenci mogą sobie przeszkadzać, próbując zepchnąć przeciwnika ze skraju toiu lub do jednej z wielu dziur. Kosztuje to spychającego: jeden stopień sukcesu i pozwala na wykonanie przeciwstawnego testu Zręczności; jeśli go zda, oponent straci jeden stopień sukcesu. YV przypadku, gdy nie będzie mógł tego zrobić, będzie musiał zdać Wymagający (-10) test atletyki albo spadnie i do płynącej 20 metrów niżej toksycznej rzeki.

W sieci śmierci: Do innych ulubionych rozrywek Czerwonej Drogi należy walka pośród lin Splotu. Jest to pojedynek między dwiema osobami uzbrojonymi jedynie w noże, ale poruszanie się pośród płataniny stalowych kabli wymaga zdania Zwyczajnego (+10) testu akrobatyki lub Ambitnego (+0) testu atletyki.

Bez względu na to, czy Akolici wyjdą zwycięsko z którejkolwiek z prób, Vornas zapewni im podstawową opiekę medyczną oraz udostępni łóżka na jedną noc. Odjawi ich, trzymając w dłońach ciężki

kufel, stawiając go obok innych, pustych, otaczających jego tron, podziękując za zapewnienie mu rozrywki i chwiejnym krokiem oddali się w towarzystwie swych strażników, obiecując porozmawiać z bohaterami nieco później.

W ŚLAD ZA CIAŁAMI

Poza pytaniem o handel zwłokami, Akolici mogą też sami spróbować odkryć, gdzie trafiają ciała. Jeśli postanowią śledzić jedną z potajemnych karawan z Poszafotu albo przyczają się w Podbramiu, zorientują się, że zwłoki zabierane są do Domeny Endisha. Domena posiada systemy zabezpieczające, bronią jej też dwa przestarzałe (ale nadal niebezpieczne) serwitory bojowe (patrz strona 396 podręcznika Dark Heresy). Jeśli bohaterowie spróbują się tam dostać w nocy, będą musieli zdać zarówno Ambitny (+0) test ukrywania się, by zakraść się do środka, jak i Ambitny (+0) test zabezpieczeń, obejść zamki i transmiery obrazu, a porażka spowoduje aktywację serwitów. Nawet jeśli im się to uda, co 10 minut czasu gry będą zmuszeni wykonać przeciwstawmy Zwyczajny (+10) test ukrywania się, by uniknąć patrolujących serwitów. MG może pozwolić, by robił to tylko jeden BG w imieniu całej grupy, zakładając, że wydaje on polecenia pozostałym, mówiąc: im, kiedy mogą iść dalej. W Domenie Akolici natrafią na rejestry świadczące o tym, że zwłoki nie tylko tu przybywają, ale są też stąd wwożone, a także na kilka magazynów zapelnionych setkami ciał. Choć nigdzie nie znajdą informacji odnośnie celu podróży zwłok wychodzących z Podbramia, wygląda na to, że z jakiegoś powodu ustał ruch w dół kopca, przez co trupów jest coraz więcej i więcej.

Akolici mogą też spróbować uzyskać wstęp do Domeny, "rozmawiając z Endishem, który na początku posiada butne Usposobienie o wartości 40. Zdając Ambitny (+0) test przekonywania lub Zwyczajny (+10) test handlu, bohaterowie mogą spróbować ubić z nim interes albo skusić go intratną propozycją biznesową. W drugim przypadku

Akolitom nie uda się zajrzeć w rejestry, ale Endish zgodzi się porozmawiać o handlu ciałami, przeklinając zwłoki rozkładające się w jego magazynach. Jeśli zapytają go o wisior, Sfiil przyzna, że rzeczywiście mógł go widzieć, ale żeby ze-

chciał przypomnieć sobie, gdzie i kiedy trzeba zdać Wymagający (-10) test przekonywania lub zastraszania. Opisz wtedy jedną z wizyt lórrue w Podbramiu, ale nie będzie umiał powiedzieć, czego dotyczyła jego rozmowa z Vornasem. Jeśli drużyna potraktuje Endisha z szacunkiem, może on okazać się doskonałym źródłem informacji o Podbramiu. Nie zgodzi się jednak wystąpić otwarcie przeciwko przywódcy Czerwonej Drogi, bo widział na własne oczy zakrwawione i okaleczone ciała wciąż wrzeszczących z bólu rywali Vornasa. Dysponuje licznymi kontaktami, mnóstwo osób jest też mu winnych przysługi; choć wydaje się łatwym celem, jeśli Akolici spróbują fizycznie go skrzywdzić, wkrótce mogą być atakowani i napastowani w całym Podbramiu. W razie potrzeby dla Omara Endisha można użyć statystyk Pasera z Desoleum (patrz strona 386 podręcznika Dark Heresy).



Czerwony
Statek

Splot

Domena
Endisha

Do
Poszafotu

Rdżawy
Tor

Pohrybel
Sankcjonitów

Strumień
Ścieków

Windy
Ściekowe

TORMUS FAYNE W PODBRAMIU

Tormus Fayne to starszy brat Ferrue, a z całej trójki to jemu udało się zejść najdalej. Jest jednym z najwyższych członków Siewców Rozpaczy i ma poważne obawy co do używania przez Ferrue artefaktów *xenos*, z rezerwą podchodzi też do jego górnolotnych planów ataku na kopiec. Uważa, że przedsięwzięcie to z góry skazane jest na porażkę, chyba że on sam by się go podjął.

Choć Tormus nie odgrywa bezpośredniej roli w tej przygodzie, Mistrz Gry może wykorzystać jego postać, by położyć podwaliny nowych przygód lub zasugerować przyszłe kontakty z Siewcami Rozpaczy. Najlepiej, by Tormus udawał jednego z miejscowych handlarzy, dzięki czemu łatwo będzie mu nawiązać kontakt z Akolitami, ocenić ich możliwości i być może wykorzystać ich dla własnych celów. Jeśli Bohaterowie Graczy nie są w pełni świadomi roli Ferrue i jego planów albo jeśli popadli w konflikt z Vomasem i nie są w stanie wydobyć od niego, gdzie znajduje się kryjówka kultu, MG może udzielić im tych informacji za pośrednictwem Tormusa. Najstarszy z braci Fayne jest bardzo inteligentny i ostrożny, a co za tym idzie, nie zrobi niczego, co mogłoby narazić go na niebezpieczeństwą obciążę czy skierować na niego jakiekolwiek podejrzenia. Pomimo tego cechuje go spora arogancja, dlatego zależy mu na spotkaniu z Akolitami twarzą w twarz i daje mu to satysfakcję. Tłoczy inaczej istotne jest, by Mistrz Gry umieścił Tormusa w Podbramiu - chociażby stwarzając sytuację, w której drużyna matuje go pized gatpą ożywionych zwłok - by bohaterowie rozpoznali go kiedyś w przyszłości zetkną się z nim ponownie. Jeśli jednak MG uzna to za stosowną Tormus może odegrać większą rolę w przygodzie - należy - wiech' użyć dla niego J statystyk Preceptora ze strony 404 podręcznika Dark Heresy.

UMARLI POWSTAJĄ

Po mniej więcej dniu pobytu Akolitów' w Podbramiu, Ferrue decyduje się działać. Tyle czasu powinno wystarczyć, by drużyna zdążyła ustalić, że osobą odpowiadającą za handel zwłokami jest Vornas i to właśnie on może mieć jakiegokolwiek pojęcie, gdzie znajduje się kryjówka kultu. Dowiedziawszy się, że Akolici wędrują w Podbramiu, Ferrue postanawia przyspieszyć nieco realizację swych planów i zaatakować miasto przy pomocy ożywionych trupów. Od początku zamierzał przeprowadzić taką próbę przed uderzeniem na Poszafot, ale teraz może upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu i przy okazji pozbyć się swych wrogów'. Chce sięgnąć do mocy Osnowy artefaktu *xenos* i zesłać nadnaturalną mgłę, która spowije miasto i spowoduje, że umarli powstaną.

W tej scenie Akolici będą zmuszeni najpierw ocalić własne życie, a potem uchronić miasto przed zniszczeniem, zanim opanują je hordy ożywionych. Zwiastunem, świadczącym o zbliżającym się ataku, będzie dla nich gęsta mgła, która podniesie się znad ścieku i zasnuje Podbramie. Pomimo że panują tu paskudne warunki, taki opar jest czymś niezwykle i wielu mieszkańców zacznie obawiać się, że cały obszar może się zawalić.

Mgła ogranicza widoczność do około 10 metrów, sprawia też, że dźwięki stają się niewyraźne i trudno określić, skąd dochodzą. Na początku powitanie jedynie kilku umarłych - mogą to być ciała pozostawione na chodnikach czy w windach ściekowych, czekające na strącenie do strumienia. Akolici mogą natrafić na jednego ożywionca, który wyłoni się ze skłębionego oparu. Nie powinni mieć problemów z pokonaniem go, kiedy już zorientują się z czym mają do czynienia. Jednak od tego momentu sytuacja ulegnie znacznemu pogorszeniu. Z mgły zaczną dochodzić liczne krzyki i trudno będzie określić, czy to powstający! umarli, czy pechowi mieszkańcy, którzy się z nimi zetknęli. Aby ostatecznie ocalić własne skóry i miasto, Akolici będą musieli podjąć następujące kroki:

ZASTĘPCZY BOHATEROWIE GRACZY

Bardzo możliwe, że nie wszyscy Bohaterowie Graczy' przeżyją ten atak czy też późniejsze ostateczne starcie. W Podbramiu można jednak znaleźć nowe, zastępcze postacie. Mogą to być żądni zemsty żołnierze gangu Czerwonej Drogi, upadli Tech-Kapłani czy chirurgom skazani na banicję za prowadzenie podejrzanych eksperymentów, rozpustni arystokraci, psionicy, którzy' zbiegli z góry nie chcąc wykonywać swych obowiązków (albo uniknęli pojmania przez któryś z Czarnych Statków), Imperialni Gwardziści, którzy uciekli na niższe poziomy kopca po bitwie na pustkowiach Desoleum albo Sankcjonici działający pod przykrywką. Mistrz Gry' powinien obdarzyć takiego nowego bohatera doskonałą znajomością Podkopca, czyniąc z niego istotne źródło informacji, szczególnie cenne w miarę, jak Akolici schodzą będą coraz niżej oraz w przypadku wszelkich przyszłych przygód w tych okolicach.

Zdobycie broni: Jeśli Akolici nie ukryli posiadanej przez siebie broni, wciąż znajduje się ona w składzie przy bramie do miasta. Aby utrudnić im dotarcie na miejsce, MG może postawić im na drodze jednego czy dwóch ożywieńców. Jeśli drużynie uda się dotrzeć do bramy zobaczy, jak kilka trupów rozszarpuje strażników przed zamkniętymi drzwiami. Mistrz Gry powinien dobrze oddać pełną napięcia atmosferę tej sceny, kiedy jeden lub kilku Akolitów będzie walić w drzwi, a pozostali spróbują powstrzymać ożywieńców, mając do dyspozycji jedynie noże i pałki. Jeśli zajdzie taka potrzeba mogą pojawić się nowe zwłoki, by drużyna nie miała zbyt łatwo. Akolici muszą albo otworzyć zamek, zdając Ambitny (+0) test zabezpieczeń, albo najzwyczajniej w świecie go zniszczyć. Zamek posiada 3 Punkty Pancerza (zasady dotyczące uszkodzania osłon znajdują się na stronie 229 w podręczniku Dark Heresy).

Zamknięcie bramy: Umarli zaczęli napływać do miasta przez główną bramę przy składzie broni. Akolici natychmiast orientują się w sytuacji, widząc coraz więcej zwłok wyłaniających się z mgły i wlokących się w stronę Podbramia. Zamknięcie bramy będzie wymagało albo zdania Trudnego (-20) testu atletyki, by zrobić to siłą, albo Trudnego (-20) testu korzystania z technologii, by użyć do tego przeciwwagi. Jeśli Akolici przypomną sobie, że na bramie zamontowany jest ciężki karabin maszynowy, mogą znacząco ułatwić sobie to Zadanie.

Odłączyć magazyn: Wszystkie trupy zgromadzone w Domenie Endisha walą w drzwi magazynów, próbując się wydostać. Niektórym się udało. Serwitory Omara póki co radzą sobie z sytuacją, ale zaczynają mieć problemy. W Domenie znajduje się zbyt wiele ciał, by Akolitom udało się je pokonać. Jedyne realne opcje to albo całkowite odcięcie Domeny, albo zniszczenie podłoża na którym stoi i strącenie jej do ścieku. Pierwsze rozwiązanie będzie wymagało zdania Ambitnego (+0) testu zabezpieczeń, by pokonać systemy obronne Omara albo Wysadzenia wejścia za pomocą materiałów wybuchowych (drzwi traktuje się jakby miały pancerz o wartości 4, podłogi i ściany - 5). Akolici mogą spróbować znaleźć je na terenie Domeny (jeśli zdadzą Wymagający (+0) test spostrzegawczości). Jeśli trzeba (na przykład w przypadku, gdy Akolici są ranni), Mistrz Gry może wyposażyć serwitory w potężniejszą broń.

Przeciąć liny: Okazuje się, że umarli dostają się do miasta także; w innym miejscu - przy pomocy wind ściekowych. Dziesiątki wspięły się już po linach, a setki podążają ich śladem. Trzeba przeciąć: pięć głównych lin, z których każda posiada 3. Punkty Pancerza. Nalkazdego, biorący i aktywnego udziału w przecinaniu, przypadnie;

mniej więcej jeden ożywieńiec, ale jeśli wszyscy zabiorą się za cięcie i nie będą się bronić, umarli zaatakują całą drużynę. Co rundę będą pojawiać się nowe zwłoki (lk5-l), ale jeśli jeden z bohaterów zasiądzie przy ciężkim bolterze Czerwonego Statku, może zmniejszyć ich liczbę o 2 za każdy stopień sukcesu przy każdym strzale.

Wielkie sprzątanie: Jeśli Akolitom uda się zamknąć główną bramę, poradzą sobie z trupami z Domeny Endisha i przetną liny, Czerwona Droga zyska przewagę w walce. W ciągu kilku godzin ożywieńcy zostaną zabici lub zepchnięci z powrotem do ścieku. Mistrz Gry nie musi rozgrywać tych walk, zakładając, że Akolici - zwłaszcza jeśli odzyskali swoją broń - robią, co do nich należy.

Kiedy będzie już po wszystkim, Vornas zechce spotkać się z drużyną, jeśli aktywnie i wyraźnie pomagała ona w obronie miasta. Choć wciąż nie będzie skłonny w pełni zaufać bohaterom, to wiedząc, że za atak odpowiada Ferrue, zapragnie wyrównać porachunki z przywódcą kultu. Zaproponuje Akolitom, że zaprowadzi ich do kryjówki Błogosławionego Ciała, jeśli pomogą mu zemścić się na niedawnym współniku. Podróż ta zabierze drużynę jeszcze dalej w głąb kopca, do samego serca herezji.

SCENY W PODBRAMIU

Choć kontakty różnej natury z Czerwoną Drogą i Endishem są nieuniknionym elementem tej części przygody, Mistrz Gry może dodatkowo urozmaicić pobyt Akolitów w Podbramiu, wykorzystując przed klimatyczną walką z umarlami którąś (lub wszystkie) z poniższych scen.

Błogosławione towarzystwo: Choć większość kultystów opuściła miasto, wiedząc o zaplanowanym ataku, paru mogło zostać i przyczaić się gdzieś w pobliżu. Któryś z Bohaterów Graczy może rozpoznać w nich uczestników jednej z wcześniejszych potyczek w Poszafocie, jeśli zda Bardzo trudny (-30) test spostrzegawczości. W razie konfrontacji, kultysty rzucą się do ucieczki, co może skończyć się szaleńczym pościgiem przez całe Podbramie. Uciekający nie będą jednak chcieli ryzykować pojmania i ostatecznie rzucą się w dół z krawędzi.

Nieprzyjazne twarze: Podbramie zamieszkuje wiele osób skorych stanąć do walki z Akolitami pod najmniejszym pretekstem. Czy to zwykli mieszkańcy, czy żołnierze gangu, nie puszczą płazem żadnej obelgi - prawdziwej czy domniemanej - zwłaszcza, jeśli sytuacja ma miejsce w Pohyblu. Pojedynki w Podbramiu na ogół toczy się na gołe pięści albo noże, bo odgłosy strzałów szybko zwracają uwagę Vornasa.

Lepkie palce: Wielu mieszkańców Podbramia, zwłaszcza tych młodszych, zarabia na życie okradając przechodniów albo zmarłych. Jeden z Akolitów może wykonać przeciwny test spostrzegawczości przeciwko testowi ukrywania się i jeśli go zda, złapie złodzieja, zanim ten zdąży uciec. Może to skończyć się szaleńczym pościgiem po Rdzawym Torze, zwłaszcza jeśli rabuś połakomił się na pistolet, a nawet wisior.

Twarda gra: Trupie Karty, Nóż kontra Palce i Płonące Flaki to gry cieszące się w Podkopcu największą popularnością. Jeśli tylko zechcą, Akolici mogą oddać się hazardowi. Mistrz Gry może zarządzić przeciwny test logiki, by umożliwić im wygranie gotówki (do wykorzystania tylko w Podbramiu) czy wymianę towarów, a nawet informacji. Warto jednak pamiętać, że miejscowi i nie lubią przegrywać i nie cofną się przed oszukiwaniem czy wszczęciem bójki.

liii

CZĘŚĆ III: SERCE ZARAŻY

W sercu kopca Desoleum kwitnie cudowna zgnilizna, która skruszy jego podstawy, aż wszystko obróci się w ruinę!

- Ferrue Fayne, Pestifex

W ostatniej części przygody Akolici przygotowują się do szturm na kryjówkę Błogosławionego Ciała, by powstrzymać Ferrue i położyć kres jego niszczyielskim zamiarom. Odparszy atak na Podbramie i dowiedziawszy się, gdzie znajduje się siedziba kultu, muszą udać się w niebezpieczną podróż w dół strumienia ścieków, schodząc jeszcze bardziej w głąb kopca. Przed wyruszeniem w drogę, Mistrz Gry powinien pozwolić bohaterom na odpoczynek i przegrupowanie się, zwłaszcza jeśli niektórzy z nich zostali ciężko ranni.

Ferrue jest teraz zdeterminowany wcielić swój plan w życie, akcja powinna więc przyspieszyć i warto, by Mistrz Gry umiejętnie, wywołał w graczach wrażenie tykającego zegara, który odmierza czas do nieuchronnej kląski. Sugestie odnośnie zbliżającego się ataku na Poszafot może podsunąć Akolitom Tormus albo Vornas. Jeśli natomiast drużyna natrafiła na notatki Ferrue w *Mortuarius*, sama może być świadoma, że Podbramie było tylko próbą, a prawdziwe zmasowane uderzenie ma dopiero nastąpić. Do tego, gdy bohaterowie ruszą już w dół strumienia, powinny towarzyszyć im wrażenie narastającej energii Osnowy - przerażające dla psioników, a powodujące nieprzyjemną gąsienicą skórą i uczucie gorąca u wszystkich innych - oraz widoki drgających ciał na wpół zanurzonych w ścieku.

PODRÓŻ PRZESZCIEK

Dowiedziawszy się, gdzie znajduje się kryjówka kultu, Akolici opuszczają Podbramie, zjeżdżają do Stykowskiego Bagna i wsiadają na pokład jednej z barek odpadowych. Jeśli zawarli sojusz z Vornasem, przysłał on kilku żołnierzy gangu do pomocy. Z kolei jeśli Akolici zdradzili swą prawdziwą tożsamość Nils (albo poprosili o przysługę kogoś z „góry”), mogą w tym miejscu liczyć na wsparcie Sankcjonitów. Najciekawiej będzie, jeśli skorzystają z pomocy obu tych grup, szczególnie jeśli do drużyny dołączą i Nils, i Vornas.

) Bez względu na to, wedle uznania Mistrza Gry, grupa może powiększyć się o dodatkowe kilkanaście osób - mieszkańców Podbramia, którzy albo czują się zobowiązani stanąć po stronie swych wybawców, albo szukają zemsty na odpowiadających za atak, ale też szalonych wojowników, drżących z niecierpliwości na myśl o porządnej bitwie. » Ci Bohaterowie Niezależni przydadzą się szczególnie wtedy, gdy MG zechce uświadomić graczom, jak niebezpieczna jest rzeczywistość Podkopca; warto więc, by pozwolił kilku postaciom wypaść za burzą, na pastwę czających się w dole okropieństw, zmuszając tym samym Akolitów do zachowywania stałej czujności. Z kolei Nils i Vornas należy zachować przy życiu, jeśli tylko będzie to możliwe - oboje mogą okazać się wartościowymi sojusznikami przy okazji wszelkich przyszłych przygód w Desoleum.

/ W Podróż przez Bagno powinna zająć co najmniej jeden dzień. Wszyscy u pozostali zabrali ze sobą racje żywnościowe; Akolici również powinni byli o tym pamiętać. Miejscą w którym się znaleźli jest ponure i słabo oświetlone, a powietrze wydaje się gęste i zastale. W skażonej prometyum wodzie roi się od przeróżnych śmieci. Przez cały czas coś wydaje się w niej delikatnie poruszać, ale zawsze na samym skraju pola widzenia. Żeby pozwolić graczom poczuć atmosferą podróży w głąb kopca stłumieniem ścieków, Mistrz Gry może wykorzystać którąś z poniższych scen albo stworzyć własną.

Niestabilna okolica: Obluzowana część kopca zapada się w bezpośrednim sąsiedztwie grupy, syjąc gruzem i odłamkami we wszystkie strony. Każdy Akolita musi zdać Ambitny (+0) test Zręczności albo otrzymać 1kl(+3) obrażeń od kawalków skał. Jeśli jeden / członków drużyny posiada umiejętność przetrwania, ostrzeże pozostałych przed niebezpieczeństwem, dzięki czemu otrzymają premię +20 do testów.

Wyklęci i zapomniani: Bohaterów atakuje grupa łotrów, przeczyszcujących ścieki na własnej barce. W rzeczywistości są jednak dość tchórzliwi, dlatego uciekną, jeśli któremuś z Akolitów uda się zdać Zwyczajny (+10) test zastraszania albo kiedy jeden z nich zostanie zabity. Należy użyć dla nich statystyk męty ze strony 394 podręcznika Dark Heresy.

Ofiary Czerwonej Drogi: Z brzegu grupie przygląda się nieliczna gromada żołnierzy gangu, wegetujących na skraju terytorium Czerwonej Drogi. Można się z nimi dogadać, a nawet ich zwerbować, ale tylko, jeśli Akolitom nie towarzyszą ludzie Vornasa. W przeciwnym wypadku momentalnie dojdzie do walki. Należy użyć dla nich statystyk zbiera ze strony 387 podręcznika Dark Heresy.

Przeklęta osada: Grupa miją prymitywną kolonię zamieszkałą przez mutantów. Nie są wrogami, ale żołnierze gangu Czerwonej Drogi mogą otworzyć do nich ogień dla zabawy, z kolei Sankcjonici mogą domagać się oczyszczenia osady - w obu przypadkach może skończyć się to atakiem mutantów. Gdyby wywiązała się walka, należy użyć dla nich statystyk Wynaturzonego ze strony 408 podręcznika Dark Heresy.

Potwory ze ścieku: Barka zostaje zaatakowana przez jedną z ogromnych, albinotycznych bestii. Może to być w zasadzie cokolwiek, bo głębokie wody ścieku zamieszkują niezliczone koszmary. Potwór jest tak wielki, że Akolici nie zobaczą go w całości, ale jako płataninę macek, wyciągających się w ich stronę i olbrzymie cielsko, majaczące pod powierzchnią. Ze względu na jego rozmiary ataki dystansowe nie mają szans chybić. Bestia powinna być traktowana jak osłona o 10 Punktach Pancerza; jeśli wartość ta spadnie do 5, potwór da za wygraną i odpłynie w poszukiwaniu łatwiejszego łupu. Co rundę 1k5-2 losowo wybranych postaci musi zdać Wymagający (-10) test uniku albo otrzymać 1k10+2: obrażeń rozpruwających od młocących kończyn. Ponadto barka kołysze się gwałtownie pod wpływem ataków bestii, przez co na początku każdej rundy wszyscy członkowie drużyny muszą zdać Ambitny (+0) test Zręczności, by utrzymać się na nogach, w przeciwnym wypadku przewrócą się na śliskim pokładzie. Uzyskanie w teście czterech lub więcej stopni porażki oznacza, że bohater wpada do wody, a jeśli nikt nie wyciągnie go w ciągu dwóch rund, zostanie wciągnięty w głębinę i ślad po nim zaginie. Jeśli Mistrz Gry uzna to za stosowne, może stworzyć własnego potwora z myślą o tej scenie lub wykorzystać któregoś z dowolnego dodatku do Dark Heresy.

SZTURM NA ŚCIEKOWĄ FORTECĘ

Kiedy barka zbliży się do kryjówki Błogosławionego Ciała, Mistrz Gry może przeczytać na głos lub sparafrazować poniższy tekst:

Barka, na pokładzie której stoicie, od wielu godzin dryfuje przez kleiste, czarne wody, a jedynymi towarzyszami waszej podróży są cienie i echa. Wychodzie z zakrepu i nagle waszym oczom ukazuje się ogromna, choć przedziewała i zrujnowana, konstrukcja, wyrastająca wprost ze ścieku. Nawet z daleka widzicie sylwetki poruszające się na tle płonących we wnętrzu gmachu niewielkich ognisk i szperacze co jakiś czas przeczesujące mrok. I jest coś jeszcze, coś nieuchwytnego, co jednak napelnia was grozą, gdy spojrzycie lat szczytowi złowieszczej budowli.

OSTATECZNE STARCIE

Ta ostatnia walka z Ferrae jest jednocześnie szansą na położenie kresu jego szaleńczym planom. Mistrz Gry powinien poprowadzić tę bitwę z odpowiednim rozmachem, rzucając do niej fale kultystów i ożywionych umarłych, a wreszcie majestatycznie plugawego Herolda Nurgk Aby jednak zachować równowagę i upewnić się, że scena ta nie przytłoczy Akolitów, a będzie dla nich wyzwaniem, warto zajrzeć na stronę 382 podręcznika Dark Heresy i ustalić odpowiedni poziom zagrożenia oraz liczbę przeciwników: Mistrz Gry może też zwiększyć rozmiary i grozę bitwy bez podnoszenia zagrożenia, dodając do całości starcia w tle z udziałem sojuszników Akolitów, na przykład Czerwonej Drogi czy Sankcjonitów

Ostateczne starcie z Ferrue i Heroldem ma być desperackie i emocjonujące, a nie nadmiernie rozwlekłe. Mistrz Gry musi uważać, by nie przytłoczyć bohaterów, jeśli widzi, że mają trudności. Aby dać im chwilę wytchnienia, może skierować ataki Herolda w stronę sojuszników drużyny albo kazać mu nie tyle rozszarpać Akolitów pazurami, co rzucić go na niższy poziom, nie zadając śmiertelnych obrażeń. Analogicznie Ferrue może użyć swych mocy do obezwładnienia bohaterów, a nie zabicia ich, z kolei ożywieńcy w równym stopniu co Akolitoi, mogą przeszkadzać kultystom, przesłaniając cel przy atakach dystansowych, a nawet atakując nie tę stronę, co powinni.

Jedną z możliwości, która pozwoli Mistrzowi Gry zwiększyć grozę całej sceny jest ożywianie Bohaterów Graczy (albo ich sprzymierzeńców), którzy polegą w walce. Choć te wskrzeszone przez

Ferrue postacie nie będą potężniejsze niż inne zwłoki, drużyna i jej sojusznicy mogą być zmuszeni do wykonania testów

Strachu na widok sunących w ich stronę martwych współtowarzyszy

Kryjówka jest częścią starożytnego archeotechnologicznego urządzenia budowanego, z którego korzystano przy wynoszeniu kopiec wiele tysięcy temu. Ruiny, obecnie w większości przedzwiałe i zatopione w ścieku, wyrastają z wody pod niebezpiecznym kątem, przez co wszystkie poziomy i pomosty są nieco przechylone. Kultysty ufortyfikowali konstrukcję, dodając prymitywne wieże strażnicze i stanowiska broni wystające ponad zanieczyszczone czarne wody. Kryjówka zajmuje cztery nadające się do zamieszkania poziomy, a krąg przyzwania został zbudowany na dawnym lądowisku dla (wahadłowców) w okolicach szczytu budowli. Kiedy Akolici docierają na miejsce, Ferrue przygotowuje właśnie rytuał przyzwania Herolda Nurgla - przyspieszy działania, jeśli jego kultysty wykryją obecność drużyny.

W kryjówce znajduje się siedem grup czołowych po siedmiu kultystów i mniej więcej samo ciał gotowych do ożywienia, ale Mistrz Gry może dowolnie modyfikować liczebność przeciwników, by osiągnąć odpowiedni poziom zagrożenia. To, w jaki sposób Akolici zamieści dostać się do fortecy, zależy od nich samych, najprawdopodobniej można spodziewać się po 4 nich jednego z trzech poniższych posunięć:

Atak frontalny: Przypuszczenie szturm na kryjówkę będzie równoznaczne z wystawieniem się na ogień z wieży strażniczej, a następnie koniecznością wywalczenia sobie drogi przez kilka poziomów obstawionych przez kultystów z karabinami. Wieża strażnicza wyposażona jest w ciężki karabin maszynowy i zapewnia pełną osłonę (4 Punkty Pancerza) strzelającemu. Kultysty na każdym z poziomów walczą w grupach siedmioosobowych, korzystając z barykad (10 Punktów Pancerza) w charakterze osłon. Jeśli zginie ponad połowa z nich, zaczną się wycofywać, ale nawet kierując się wyżej, ku strefie przyzwania, nie przerwą ostrzału.

Ukradkowa infiltracja: Aby dostać się niepostrzeżenie do środka, Akolici muszą zdać przeciwstawne Ambitne (+0) testy ukrywania się, by przemknąć obok wież strażniczych. Strażnicy wykonują w tym samym czasie Ambitne (+0) testy spostrzegawczości. Dotarcie na wyższe poziomy będzie wiązało się z koniecznością minięcia trzech wież. Przy każdym z tych testów obowiązuje łączna kara -10, a każda porażka spowoduje, że strażnicy podniosą alarm. Metodę tę można połączyć z atakiem frontalnym przypuszczanym przez sprzymierzeńców drużyny (strażnicy otrzymają wtedy karę -20 do testów).

Podstęp i kłamstwa: Akolici mogą posłużyć się blefem, udając kultystów lub handlarzy / Podbramia. Plan spali na panewce, jeśli drużyna natrafi na Ferrue, ale w innej sytuacji może jej się udać przybić do doku i dostać do środka, o ile zda przeciwstawny Wymagając! (-10) test przekonywania lub blefu. Bohaterowie mogą też spróbować testu zastraszania, ale otrzymają do niego karę -20, ponieważ kultysty dużo bardziej niż tego, co oni mogliby im zrobić, obawiają się Ferrue.

Kiedy już Akolici dostaną się do wnętrza fortecy, mogą albo wywalczyć sobie drogę do Ferrue, albo dotrzeć do niego, przekradając się obok kultystów.



MROczne PRZYZwanie

Kiedy Akolici docierają do Ferrue, jest on w trakcie odprawiania rytuału przyzwania. Teraz ma miejsce ostateczne starcie. Obie strony rzucają na Inicjatywę, po czym rozpoczyna się walka. Pozostali przy życiu kultysty napływają stopniowo, w niewielkich grupach tak, by Mistrz Gry mógł uczynić potyczkę zajmującą na każdym jej etapie. Drużyna nie będzie w stanie przerwać rytuału i powstrzymać Ferrue przed przyzwaniem demona, jednak ponieważ mężczyzna musiał się spieszyć, demon nie pojawi się w swej najpotężniejszej formie. Nawet jeśli Akolitem uda się zabić przywódcę kultu w pierwszej bądź drugiej rundzie walki, Herold i tak zostanie przyzwany.

Demon pojawi się na początku trzeciej rundy, zabijając przy tym kultystę. Jego przybyciu towarzyszą rozbrzydgi zakazanej posoki, a każdy, kto jest tego świadkiem, musi wykonać test Strachu (3). Ponieważ rytuał nie został należycie dokończony, Herold nie osiągnął pełni swoich sił. Co rundę musi zabić jednego człowieka (kultystę, Akolita albo kogoś z ich sprzymierzeńców), aby się wzmocnić. Jeśli mu się to nie uda, otrzyma karę -10 do wszystkich testów na całą następną rundę i będzie mógł tylko poruszać się albo atakować, ale nie jedno i drugie.

Podczas gdy drużyna i jej towarzysze będą zajęci walką z demonem, Ferrue, korzystając z mocy artefaktu *xenos*, spróbuje odprawić rytuał, który ożywi zwłoki spoczywające na niższych poziomach. Zajmie mu to cztery rundy, ale jeśli w którymkolwiek momencie zostanie ranny, rytuał nie powiedzie się. Kultysty będą starali się osłonić swego przywódcę własnymi ciałami. Kiedy rytuał zostanie odprawiony albo jeśli nie powiedzie się, Ferrue dołączy do Herolda i kultystów, atakując z pełną mocą, potęgowaną dodatkowo przez artefakt *xenos*.

Jeśli przywódca Błogosławionego Ciała zdoła ożywić zwłoki, umarli zaczną budzić się niewielkimi grupami dwie rundy po odprawieniu rytuału, wprowadzając dodatkowy element zamieszania. Mistrz Gry może jednak dowolnie modyfikować ten czas, sugerując się rozwojem wydarzeń podczas walki. Kiedy tylko Ferrue zostanie zabity albo obezwładniony, moc ożywienia przestanie działać i umarli padną na ziemię.

ZakońCzenie

Wraz ze zniszczeniem Herolda i zabiciem lub pojmaniem Ferrue, Błogosławione Ciało przestaje istnieć. Niedobitki, którym udało się przetrwać walkę i uciec, dołączają do Siewców Rozpaczy albo zasyją się jeszcze głębiej w mrokach Podkopca. Akolici przejmują kontrolę nad artefaktem *xenos* i wydaje się, że na tym kończy się ich zadanie. Dodatkowo mogli też zyskać cennych sojuszników na przyszłość w osobach Pani Kapitan Przysiąg Nils i Abrnasa Szkarlatnego, jeśli odpowiednio traktowali ich przez całą przygodę.

Ponadto od Ferrue albo z jego zapisków dowiedzieli się o istnieniu w Desoleum potężniejszego kultu Nurgla i zdobyli nowe informacje na temat zasięgu i działalności Czarnego Kartelu w kopcu, a Bezimiennego Syndykatu w całym sektorze w zakresie handlu artefaktami *xenos*. Wreszcie zdobyli też sam artefakt - przedmiot o ogromnej, jeszcze niewykorzystanej, mocy. Wciąż jednak muszą znaleźć odpowiedzi na wiele pytań, aby inny kult nie przeprowadził w przyszłości podobnego rytuału, być może jeszcze bardziej strasznego w skutkach. Jeśli istnieje potężniejszy artefakt, zdolny ożywić umarłych w całym kopcu, Desoleum upadłoby w ciągu zaledwie kilku godzin.

NAGRODY

Bohaterowie Graczy powinni dostać 400 Punktów Doświadczenia (PD), jeśli przeżyją pierwsze dwie sesje i 500 PD za ostateczne starcie. Jeśli uda im się zabić Ferrue, zanim ten odprawi rytuał, zarobią dodatkowe 100 PD. Jeśli wezmą go żywcem, zyskają 100 PD oraz informacje na temat Bezimiennego Syndykatu w kopcu. Każdy Akolita biorący udział w wygnaniu Herolda otrzyma 3 punkty Wpływu.

Jeśli któryś z graczy podejmie taką próbę, przekona się, że wisior znaleziony na początku przygody wpasowuje się idealnie w otwór we fragmencie artefaktu *xenos*, którego używał Ferrue. Powinien dostać za to dodatkowe 50 PD.

Ponadto gracze mogli zyskać cennych sprzymierzeńców, zwłaszcza w osobach Kapitan Przysiąg Nils i Vomasa Szkarlatnego. Ci z nich, którzy aktywnie starali się zapewnić sobie ich wsparcie, powinni otrzymać 50 PD oraz dodatkowe 50 PD za każdą osobę, którą udało się pozyskać w ten sposób i pogłębić z nią relacje. Akolici, którzy wywarli największe wrażenie na BN-ach, mogą zostać nagrodzeni zdolnością znajomości (Sankcjonici) lub znajomości (Wyznacze). Z kolei ci, którzy aktywnie działali na rzecz rozbicia Czerwonej Drogi lub nadużywali pomocy Sankjonitów, mogą otrzymać zdolność wróg.

Dodatkowo, Bohaterowie Graczy mogli wywrzeć spore wrażenie na zwykłych mieszkańcach Podbramia, dzięki czemu miasteczko stanie się bazą dla wszelkich ich przyszłych operacji w niższych rejonach kopca. Jeśli działali jawnie i otwarcie powoływali się na nazwisko swojego Inkwizytora, Subtelność drużyny powinna zostać odpowiednio obniżona i wpływać na jej działania zarówno w tym rejonie, jak i być może na innych terytoriach gangów na terenie kopca.

DALSZE PRZYGOdy

NOW

Mistrz Gry może wykorzystać dowolne otwarte wątki po starciu z Ferrue Fayne'em jako załączki przyszłych przygód.

Czarny Kartel: Pośród rzeczy należących do Ferrue, Akolici odnajdują dziesiątki wiadomości do handlarzy i przestępców z całego kopca Desoleum, ale nie tylko. Z kilku z nich wynika, że mężczyzna aktywnie współpracował z Czarnym Kartelem, by z jego pomocą zdobyć inne przedmioty *xenos*. Drużyna natrafia ponadto na informacje o dodatkowych dostawach artefaktów obcych, a także niewielką kolekcję dziwnych drobiazgów *xenos*, choć nie ma wśród nich niczego równie potężnego co artefakt, którego używał Ferrue dla zwiększenia swoich mocy. Fakt, że Bezimienny Syndykat handluje relikami *xenos* nie tylko w kopcu, ale i całym sektorze Askellon, powinien poważnie zaniepokoić Akolitów i skłonić ich do niezwłocznego zajęcia się tą sprawą.

Siewcy Rozpaczy: Z informacji uzyskanych od pojmanych kultystów i z zapisków Ferrue wynika, że Błogosławione Ciało stanowiło jedynie odłam o wiele większego kultu. Nawet jeśli Akolici nie zdają sobie w pełni sprawy z jego zasięgu, rozbicie Błogosławionego Ciała zwróci uwagę Siewców Rozpaczy, którzy mogą zacząć aktywnie ich atakować. Do tego, jeśli Mistrz Gry uzna to za stosowne, bohaterowie mogą znaleźć przy Ferrue holozdjęcie, na którym towarzyszą mu dwaj bracia. Jeśli Akolici mieli okazję spotkać Tormusa w Podbramiu, od razu go rozpoznają. Najstarszy z Fayne'ów z pewnością poważnie zagrazi im w przyszłości.

Zarzewie buntu: Choć Błogosławione Ciało przestało istnieć, w Poszafocie wciąż panuje spore niezadowolenie. Czerwona Droga nie ustaje w wysiłkach rozszerzenia swych wpływów na górne rejony kopca, z kolei Sankcjonici rozważają atak na pozostałości Podbramia. Wojna wisi w powietrzu i wystarczy jedynie iskra. Akolici mogą wejść w rolę pośredników i spróbować doprowadzić do rozejmu albo opowiedzieć się po jednej ze stron i rozstrzygnąć sprawę przemocą.

DODATEK: BN-I

Poniżej przedstawiono głównych Bohaterów Niezależnych pojawiających się w Pustkowie umarłych. Tam, gdzie zostało to zaznaczone, Mistrz Gry może korzystać z profili umieszczonych w Rozdziale XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy podręcznika Dark Heresy.

FERRUE FAYNE, PESTIFEX

Ogarnięty żądzą władzy, drugi z braci Fayne zobaczył w tajemniczym artefakcie *lenos* szansę na zwiększenie znaczenia swojego kultu - Błogosławionego Ciała. Straciwszy młodszego brata, a mając dość najwyraźniej ignorującego go starszego, Ferrue przygotowuje się do odprawienia potężnego rytuału, który ma rzucić kopiec na kolana.

FERRUE FAYNE, PESTIFEX (MISTRZ)				23
WW	US	S		
38	30	35		
WT	ZR	INT		
41	31	42		
PER	SW	OGD		
47	52	39		
WP				
				41
Fot.OWA Pt.Ł.NY 6 SZARŻA 9 BIF.G/≤\$ j P. ZAGROŻENIA 30*5				
REVOLWER SIGMA				
ZAS. 30 • 1 SZBST. P/- OBR. 1K10+9 (Up)				
1 Pl. n. fi ktAn. fi 1 fi.ORG.RUNIT DOST. II				
UWAGI: NIEZAWODNA				
KOSTUR PSIONICZNY WSKŁ				
ZAS. — SZBST. — 1 OBR. 1Kloifm				
REN. 6M. MAG. — LAD. — 1 OBC. 2 x 6 DOST. WY 4				
UWAGI: PSIONICZNA				

Umiejętności: blef (Ogd) +10, dowodzenie (Ogd) +10, spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr), wyczucie Osnowy (Per) +10

Zdolności: forteca woli, odporność (choroby, moce psioniczne), potęga woli

Właściwości: nadnaturalna Wytrzymałość (2), naznaczony przez los (2), Współczynnik Psioniczny (4; 3 jeśli nie jest w posiadaniu artefaktu *xenos*)

Moce psioniczne: Oslabienie, Wyssanie życia, Wytrwałość, Zgnilizna Nurgla (patrz ramka na stronie 25)

Ekwipunek: artefakt *xenos*, zwoje z zapiskami, szaty balistyczne

BŁOGOSŁAWIONE CIAŁO

Dla poszczególnych członków Błogosławionego Ciała należy skorzystać z profili następujących BN-ów z Rozdziału XII podręcznika Dark Heresy: Demagog Skażenia (strona 406), Nowicjusz Szczepu (stron 406), Infektor Szczepu (strona 407) i Epidemiot (strona 407). Można dodać do tego także Zbirów i Silnorękielt (strona 387) w zależności od poziomu trudności, jaki Mistrz Gry przewidział dla danej sceny.

OŻYWIONE ZWŁOKI

Choć po Podkopcu zaczynają już krążyć pogłoski o ożywieniach, wielu wciąż uważa je za pijackie historie po zbyt wielu butelkach ściekohołu. Przeprowadzwszy kilka mniejszych udanych prób, Ferrue przygotowuje się do opanowania kopca przy pomocy hord przywróconych do życia umarłych, zaczynając od jego niższych poziomów.

OŻYWIONE ZWŁOKI (TREP)				7
G	WW	US	S	
01-10 4	25	—	33	
PR	WT	ZR	INT	
11-20 4	41	21	04	
K	PER	SW	OGD	
31-70 4	12	15	—	
PN	LN	WP		
71-85 4	86-00 4	—		
POŁOWA 2 PEŁNY 4 SZARŻA 6 BIEG 12 P. ZAGROŻENIA 3				
ZARDZIEŃIAŁE OSTRZE KLASA: BIAŁA				
ZADBR. k>+2uRr) —				
PEN. 0 MAG. — LAD. — 1 OBC. 1 KG DOM. / /				
UWAGI: —				

Właściwości: przybysz, strach (1)

Ekwipunek: poszarpany strój codzienny



KAPITAN PRZYSIĄG KAYTIAN NILS

Twarda i stanowcza Kaytian Nils doskonale: zdaje sobie sprawę, że oddelegowanie jej do Poszafotu ma być karą za wniesienie oskarżeń przeciwko kilku nieuczciwym (ale wysoko postawionym) handlarzom z Głównego Kopca. Choć sprawa ostatnich masowych zabójstw przekracza jej możliwości, to jej rozwiązanie może poskutkować przeniesieniem w lepsze miejsce. A przynajmniej ładniej pachnące.

KAPITAN PRZYSIĄG KAYTIAN NILS (ELITA)			12
G 4 01-10 7	WW 41	US 44	S 33
LR 4 21-30 7	WT 39	ZR 32	INT 36
PN 4 71-85 7	PER 38	SW 36	OGD 28
LN 4 86-00 7	WP		
Pi Minuj pVIAY< j SZARZA 9 jBir-; 18 [P. ZAGROZENIA ^			
STRZELBA		KLASA: PODSTAWOWA	
ZAs. SD, v SZBST. P. i OBR. h0 11m			
L. PEN. 0 MAC. < V LAD. 2 Mor OBC. 5 KG DOST. SD			
UWAGI: ROZRZUTOWA			
PAŁKA ELEKTRYCZNA		KLASA: BIAŁA	
ZAs. ; SZBST. - ; OBR. h0+f* (UD) j			
PEN. 0 JMAG. — [Kai], — [OBC. 2 JXG DOST. A'Z			
UWAGI: PORAZAJĄCA			

Umiejętności: analiza (Per) +10, korzystanie z technologii (Int) +10, nawigacja (Int) +10, plotkowanie (Ogd) +10, przesłuchiwanie (SW), spostrzegawczość (Per) +20, wiedza (półswiatek) (Int) +10
Zdolności: intuicja, powalenie, rozbrajanie, szklana pułapka, żelazna szczeka

Ekwipunek: wzmocniony mundur Sankejonity, kajdany mikrokomunikator, maska przeciwigazowa, odpinany tryb przysięgi (może zostać użyty jako pałka)

Beznamiętna: Wszystkie testy wykonywane, by nawiązać interakcje społeczne z tą Sankejonitką wykonywane są z karą -20.

SANKJONICI Z POSZAFOTU

Należy skorzystać z profilu Sankejonity ze strony 385 podręcznika Dark Heresy, ale można ewentualnie wyposażać ich w karabiny, a nawet ciężkie kłabiny maszynowe.

MIESZKAŃCY POSZAFOTU I PODBRAMIA

Dla przedstawienia zamieszkujących te tereny nieszczęśników można skorzystać z profilu męta (strona 394), Mieszkańca kopca (strona 392 j i zbira (strona 387) z podręcznika Dark Heresy. Szczególnie paskudnych gnatoskubacz, można stworzyć w oparciu o profil Wynaturzono ze strony 408.

YORNAS SZKARŁATNY, PRZYWÓDCA CZERWONEJ DROGI

Jak wszyscy Wyżynacze, Yornas lubuje się we wszelkiego rodzaju ostrzach. Jego umysł też jest ostry jak brzytwa, a kontrola nad Poszafotem daje przywódcy Czerwonej Drogi satysfakcję i dostarcza wielu krwawych rozrywek. Z wolna jednak zaczyna się on nudzić, dlatego rozważa przeniesienie się na nowe tereny po jakimś ostatecznym, dobitnym zwycięstwie.

YORNAS SZKARŁATNY, PRZYWÓDCA GANGU (ELITA)			13
G 4 01-10 7	WW 49	US 33	S 36
LR 3 21-30 7	WT 41	ZR 33	INT 32
PN 4 71-85 7	PER 38	SW 30	OGD 33
LN 3 86-00 7	WP		
Połowa 3 ELNY 6 SZARZA? IBIEG 18 P. ZAGROZENIA 11			
P. TOLET BOLTOWY		(fkusA: PISTOLET	
ZAs. 30 SZBST. P/2- OBR. 1k10+5 (EKS)			
PEN. 4^S^VI G. 8 LAD. 1 RUNDA One. 3.5 KG IDOST. A® //			
UWAGI: DRUZGOCZĄCA			
MIECZ		ENERGETYCZNY KLASA: BIAŁA	
JAZAS. — [SZBST. — [OBR. 1k10+8™ (EN)			
PEN. 5 TMAC. — ILAD. — [OBC. 1 KG IDOST. AS			
UWAGI: ENERGETYCZNA, WYWAŻONA			

Umiejętności: atletyka (Per) +10, dowodzenie (Ogd) +10, przekonywanie (Ogd) +10, wiedza (półswiatek) (Int) +20, zastraszanie (S) +10

Zdolności: aura dowódcy, mistrz, zś*

walki, precyzyjny zabójca (Walka Wręcz), walka na ślepo, zo'bojęT niały

Ekwipunek: zdobyczne eleganckie ubranie, pancerz splotowy, niezliczone ostrza

Koordinacja bojowa: W ramach akcji zwykłej, raz na rundę bohater może wykonać Zwyczajny (+10) test dowodzenia, by skoordynować działania otaczających go sojuszników. Jeśli test zakończy się sukcesem, tyłu sojuszników, ile wynosi jego premia z Inteligencji (w przypadku tego BN-a jest to 3), znajdujących się w zasięgu jego wzroku i głosu, może natychmiast wykonać pozaturową akcję ruchu (podejmowaną jako akcja zwykła).



ŻOŁNIERZE GANGU CZERWONEJ DROGI

Jak wszyscy Wyżynacze, członkowie Czerwonej Drogi żyją dla pojedynków na ostrza. Jeszcze nie wiedzę, że wkrótce będę musieli stanąć do najważniejszej walki swojego życia.

ŻOŁNIERZE GANGU CZERWONEJ DROGI (TREP) 6

G 01-10 2		WW	US	S
PR 11-20 5	LR 21-30 5	44	21	33
K 31-70 5		WT	Zr	INT
		28	33	26
PN 71-85 5	LN 86-00 5	PER	SW	OGD
		30	27	33
			WP	

POŁOWA 3 PEŁNY 6 SZARZA 9 BIEG 18 P. ZAGROŻENIA 6

MIECZ KLASA: BIAŁA

ZAS. — SZBST. — OBR. 1K10+3⁵(RP)

PEN. 0 MAG. — ŁAD. — OBC. 3 KG DOST. PW

UWAGI: WYWAŻONA

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, zastraszanie (S) +10

Zdolności: mistrz walki

Ekwipunek: kopcowe skóry, dodatkowe noże i ostrza

Rzeźnicy Szkarłatnego: Wedle uznania Mistrza Gry niektórzy z żołnierzy gangu mogą być uzbrojeni w topory łańcuchowe lub miecze łańcuchowe - wszystko po to, by utrzymać mieszkańców Podbramia pod ciężkim butem Czerwonej Drogi.

ZGNILIZNA NURGLA

Psionik czerpie swym umysłem ze szczodrości Dziadka Nurgla, otrzymując z Osnowy dar choroby, którym ma podzielić się z innymi. Obrzydliwa i nienaturalna maź obryzguje wszystkich w jego okolicy, zarażając ich najdoskonalszą spośród wszystkich przypadłości galaktyki.

Akcja: Zwykła

Skupienie mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 2 metry x Współczynnik Psioniczny

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak

Efekt: Wszyscy bohaterowie znajdujący się w zasięgu (z wyjątkiem demonów Nurgla i osób wystarczająco oddanych Bogu Zarazy) muszą wykonać test Wytrzymałości. Każdemu, kto uzyska porażkę w teście, natychmiast obniża się Siła o 2 x WP i Wytrzymałość o 2 x WR. Jeśli spowoduje to śmierć bohatera, po 2k5 rundach odrodzi się on jako Siewca Zarazy.

AYNTHREXES, HEROLD NURGLA

Aynthrexes usłyszał echa zewu Ferrue przez Osnowę i z niecierpliwością oczekuje chwili, kiedy będzie mógł podzielić się rozkoszami Ojca Nurgla ze śmiertelnikami z całego kopca Desoleum. Wraz z każdą pożartą duszą wzrasta jego straszliwa siła.

AYNTHREXES, HEROLD NURGLE (MISTRZ) 37

G 01-10 14		WW	US	S
PR 11-20 14	LR 21-30 14	61	33	58
K 31-70 14		WT	Zr	INT
		70	35	51
PN 71-85 14	LN 86-00 14	PER	SW	OGD
		42	51	17
			WP	
			62	

POŁOWA 4 PEŁNY 8 SZARZA 12 BIEG 24 P. ZAGROŻENIA 43

KOŚCIANA MACZUGA KLASA: BIAŁA

ZAS. — SZBST. — OBR. 1K10+ir⁵(UD)

PEN. 0 MAG. — ŁAD. — OBC. 18 KG DOST. UN

UWAGI: TOKSYCZNA (3), ŻRĄCA

Umiejętności: atletyka (Zr) +20, wyczucie Osnowy +20

Zdolności: bycza szarża, mistrz walki, prawdziwe męstwo, zabójczy atak, żelazna szczeka

Właściwości: demoniczny (4), nadnaturalna Siła (3), nadnaturalna Siła Woli (2), nadnaturalna Wytrzymałość (3), naznaczony przez los (2), obrzydliwy¹, przybysz, psionik (WP 5), rozmiar (5), strach (3), ■ złowroga aura (20)

Moce psioniczne: Krwotok, Osłabienie, Wyssanie życia, Zgnilizna

Nurgla (patrz ramka), Żelazne ciało

Świeżo przyzwany: Aynthrexes dopiero co wyłonił się z Osnowy, przez co nie dysponuje pełnią mocy Herolda. Mistrz Gry może dowolnie dostosować jego moce, by stanowił odpowiednie wyzwanie dla Akolitów i ich sprzymierzeńców.

Ucieleśnienie rozkładu: Sama obecność Aynthrexesa może spowodować korozję i rozkład nawet najtrwalszych materiałów. Ekwipunek, broń i pancerze znajdujące się w promieniu do 10 metrów od Herolda należy traktować, jakby były kiepskiej jakości, niezależnie od tego, jakiej się naprawdę.

t Obrzydliwy: Bohater, który nie zda testu Strachu przeciwko Aynthrexesowi, nie wykonuje rzutu zgodnie z Tabelą 8-11: Szok. Zamiast tego zegnę się wół, męczony niekontrolowanymi wymiotami, co powoduje jego ogłuszenie na tyle rund, ile uzyskał stopni porażki. Ponadto należy zastosować wobec niego wszystkie inne efekty uzyskania porażki w teście Strachu, przykładowo przydzielić mu Punkty Oblędu. Nawet jeśli bohater zda test Strachu, zyska jeden poziom Zmęczenia, zmuszony walczyć z podchodzącą mu do gardła zółcią.



ROZDZIAŁ II: ARCYWROGOWIE

Czy przygód w Dark Heresy rozgrywa się w cieniu dużo większych intryg, o których Akolici mogą mieć jedynie mgliste pojęcie. Często walka Inkwizytora z herezją, obejmującą swym zasięgiem cały sektor, może rozpocząć się od niewielkiej potyczki z udziałem drużyny, a potem rozrastać się coraz bardziej, w miarę, jak bohaterowie będą mierzyć się z wyższymi poziomami tego zagrożenia. Na każdym takim etapie powinni dowiadywać się coraz więcej, nie tylko o samej herezji, ale i arcywrogu, który za nią stoi. Powołanie do życia dobrze skonstruowanych i osadzonych w realiach przeciwników, którzy mogą stać się powracającymi arcywrogami, pomoże wykreować wokół Akolitów bogatszy świat, w którym działania podjęte w jednej przygodzie będą miały swoje skutki w przyszłości.

Tworzenie arcywrogów

Nadęci pacholankowie dawno martwego arcy. Już ja im pokażę prawdziwą potęgę.

- Quelten s'Zu, przed podpaleniem Stosu Upadłego Ciała

Choć

kampania może świetnie sprawdzić się podzieloną na kilka części, podczas których Akolici będą stawiać czoła niepowiarycznym ze sobą zagrożeniom, wprowadzenie do gry długoterminowego antagonisty może nadać spójności poszczególnym przygodom. Machinacje takich przeciwników, nazywanych arcywrogami, będą posuwać fabułę naprzód, a ostateczna konfrontacja i wyłożenie

wszystkich kart na stół może dostarczyć wiele satysfakcji. Jeśli Mistrz Gry zechce postawić arcywroga na drodze Akolitów, poniższe materiały pomogą mu stworzyć prawdziwie niebezpieczną i niezapomnianą postać, wprowadzić ją do gry i odpowiednio wykorzystać.

Kim jest arcywróg?

Na zamiary i działania arcywroga w znacznym stopniu wpływają jego natura oraz geneza. Szaleńcze kaprysy demona doprowadzą do zupełnie innych zagrożeń niż subtelne machinacje zdradzieckich spiskowców czy pirackie najazdy w wykonaniu eldarskich Korsarzy. Na szczęście większość arcywrogów można łatwo zakwalifikować do jednej z trzech obszernych kategorii - wroga wewnętrznego, zewnętrznego lub spoza rzeczywistości. Choć każda z nich daje wiele możliwości, charakteryzują je pewne cechy wspólne, które mogą mieć wpływ na proces tworzenia arcywroga.

Wróg wewnętrzny

Ze zdrajców, heretyków i innych malkontentów wewnątrz struktur Imperium można uczynić świetnych arcywrogów. Możliwości są, niemalże nieograniczone. Ogarnięci żądzą władzy spiskowcy, wdążący się z samej elity, sprawdzą się równie dobrze, co kultyści czy przestępcy z marginesu społecznego. Arcywrogiem może nawet stać się cała grupa, na przykład kult Chaosu, którego członków silnie łączy wspólny cel.

Stworzenie genezy dla ludzkiego arcywroga może być bardzo łatwe – wystarczy wybrać któraś z gałęzi *Adepta* albo podobnej organizacji i zastanowić się, w jaki sposób członek takiej grupy mógłby działać przeciwko *Akolitom*. Taki arcywrog może nawet być wiernym sługą Imperium, a jedynie mieć plany, które w jakiś sposób zagrażają poczynaniom drużyny. Szczególnie sprawdzi się w roli „zwierciadła”, w którym będą odbijać się czyny *Akolitów* i może stać się przyczynkiem do kwestionowania ich zwierzchnika czy stosowanych przez nich metod. Najlepszym przykładem takiego arcywroga byłby inny Inkwizytor, skonfliktowany z mistrzem *Akolitów* i zdeterminowany chronić Imperium przy użyciu środków, które wzbudziłyby odrazę jego pobratymcy.

Ludzie arawrogowie mogą również przyjmować jednoznacznie nikczemną postać. Najbardziej archetypowym przykładem wroga wewnętrznego są słudzy Mrocznych Bogów, czyli absolutna klasa realioów świata *Waihaminer 40.000*. Potężny kultysta czy heretyk może okazać się bardzo niebezpieczny, nawet jeśli sam pozostaje w cieniu – czy to za sprawą plugawej magii, którą się posługuje, czy też hord zmutowanych sługzących albo demonicznych serwitörów. Zagrożenie zwiększa się, jeśli nie chodzi o pojedynczą jednostkę, a rozległą kult, który może stale zwiększać swój zasięg i maczać palce w przeróżnych spiskach. Rzecz, jasna, zdrajcy wcale nie muszą zaprzedać dusz mocom nie z tego świata, by być niebezpiecznymi przeciwnikami. Tyrani CZY demagodzy, dla których liczą się tylko własne korzyści, nawet kosztem stabilności całych światów, również mogą zwrócić uwagę Inkwizycji, a takie postacie mogą sprawdzić się tym bardziej, że ich małostkowy egoizm jest czymś bardzo znajomym.

WRÓG ZEWNĘTRZNY

Zagrożenia ze strony obcych również często zwracają uwagę Inkwizycji i niejednokrotnie wymagają wykorzystania wszystkich środków i wpływów dostępnych tej instytucji. Mimo to wielu przeciwników tego typu nie nadaje się do roli arcywroga. Adwersarzy, takich jak okrutni hersztowie orków czy żarłoczne kolonie ambulli, rzadko kiedy cechuje głębia pozwalająca uczynić z nich długoterminowych antagonistów w kampanii *Dark Heresy*. Siła na polu bitwy czy sprawność drapieżcy niekoniecznie muszą okazać się pożądanymi cechami, kiedy chodzi o stworzenie rozbudowanej opozycji czy ciekawej historii. Konflikty tego typu są bardziej odpowiednie dla Gwardii Imperialnej czy Kosmicznych Marines niż dla Inkwizytorów i ich *Akolitów*. Aby obcy sprawdził się jako arcywrog, powinien być zdolny do działania w subtelny, zawołowany i niebezpośredni sposób zamiast lub oprócz stwarzania jawnego zagrożenia. Warto, by Misim Gry sięgnął po takiego wroga, jeśli czuje, że jego gracze mdgąbyć zainteresowani tego typu niebezpieczeństwem albo jeśli chce przełamać scenę, wprowadzając zaskakującego przeciwnika.

Najbardziej sztandarowym przykładem groźnych obcych, którzy zarazem stanowią idealny materiał na arcywroga, są tajemniczy eldarzy. Arcyprorokowie z eldarskich Statkoświatów są nierównani w swym braku litości wobec wszystkiego, co mogłoby zagrozić przyszłości ich rasy. Kampania oparta na próbach rozwikłania ich planów i proroctw, często obejmujących swym zasięgiem wiele ludzkich pokoleń, może okazać się niesamowitym doświadczeniem: Z kolei kapitanowie wygnanych flot korsarskich mogą posłużyć jako bardziej jawne zagrożenie, pozostając jednocześnie nieuchwytnymi i przebiegłymi, dzięki biegłości w posługiwaniu się eldarskim Pajęczym Traktem. Bohaterowie ci często chcą pokazać swoją wyższość nad „niższymi” rasami lub zajmują się poszukiwaniem i zabezpieczaniem relików pochodzących z zamierzchłej przeszłości ich gatunku – każdy z tych motywów może stać się przyczyną konfliktu z określonym Inkwizytorem. Wreszcie są jeszcze mroczni eldarzy z Copanor – V riragh – nikczemne i podstępne istoty, których nadęty

celem jest samozadowolenie. Mieszkają w głębi Pajęczego Traktu, który opuszczają tylko po to, by siać terror, plądrować i zdobywać niewolników. Sprytnemu Inkwizytorowi o niezwykle silnej woli może udać się wytopić i przywódcę koterii mrocznych eldarów, pokrzyżować mu szczyty i oddać w ręce sprawiedliwości.

WRÓG SPOZA RZECZYWISTOŚCI

Demony Chaosu należą do najbardziej tajemniczych i niebezpiecznych stworzeń, jakim może być zmuszony stawić czoła Inkwizytor. Rodzą się z pierwotnych żądz czujących istot i nie da się ich zabić, dopóki istnieje choćby iskra żyda zdolna czerpać z potężnych emocji wpływających na Ośnowę. Większość demonów (o ile określenie „większość” może odnosić się do niemalże nieskończonej licznej hordy stworzeń spoza rzeczywistości), by oddziaływać na wydarzenia w świecie materialnym, musi się w nim znaleźć – czy to przyzwana przez kogoś, czy przechodząc przez wyrwy w Ośnowie – nie jest bowiem dość potężna albo nie przejawia należytej inicjatywy. Istnieją jednak takie, którym nie brakuje mocy i sprytu,

by wpływać na umysły śmiertelników i za ich pośrednictwem realizować swoje szaleńcze kaprysy kosztem: bezbronnego Imperium. Takie demony mogą stać się złowrogimi i śmiertelnie niebezpiecznymi arcywrogami!

Demoniczny arcywrog zazwyczaj związany jest z jedną z czterech Niszczycielskich Potęg, jako że to właśnie dzięki połączeniu z którymś z pierwotnych źródeł Ośnowy, powstają praktycznie wszystkie X – najpotężniejsze, demony. Ten plugawy patronat wpływa na wszystkie działania de-

mona i kształtuje jego decyzje – od tego, kogo będzie wybierał na swoje usługi po jego ostatecznym celu. Demony Khornda proboszcz kultu śmierci i podburzają do rzezi. Demony Tzeentcha kuszą psioników i szerzą za ich pośrednictwem wędzeczamoksię, a knują dla samego kłótni. Coś «S»wane przez nich metody mogą bardzo się różnić, wszyscy demoniczni arcywrogowie posiadają kilka cech wspólnych?



Po pierwsze - są istotami pochodzącymi z Osnowy i mogą pojawić się w świecie materialnym tylko przy pomocy potężnego rytuału albo jeśli granice rzeczywistości ulegną osłabieniu. Z tego powodu bezpośrednia konfrontacja z Akolitami jest niemalże niemożliwa i powinna nastąpić w punkcie kulminacyjnym historii, o ile w ogóle. Demony działają za pośrednictwem tych śmiertelników, z którymi uda im się skontaktować i których mogą zmanipulować. Zazwyczaj taki kontakt nawiązują jedynie z psonikami, ewentualnie za pośrednictwem błuźnierczych artefaktów albo rytuałów magicznych, ale w niektórych przypadkach demony mogą pokazywać się szaleńcom, mutantom albo innym zagubionym душom. Tacy pośrednicy, choć wykorzystywani przez arcywrogów do realizacji ich planów, mogą sami w sobie stać się niebezpiecznymi przeciwnikami. Przedłużające się obcowanie z potężnym demonem nieuchronnie niszczy ich wolną wolę oraz zdolność do samostanowienia, przez co stopniowo stają się jedynie pustymi skorupami, z którymi demon może czynić co mu się żywnie podoba. Istnieje zasadnicza różnica między Arcywrogiem demonicznym, posługującym się śmiertelnikami w charakterze swych pionków, a heretyckim, mającym demoniczne sługi czy nawet demonicznego pana - każdy demon na tyle potężny by pełnić rolę arcywroga, służy jedynie sobieri Bogu Chaosu, od którego się wywodzi.

CZEGO CHCE ARCYWRÓG?

Kiedy Mistrz Gry podejmie na potrzeby swojej kampanii decyzję odnośnie natury arcywroga, musi określić jego ostateczne Cele. Motywy mogą być bardzo różne, ale należy kierować się kilkoma podstawowymi zasadami. Dążenia arcywroga powinny wynikać w logiczny sposób z jego natury, na przykład demon może kierować się żądzą siania zniszczenia, a wytrawny przestępca - chciwością. Co gównie istotne, warto, by cele dotyczyły takich kwestii, by Akolici, i ze względu na spoczywające między nimi obowiązki, musieli przeciw i działać ich realizacji. Oznacza to, że zamiary arcywroga muszą być dość szeroko zakrojone albo mieć na tyle poważne konsekwencję by zwrócić uwagę Inkwizycji, a przy tym zagrażać ludzkości, Inkwizycji al» bezpośrednio Akolitom. Wreszcie, cele muszą być tak skonstruowane, by nie dało się ich zbyt łatwo przekreślić, ale też i osiągnąć, zabezpieczając w ten sposób długotrwały udział arcywroga w fabule. Arcywrog któremu zależy jedynie na zdobyciu pewnego mrocznego reliktu, okaże się bezużyteczny, jeśli przedmiot zostanie zniszczony i nie zbyt przydatny, kiedy w ejdzie w jego posiadanie. Jeśli natomiast artefakt będzie potrzebny mu jedynie do dopełnienia procesu przemiany w demona albo odprawienia jakiegoś błuźnierczego rytuału, a dodatkowo będzie jednym z wielu relikwów w jego posiadaniu, arcywrog pozostanie antagonistą Akolitów; bez w zględu na to, ez^ego. piemotny cel zostanie zre-
Lalizowany, czy też drużyna pokrzyżuje nui szyki.

WŁADZA

Choć wszystkim arcywrogom do pewnego stopnia zależy na władzy, dla niektórych jest ona celem samym w sobie, a nie tylko środkiem. Powody, dla których jej pragną, mogą być różne. Być może imperialny malkontent knuje intrygi, by poprawić swą pozycję lub zyskać bogactwa, z kolei zdrajca pożąda niepodzielnej władzy nad światem. W przypadku kultu czy grupy spiskowców władza może przełożyć się na większą liczbę członków lub pomóc komuś z ich szeregów w zyskaniu poparcia dla jego osobistego celu. *Xenos* i demony często traktują władzę w-innych kategoriach niż ludzie, ale na ogół chętnie zwiększą swoje możliwości w zakresie działania na szkodę Imperium. Arcywrogowi, pożądanemu władzy zawsze będzie jej mało. Jeśli uda mu się poprawić swoją pozycję, zdobyć upragniony łup-albo znaleźć zaginiony artefakt, którego poszukiwał, nie ma co' liczyć, że wycofa się, by w spokoju cieszyć się owocami swego-zwycięstwa - najprawdopodobniej zaostrzy to tylko jego "apetyt" iisprawokuje do snucia jeszcze bardziej podstępnych planów.



PRZETRWANIE

Choć arcywrogowie to na ogół potężne i wpływowe postacie, strach nie jest im obcy i na ogół nie brakuje im też powodów, by go odczuwać, j. Celem niektórych arcywrogów może być eliminacja tego, co zagraża ich życiu lub wolności. Ktoś taki będzie zazdrośnie strzegł swej własności, a jednocześnie starał się pozbyć wszystkich, którzy mogą być dla niego niebezpieczni. Ich knowania mogą przyjmować różne formy, od zacieklej rywalizacji politycznej ze znieawidzonymi konkurentami, po walkę o wolność ciemionych mutantów zepchniętych na margines społeczny czy zabójczą zabawę w kotka i myszkę po całym sektorze sAskellon ze śmiertelnym wrogiem - być może nawet Inkwizytorem, któremu służą Akolici. Żyjąc w poczuciu ciągłego zagrożenia, trudno o chwilę wytchnienia, dlatego taki arcywróg zapewne wcale nie poczuje się bezpieczny, kiedy zagrożenie zostanie usunięte. Co bardziej prawdopodobne, paranoja każe mu szukać nowego niebezpieczeństwa i cały cykl rozpocznie się od nowa, choć być może tym razem role łowcy i ofiary zostaną odwrócone.

ZNISZCZENIE

Niektórym arcywrogom nie zależy na własnych korzyściach czy przetrwaniu, a na poniżeniu albo zniszczeniu kogoś innego. Swoją nienawiść mogą kierować zarówno w stronę pojedynczych osób, jak i całych instytucji, a dodatkowo niejednokrotnie rozszerzają ją na wszystkich i wszystko o jakichkolwiek związkach z ich antagonistami. Przyczyny potrafią być bardzo różne; tak głęboka nienawiść może wynikać z osobistych urazów, prawdziwe lub domniemane krzywdy, ale i z fanatyzmu, strachu czy jakichkolwiek innych okoliczności powiązanych z naturą arcywroga. Celem może stać się Inkwizytor drużyny; przez co na zemstę będzie narażony nie tylko on, ale i wszyscy, którzy dla niego pracują. Demony pragną zagłady śmiertelników; co wynika z ich natury; z kolei wyjątkowo odizolowany świat Imperium może wywołać ksenofobię do takiego poziomu, że nawet purytański Inkwizytor uznałby to za przesadę. W przypadku konfrontacji z takim arcywrogiem, wszelkie próby powstrzymania jego spiewn natchmiaszt czy nia Akolitów współwinnych w jego oczach.

JAK DZIAŁA ARCYWRÓG?

Kiedy Mistrz Gry określi już naturę i cele arcywroga, musi odpowiedzieć sobie na najważniejsze pytanie dotyczące jego osoby. Sposób działania determinuje interakcje oraz odczuwanie jego obecności przez Akolitów podczas kampanii.

POŚREDNICY I MARIONETKI

Arcywrog tego typu działa w cieniu, z daleka od centrum wydarzeń, ukrywając swoje zaangażowanie w sprawę oraz intencje za licznymi szeregiem sług. Takie „pionki” zazwyczaj do pewnego stopnia zdają sobie sprawę z natury swej służby, choć nie zawrzą świadome konsekwencji. Akolici mogą natrafiać na nazwisko arcywroga przy okazji różnych, pozornie niezwiązanych ze sobą śledztw i z wolna orientować się, że stoi on na czele rozległego spisku. Jego sługusi mogą wręcz uważać, że rządzi nimi ktoś zupełnie inny, być może osoba znajdująca się ledwie szczebel wyżej w ukrytej piramidzie władzy, stworzonej przez, arcywroga. Akolici będą musieli pokonać kilku takich figurantów, zanim w ogóle odkryją, kto naprawdę za tym stoi, nie mówiąc już o zdemaskowaniu go i stanięciu z nim twarzą w twarz. Nawet po ujawnieniu działalności, taki władca marionetek powinien pozostać niebezpiecznym przeciwnikiem - konieczność zachowania tajemnicy znacząco ogranicza możliwości jego sieci, które teraz będą mogły zostać wykorzystane zupełnie otwarcie, co pozwoli Mistrzowi Gry na zmianę charakteru konfliktu.

MANIPULACJA I PODSTĘP

Arcywrog działa często za pośrednictwem oszukanych przez siebie pośredników, polegając na dezinformacji i kłamstwach, by nadawać wydarzeniom pożądaną kierunek, a jednocześnie pozwalając swym narzędziom wierzyć, że realizują własne cele. Wiele takich „pionków” może nie zdawać sobie sprawy z istnienia arcywroga, szczególnie jeśli działają pod wpływem zaszczepionych w nich psionicznie przeczuć albo sfabrykowanych dowodów, które mają pchnąć je w pożądanym kierunku. Niemniej jednak nawet najlepszy manipulator zostawia za sobą ślady; Mistrz Gry powinien pozwolić Akolitom stopniowo odkrywać sieć kłamstw arcywroga, by mogli zorientować się w jego machinacjach. Wyjątkowo przebiegły przeciwnik ukryje się za szeregiem otumanionych przez siebie naiwniaków, zostawiając ledwie minimalne ślady własnego udziału w sprawie. Warto jednak wprowadzić do gry jakiś charakterystyczny dla niego element, swoistą „wizytówkę”, na przykład utrzymujący się odcisk psioniczny albo powtarzający się określony ślad pamięciowy.

PRZYMUS I SABOTAŻ

Niektórzy arcywrogowie przeciągają na swoją stronę osoby lojalne wobec innych i czynią z nich własne narzędzia, posługując się przemocą, szantażem i podobnymi metodami. Arcywrog tego typu raczej nie będzie działał zbyt subtelnie czy skrycie, ale na swój sposób może być równie nieuchwytny. Polegając na środkach spoza zakresu własnych możliwości i stosując taktykę spalonej ziemi, może ukrywać swoje ślady oraz eliminować wszelkie luźne końce. Każdy sługa, który mógłby potencjalnie zagrozić realizacji planów arcywroga (lub co gorsza go zdradzić), dostaje wyrok, zanim zdąży pokrzyżować jego zamiary. Nawet jeśli Akolitom uda się przejąć środki swego adwersarza, muszą liczyć się z możliwością, że wciąż będzie on miał władzę nad podwładnymi, w zależności od tego, co mu ją daje. Drużyna musi zdecydować, czy zaatakować arcywroga poprzez jego pośredników; czy też zniszczyć jego środki przymusu, zanim dojdzie do bezpośredniej konfrontacji. Kiedy Akolitom uda się wreszcie pokonać groźnego przeciwnika, staną przed pytaniem, co zrobić z jego podwładnymi, którzy wszak nie służyli mu dobrowolnie.

BEZPOŚREDNIE DZIAŁANIE

Choć „żywołność” arcywroga można znacząco wydłużyć, każąc mu działać niebezpośrednio i z ukrycia, skrupulatny Mistrz Gry będzie potrafił dobrze wykorzystać adwersarza znanego Akolitom i dążącego do otwartej konfrontacji ze swymi przeciwnikami. Bezpośrednie potyczki między drużyną a arcywrogiem powinny jednak, nawet w tym przypadku, zdarzać się rzadko, ponieważ mogą stracić swój otoczkę klimatycznego ostatecznego starcia (a graczom też raczej nie spodoba się, jeśli kolejny już raz po ich zwycięstwie, arcywrog spali Próg Przeznaczenia). Akolici mogą natomiast regularnie natrafiać na dowody świadczące o zaangażowaniu adwersarza w różne operacje lub spotykać świadków jego działań. Do silnego i niebezpiecznego arcywroga doprowadzi drużynę trop w postaci ciała, z kolei nieuchwytny pirat *xenos* może drwić z bohaterów, zostawiając dla nich wiadomości w sieciach głosowych łupionych przez siebie statków. Kiedy Akolitom uda się wreszcie dopaść arcywroga, starcie powinno stanowić punkt zwrotny całego konfliktu i dla jednej ze stron skończyć się dotkliwymi ranami bądź utratą znacznej części swojego zaplecza.

WYZWANIA I RYWALE

Stworzenie arcywroga od strony mechanicznej może być równie istotne dla rozgrywki, co wykreowanie i sportretowanie go narracyjnie. Ważne jest też, by mechanika gry arcywroga była tak unikatowa, jak jego rola w historii. Stworzenie jednego profilu obejmującego wszystko, od demonów, poprzez zdrajców i *xenos*, a na zbuntowanych Inkvizitorach kończąc, jest niepraktyczne, lepiej więc, by każdy Mistrz Gry wykreował własnego aranyroga, który najlepiej dopasuje się do możliwości Akolitów. Istnieją pewne ogólne wskazówki i rady, które mogą pomóc w procesie tworzenia arcywroga.

Wszyscy arcywrogowie to przeciwnicy na poziomie Mistrza, tak jak opisano to na stronie 380 podręcznika Dark Heresy. Dodatkowo posiadają oni właściwość naznaczony przez los, ale już Próg Przeznaczenia danego adwersarza ustala Mistrz Gry. Ogólnie rzecz biorąc, minimalna wartość Progu Przeznaczenia arcywroga powinna wynosić 3, ale też nie więcej niż 6. Dzięki temu arcywróg będzie w stanie kilkakrotnie uniknąć śmierci bądź należnej kary na przestrzeni dłuższej kampanii, ale nie uczyni go to nieśmiertelnym. Mistrz Gry powinien jednak pamiętać, że nie jest zobligowany do spalania Progu Przeznaczenia, by utrzymać arcywroga przy życiu. Czasami lepiej będzie dla ogólnego dramatyizmu kampanii, jeśli Akolici odniosą zwycięstwo w danym momencie lub pokrzyżują konkretny zamiar, nawet jeśli arcywróg zachowa kilka Punktów Przeznaczenia.

Wartości cech arcywroga powinny zasadniczo być co najmniej równe wartościom cech Akolitów, a nawet o 10 czy 20 punktów wyższe (z wyjątkiem przypadków, gdy arcywróg ma być słaby, na przykład cherlawy spiskowiec powinien mieć niską Siłę). Pomimo lepszych statystyk arcywroga, podczas bezpośrednich starć, Mistrz Gry powinien raczej wykorzystywać jego sługi, jako że większość grup Akolitów będzie w stanie pokonać nawet potężnego, ale pojedynczego przeciwnika w ciągu kilku tur. Każdy arcywróg powinien mieć do dyspozycji niezliczoną armię Trepów, jak również kilku poruczników z Elity a nawet jednego lub dwóch sprzymierzeńców na poziomie Mistrza. Wykorzystanie w walce Trepów (zazwyczaj dwukrotnie przewyższających Akolitów swą liczebnością), żołnierzy Elity (w liczbie równej lub niewiele niższej niż liczba Akolitów) lub dodatkowego Mistrza z pewnością znacząco podniesie stawkę danego starcia.

Go więcej, arcywróg powinien rosnąć u siłę wraz z Akolitami. Gdy gracze będą używać Punktów Doświadczenia, by rozwijać swoich bohaterów, Mistrz Gry powinien zrobić to samo, by nabywać nowe umiejętności, zdolności, a nawet właściwości dla arcywroga. Dodatkowa broń również będzie na miejscu, szczególnie jeśli w fabule swój udział mają przemysłowcy z Bezimiennego Syndykatu lub *Munitorum*. Jeśli arcywróg odniósł w walce poważne rany, pomiędzy przegranymi Mistrz Gry powinien wyposażyć go w bionikę, technologie hereteków, a nawet wszczepy *xenos*. Rzucająca się w oczy pamiątka po starciu z graczami to świetny sposób na stworzenie niezapomnianego arcywroga, a dodatkowo może posłużyć do rozbudowania tła fabularnego i osobistych motywacji postaci.

PRZYKŁADOWI ARCYWROGOWIE

Możesz obawiać się odległej, mitycznej Inkwizycji i tego, co wydarzy się w przyszłości. Możesz też spojrzeć na ostre łańcuchowe na twoim gardle i rozważyć, co może stać się teraz.

- Fracil Harth, negocjator Agentów Rubieży

Poniżej przedstawiono kilku przykładowych arcywrogów, cieszących się złą sławą w sektorze Askellon. Postacie te można wykorzystać w obecnej formie lub stworzyć na ich podstawie własnych, unikatowych adwersarzy. Brak tutaj szczegółowych zasad, wobec czego Mistrz Gry może dostosować arcywroga na potrzeby własnych kampanii. W kilku przypadkach nie są to pojedyncze osoby, a całe grupy lub organizacje - Mistrz Gry może wtedy stworzyć postać lidera organizacji lub przedstawiciela grupy w kontaktach z Akolitami.

NIEUCHRONNY PORZĄDEK, HERETECKA KOTERIA

Wewnątrz murów *Adeptus Mechanicus* działa tajemniczy i bluźnierczy zakon zbuntowanych Tech-Kapłanów, pragnących doprowadzić do upadku Imperium. Nieuchronny Porządek, jak sami siebie nazywają, powołała do życia grupa Magosów, którzy studiowali archiwa z prawdziwego kogitatora. Odkryte przez nich dane, choć archaiczne i fragmentaryczne, doprowadziły ich do przekonania, że Imperium skazane jest na powolny i nieunikniony rozkład. W przypływie szaleństwa doszli do wniosku, że wizje czegoś, co nazwali Uniwersalną Zasadą Entropii, dają im prawo do przyspieszenia nieuchronnego upadku ludzkości. W rzeczywistości ulegli podszeptom Boga Chaosu Nurgla, natomiast ich uczniowie, pośród których szerzyli tę nową wiedzę, stali się kultem Chaosu, choć oczywiście okłamują się, że jest inaczej. Ci, którzy poznali tajemnice Zasady Entropii, często muszą przerabiać swoje szkarłatne togi, by ukryć skorodowane implanty i maszki przeciwigazowe, z których sączy się ohydny wydzieliną rozdętych żarzących płuc.

Nieuchronny Porządek nie walczy z Imperium poprzez wywoływanie wojen, głodu, zarazy, czy w jakikolwiek jawny sposób. Zamiast tego spaceniu Tech-Kapłani skrupulatnie usuwają wiedzę z najświętszych archiwów oraz stosów danych Kleru Marsa, przez co *Adeptus Mechanicus* stają się coraz częściej bezradni wobec problemów trapiących niezliczone imperialne kopce, maszyny oraz narzędzia wojenne. Jeśli zakon dopnie swego, Imperium zawali się pod ciężarem własnego, rozdętego cielska, jak zostało przepowiedziane, a jedyną rzeczą, która przetrwa we wszechświecie, będzie Zasada Entropii.

POTOMKOWIE ŚPIĄCEGO KSIĘCIA, KULT APOKALIPSY

Na wielu światach sektora Askellon można znaleźć starożytne ruiny i relikwie, świadczące o istnieniu jakiejś ogromnej potęgi, poprzedzającej kolonizację miejscowych gwiazd przez ludzkość. Za pośrednictwem tajemniczych inskrypcji w zapomnianych językach i podszeptów pobrzmiewających pośród szumu wiatru na opuszczonych polanach, Potomkowie Śpiącego Księcia usłyszeli zew uśpionej potęgi, która niegdyś władała gwiazdami, oświeclającymi ich światy. Choć nie znają prawdziwej natury tej siły, czy jest ona obca, czy demoniczna, ma stały wpływ na ich psychikę.

Potomkowie zasadniczo zorganizowani są jedynie na poziomie lokalnym lub planetarnym. Zaledwie garstce pojedynczych komórek udało się nawiązać kontakty na międzygwiazdnych szlakach handlowych z wyznawcami z któregośkolwiek innych światów. Pomimo braku hierarchii i komunikacji, wszyscy Potomkowie dążą do jednego celu, zaś działania podejmowane w imieniu ich bluźnierczego boga na jednym ze światów mają konsekwencje dla całego sektora Askellon - często z korzyścią dla innych komórek. Ich plugawy zapal wzmacnia się wraz z każdą nowoodkrytą relikwią, a oni sami z niecierpliwością oczekują dnia, w którym Śpiącego Księcę przebudzi się ponownie.

AGENCI RUBIEŻY, WYSLANNICY BEZIMIENNEGO SYNDYKATU

Świata przestępczy szeregu planet z przeciwną krawędzi sektora Askellon drży przed Agentami Rubieży, zajmującymi się dostawą bluźnierczych cudów wydartych ze skarbów obcych. Źródło tych artefaktów jest nieznane, ale ci, którzy handlują z Agentami, najczęściej twierdzą, że muszą one pochodzić ze świata wymarłej cywilizacji, gdyż niemal wszystkie relikty łączy dość niepokojąca estetyka. Nikt nie waży się poruszać tego tematu w obecności Agentów Rubieży, gdyż cieszą się oni wyjątkowo ponurą reputacją nawet pomimo tajemniczości Bezimiennego Syndykatu.

Krążą -pogłoski o egzекutorach Agentów, posiadających praszczepy obcego pochodzenia oraz inne implanty niepokojącej produkcji. Tego typu doniesienia są szczątkowe i często sprzeczne, jednak każdy, kto choćby słyszał o Agentach Rubieży, podejrzewa, że muszą oni korzystać z własnych towarów. Kupcy oraz handlarze, których Agenci wysyłają do potencjalnych klientów, ukrywają swoją tożsamość za nieludzkimi maskami z materiału przypominającego poczerńnię porcelanę, twardszą jednak niż stal - przynajmniej tak głoszą plotki. Z rzadka pojawiają się doniesienia, że nie są to wcale maski, lecz nowe twarze, chirurgicznie wszczepione przedstawicielom Agentów Rubieży. Najodważniejsi plotkarze czasami utrzymują, że Agenci Rubieży to nie handlarze, lecz wysłannicy imperium *xenos*, których zadaniem jest rozpowszechnianie spacenienia w Imperium. Tego rodzaju zarzuty zwykle wysuwane są tylko raz.

HRABIA ALEKSANDER MARIUS, SECESJONISTYCZNY SPISKOWIEC

Choć regularnie można go zobaczyć w roli mediatora i dyplomaty na najznamienitszych dworach sektora Askellon, hrabia Aleksander Marius nie jest lojalny wobec Imperium. Jego wysiłki, mające na celu stabilizację askellońskich szlaków handlowych i utrzymanie więzów międzyplanetarnych, są jedynie przykrywką, pozwalającą mu na wyszukiwanie potencjalnych sprzymierzeńców w dążeniu do większego i dużo bardziej niebezpiecznego celu. Hrabia Marius pragnie doprowadzić do secesji większej części sektora, Askellon i utworzyć własne, prywatne lenno czy też - jak zwykł mawiać - „uwolnić askellońskie światy spod jarzma imperialnej dziesięciny”.

W spisek wciągniętych zostało już kilku wpływowych gubernatorów planet oraz wysoko postawionych urzędników *Administratum*. Poprą oni hrabiego, gdy tylko ten postanowi wykonać swój fiich. Część sojuszników podejrzewa, że plany Mariusa wybiegają daleko poza zwykłą secesję, jednak boją się oni zapytać, co ma na myśli, gdy z ogniem w oczach głosi, że „przeznaczeniem Askellonu jest doznać wniebowstąpienia”.





NIEZBĘDNE MATERIAŁY DLA MISTRZA GRY DO GRY DARK HERESY

Szlak zwłok i zakazanych artefaktów xenos prowadzi do pogrążonych w anarchii głębin pod Kopcem Desoleum. Bezwzględni żołnierze gangu i heretyckie kulty są żądne krwi, zaś plugawe siły Chaosu łakną świeżych dusz. Przygotuj swój bolter i miecz łańcuchowy, a następnie zanurz się w ponurym mroku 41. Millenium...

Niezbędnik Mistrza Gry to przydatne narzędzie dla Inkwizytorów i Akolitów w ich walce w obronie ludzkości. Wewnątrz Mistrz Gry znajdzie przydatne wskazówki odnośnie tworzenia potężnych arcywrogów, którzy mogą pełnić rolę powracających antagonistów w kampaniach toczących się na obszarze całego sektora Askellon. Niezbędnik ten zawiera również zupełnie nową przygodę, która kontynuuje wątki z podręcznika Dark Heresy oraz unikatową zasłonę Mistrza Gry, dzięki której wszystkie najczęściej używane zasady zawsze będą w zasięgu ręki.

Produkt ten zawiera 32-stronicową publikację oraz czterodzielną zasłonę Mistrza Gry. Do gry potrzebny jest podręcznik Dark Heresy.



ISBN: 978-83-61656-37-1



9 788361 656371 >