

KSIEGA MRO CZNYCH POTĘG



NIEOFICJALNY DODATEK DO DARK HERESY II



POLSKA EDYCJA DARK HERESY KSIĘGA MROCNYCH POTĘG

REDAKCJA:

Michał „Baniak” Bańka, Agnieszka Gutowska

AUTORZY:

Michał Bańka, Barbara Borecka, Grzegorz Borecki,
Teodor Charytonik, Marta „Rhena Bleidd” Grabowska,
Jakub Gryca, Jarosław Iwański, Kamil „Jarasznikos” Jaraszek,
Michał Laskowski, Mateusz „Placek” Płaczek, Piotr „Rizochi”
Sęk, Wiktor Wikiera, Grzegorz „Merrox” Wolski

GRAFIKA NA OKŁADCE:

Greg Bobrowski

ILUSTRACJE:

Aleksander „Alos” Kołakowski

DTP:

Andrzej Karlicki

PODZIĘKOWANIA

Zespół redakcyjny pragnie serdecznie podziękować wszystkim autorom, którzy dołożyli swoich starań, by stworzyć ten nieoficjalny dodatek. Ogromne podziękowania należą się Aleksandrowi Kołakowskiemu, który zarówno stworzył, jak i udostępnił wiele prac, bez których ten suplement byłby tylko czystym tekstem.

Na koniec dziękujemy Gregowi Bobrowskiemu, który stworzył okładkę specjalnie, by przypodobać się Mrocznym Potęgom.

„Księga Mrocznych Potęg”
została wydana z okazji Free RPG Day 2017.



„Księga Mrocznych Potęg” jest dziełem fanów i została napisana dla miłośników Dark Heresy w Polsce.
Wersja elektroniczna nie jest sprzedawana i nie przynosi nikomu żadnych korzyści finansowych.

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 www.DarkHeresy.pl.

Dołącz do fanów Dark Heresy na Facebooku – grupa dyskusyjna „Dark Heresy PL”.

PATRONAT MEDIALNY

BANIAK
BANIAK



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

SPIS TREŚCI

Wstęp – 4

Ścieżka Cierpienia – 6

Ścieżka Krwi – 10

Ścieżka Plugastwa – 14

Ścieżka Szaleństwa – 18

Ścieżka Zmian – 22

Cybernetyka i artefakt Chaosu - 25

Ostatnia teuthida z Desoleum - 26



WSTĘP

Mistrzu Gry, za chwilę wkroczysz między teksty tak plugawe, że wiele umysłów zostało utraconych przed doprowadzeniem tej publikacji do końca. Zbyt licznie ochotnicy tworzący te strony szli na stracenie, powoli niwecząc szanse na powrót z mrocznego obłądu. Autorzy tego suplementu poświęcili wiele godzin pracy, odsuwając rodziny, odchodząc w ciemność... nieopłaceni... niepodziwiani... samotni.

Nie pozwól, by ich praca poszła na marne. Skorzystaj z tego, co niosą te szaleńcze strony. Znajdziesz na nich kilkadziesiąt mocy psionicznych, którymi mogą posługiwać się wszyscy czarno-księżnicy, niezłączeni duszą z Imperatorem, niesankcjonowani psionicy-renegaci, demony spoza rzeczywistości i szkaradne wiedźmy kryjące się w głębokich odmętach miast-kopców. To właśnie dla nich przeznaczono dary Mrocznych Potęg. Poznanie tych tajemnic przez imperialnych psioników oznaczałoby odłączenie od światła Boga-Imperatora.

Każdy plugawy wyznawca Bogów Chaosu może pójść dowolną ścieżką, według dokładnie takich samych zasad, które można znaleźć w głównej księdze Dark Heresy. Ważne jest tylko, by moce były poznawane stopniowo, według określonych drzewek. Radzimy Ci wpiery jednak zapoznać się z szóstym rozdziałem z księgi głównej, gdyż w przeciwnym wypadku, skutki wpojenia tych mocy mogą być nieodwracalne.

Ostrzegamy – czytasz dalej na własne ryzyko i świadomie ściągasz na siebie uwagę Inkwizycji.

Adeptus Copernicus



ŚCIEŻKA CIERPIENIA

Tylko wyznawcy Mrocznych Potęg wiedzą, ileż bólu muszą znosić ich ciała. Samookałeczenia są jednym z podstawowych sposobów na zwrócenie na siebie uwagi Slaanesha, Mrocznego Księcia. Wielu wyznawców umiera w męczarniach, nigdy nie słysząc jego słodkiego głosu. Są jednak tacy, którzy stają się naczyniem dla jego pragnienia i z radością wywołują w swoich wrogach najgorsze tortury.

BÓL PRZYJEMNOŚCI

Dla niektórych ból jest czymś, czego pragną ponad wszystko. Czarnoksiężnik potrafi wykorzystać tę przyjemność na swoją korzyść lub podzielić się tym pragnieniem ze swoim sojusznikiem.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Ogłada 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Ogłady

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Effekt: Czarnoksiężnik lub jego sprzymierzeniec (który, jeśli chce, może odpierać moc przeciwnym testem SW) zaczyna czerpać przyjemność z bólu. Gdy otrzyma obrażenia, uzyskuje premię +10 do Walki Wręcz i Odporności oraz karę -10 do Siły Woli. Jeśli moc będzie podtrzymywana przez przynajmniej trzy tury, wszelkie uzyskane dzięki niej modyfikatory zmieniają się na +5 oraz -5 (odpowiednio). Gdy moc przestanie działać, postać będąca pod jej wpływem otrzymuje 2 poziomy Zmęczenia. Efekty działania kilku mocy nie kumulują się.

Zjawiska Psioniczne: Wyładowanie psioniczne jest tak silne, że każdy w promieniu 20 metrów od czarnoksiężnika otrzymuje 1k5 poziomów Zmęczenia, lecz traci tyle samo obrażeń, jeśli jakieś wcześniej otrzymał. W przypadku osób ciężko rannych, tracą tylko jeden punkt obrażeń. Postacie krytycznie ranne rozkoszują się bólem tak bardzo, że nie tracą obrażeń, ani nie uzyskują poziomów Zmęczenia, lecz otrzymują k5 Punktów Obłądu.

KOŚCIANE KOLCE

Psionik, będąc pośrednikiem dla pływów Osnowy, materializuje w swych dłoniach niezwykle ostre kolce. Potrafią one pędzić z ogromną prędkością i na dalekie dystanse, tnąc oraz dziurawiąc wszystko na swej drodze.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 30 metrów x WP

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

KOŚCIANE KOLCE			POCISK PSIONICZNY
ZAS. 30 M X WP	OBR. 1k10+4+2xWP(Rp)	PEN. 1	
UWAGI: -			

KRYTYCZNA SYTUACJA

Adrenalina towarzyszy każdej potyczce. Gdy stoi się twarzą w twarz z wrogiem, nie sposób pohamować emocji, a co dopiero czynów. Podążający ścieżką cierpienia czarnoksiężnicy czerpią z odniesionych ran dodatkową euforię, co czyni z nich przerażających przeciwników.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Siła 35

Akcja: Zwykła

Skupienie mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Effekt: W czasie trwania mocy psionik otrzymuje premię do zadawanych obrażeń (typ zależy od wykorzystywanej broni) w walce wręcz równą otrzymanym obrażeniom krytycznym.

Zjawiska psioniczne: Fala zakłóceń Osnowy wpływa na działanie każdej broni dystansowej zadającej obrażenia od Energii. W wyniku tego wszystkie akumulatory ulegają rozładowaniu i broń należy przeładować, by móc z niej korzystać. Promień działania wynosi 20 metrów od czarnoksiężnika.

NA LEWĄ STRONĘ

Czarnoksiężnik kieruje moc Osnowy w ciało ofiary, sprawiając, że jej skóra pęka, a wszystkie części odwracają się „na lewą stronę”. W przerażającym procesie zostają odsłonięte naczynia krwionośne i mięśnie. Zerwane tkanki próbują ponownie przylgnąć do ciała, zlepiając się i łącząc. Moc nie uszkadza narządów wewnętrznych, więc nie jest sama w sobie śmiertelna, jednak powikłania i zakażenia łatwo mogą doprowadzić do zgonu. Wykorzystanie tej mocy uznaje się za najbardziej bestialski czyn, jaki można przeprowadzić na śmiertelniku.

Wartość: 500 PD

Wymagania: Siła Woli 60, Współczynnik Psioniczny 5

Akcja: Podwójna

Skupienie mocy: Trudny (-30) przeciwny test SW

Zasięg: 3 metry x WP

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Effekt: Psionik wybiera cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara co rundę otrzymuje 1 poziom Zmęczenia oraz 2 punkty obrażeń (Rp), bez względu na Wytrzymałość czy pancerz. Moc przestaje działać dopiero, gdy suma otrzymanych obrażeń będzie równa maksymalnej wartości Żywotności ofiary oraz poziom Zmęczenia osiągnie swój Próg. Obrażenia nie mogą przekroczyć maksymalnej wartości Żywotności celu, choć nadal może on umrzeć z innego powodu np. upływu krwi czy obrażeń z innego źródła.

Przywrócenie pełnego zdrowia i poprzedniego wyglądu zawsze wymaga opieki medycznej najlepszej jakości (patrz: **Tabela 5-20: Opieka medyczna** na stronie 180 w podręczniku głównym **Dark Heresy**), znalezienie której może być przygodą samą w sobie. Do czasu otrzymania tej pomocy postać nie jest w stanie pozbywać się punktów obrażeń, a Zmęczenie nie może zostać zredukowane poniżej wartości Progu mniejszej o jeden poziom.

Istoty posiadające właściwość **bezsztaltny**, **demoniczny**, **maszyna**, **nieśmiertelny** lub **rodem z kosmaru** są odporne na działanie tej mocy – za każdą cybernetyczną kończynę, którą posiada ofiara mocy, wymagana jakość opieki medycznej spada o 1 (najlepsza na dobrą, dobra na przeciętną itd.). Postacie posiadające zdolność **pro-sangwiniczny** są w stanie dokonać pełnego uleczenia za pomocą swoich sangwinatorów.

Zjawiska Psioniczne: Mroczne bóstwo usłyszało prośbę czarnoksiężnika i zdecydowało się zrobić mu ponury żart. W brutalny sposób skóry psionika oraz celu zostają zerwane z ich ciał i zamienione ze sobą. Od tej pory psionik wygląda jak swoja ofiara i na odwrót. Ponownej zamiany można dokonać tylko za pomocą opieki medycznej najlepszej jakości.

Moce Cierpienia

Rana powierzchowna

Inteligencja 35

*Przyspieszone
leczenie 100 PD*

Ból przyjemności

Ogłada 40

*Uzyskanie premii do
umiejętności bojowych 200 PD*

Krytyczna sytuacja

Siła 35

*Uzyskanie premii do
zadawanych obrażeń 200 PD*

Psioniczny krzyk

Współczynnik Psioniczny 3

*Ogłuszająca fala
dźwiękowa 300 PD*

Wyssanie jaźni

Siła Woli 40, WP 2

*Bolesne połączenie
umysłów 200 PD*

Kościane kolce

Współczynnik Psioniczny 3

Pocisk psioniczny 300 PD

Na lewą stronę

Siła Woli 60, WP 5

*Niemal nieodwra-
calne obrażenia 500 PD*

Rozdarcie rzeczywistości

Siła Woli 45

*Atak czystą
energiją Ōsnowy 300 PD*

Żywa broń

Siła 40

*Wyposażenie w psioniczne
szczypce 400 PD*

PSIONICZNY KRZYK

Krzyk często kojarzy się z bólem, lecz również z rozkoszą. W obu przypadkach niesie ze sobą silne emocje. Mroczny Książę może dodatkowo wzmocnić ten dźwięk, nadając mu prawdziwe destrukcyjną moc.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Każda postać w obszarze działania mocy, poza samym psionikiem, otrzymuje 1k10 + 2xWP (En) obrażeń z cechą specjalną Ogłuszająca (2).

Zjawiska Psioniczne: W promieniu 100 metrów gasną wszelkie źródła światła. Także ogień zostaje ugaszony, przez co obszar pokrywa całkowita ciemność (patrz: **Ciemność** na stronie 229 w pod-

ręczniku głównym **Dark Heresy**). Po 2k5 rundach wszystkie lampy, szperacze i inne źródła światła włączają się, ogień jednak nie rozpala się na nowo.

RANA POWIERZCHOWNA

Wyznawcy Mrocznych Potęg często nie zważają na wykrwawianie się, bolesne postrzały w korpus czy utracone kończyny. Brną przed siebie z okrzykiem na ustach, chwając zakazane imiona Bóstw Chaosu. Wielu nie doczeka kolejnych bitew. Za sprawą mocy sojuszniczego czarnoksiężnika, rekonwalescencja dla tych, którzy przetrwali, może być szybsza niż by się wydawało.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Inteligencja 35

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr x WP

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Czarnoksiężnik wybiera sojuszników w zasięgu i polu widzenia w liczbie równej swojemu Współczynnikowi Psionicznemu. Ich leczenie przebiega w przyspieszonym tempie. Na potrzeby utraty obrażeń są zawsze traktowani jak lekko ranni (patrz: **Leczenie** na stronie 244 w podręczniku głównym **Dark Heresy**).

Zjawiska Psioniczne: Przyciągnięty nadmiar energii Osnowy rykoszetem odbija się od czarnoksiężnika i trafia w jego sojusznika, znajdującego się w zasięgu 10 metrów. Otrzymuje on 2k10 obrażeń od Energii.

ROZDARCIE RZECZYWISTOŚCI

Rozdarcie Osnowy wyrzuca z siebie gorący wiatr w kolorach, których nikt nigdy nie widział i nie nazwał. Następnie z Immaterium strzela strumień energii wyglądający jak piorun. Natychmiast po ataku szczelina w rzeczywistości zamyka się.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Siła Woli 45

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Umiejętności Strzeleckich

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wyciąga rękę i palcem wskazującym rozdziera rzeczywistość. Następnie wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Czysta energia Osnowy, wyglądająca niczym błękitny piorun uderza ofiarę, zadając 2k5 punktów obrażeń od Energii (bez uwzględniania pancerza i Wytrzymałości). By uniknąć obrażeń, przeciwnik może wykonać Ambitny (+0) test **uniku**.

Zjawiska psioniczne: Granica między rzeczywistością a Osnową pęka. Z rozdarcia wynurza się ręka demona i smaga czarnoksiężnika, zadając mu 2k10 punktów obrażeń (Ud).

WYSSANIE JAŻNI

Slaanesh, Książę Rozkoszy, uwielbia patrzeć na mieszaninę cierpienia oraz przyjemności. Najczęściej to psionik odczuwa ekstazę, a jego ofiara przeżywa katusze. Połączenie ciał może dać rozkosz, lecz zjednoczenie umysłów niekoniecznie. A już na pewno nie z wykorzystaniem tej mocy.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Siła Woli 40, Współczynnik Psioniczny 2

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Akcja podwójna

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara zostaje trafiona pociskiem purpurowej mocy, zadającym 1k10 + WP obrażeń od Energii. Przeciwnik czarnoksiężnika musi następnie wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza, że został połączony umysłem z psionikiem i do czasu uwolnienia się jest traktowany jako bezbronny. Na początku każdej rundy traci X punktów jednej z cech: Percepcji, Inteligencji, Siły Woli albo Oglady (wybór psionika). X oznacza wartość WP czarnoksiężnika. Utracone punkty są dodawane do odpowiednich cech psionika. Jeśli punkty jednej cechy ofiary spadną do zera, należy zastosować zasady **Utraty punktów cech** ze strony 233 z podręcznika głównego **Dark Heresy**. Psionik traci dodatkowe punkty w tempie jednego na godzinę.

Zjawiska Psioniczne: Każdą postać w promieniu 10 metrów ogarnia silny ból głowy. Po otrząśnięciu się wszyscy muszą wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza odczuwalną zmianę w umyśle. Na okres jednego dnia Percepcja, Inteligencja, Siła Woli oraz Oglada zostają zredukowane do najniższej wartości z tych czterech cech.

ŻYWA BRONĲ

Gdy czarnoksiężnik pragnie wziąć sprawy w swoje ręce, prosi Mroczne Potęgi o zesłanie nowej broni, którą zdoła pokonać wrogów. Błagając o żywą broń, otrzymuje tymczasową mutację. Jego ręce przemieniają się w długie, fioletowe szczypce, które zdolne są do odcinania kończyn niewinnym.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Siła 40

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

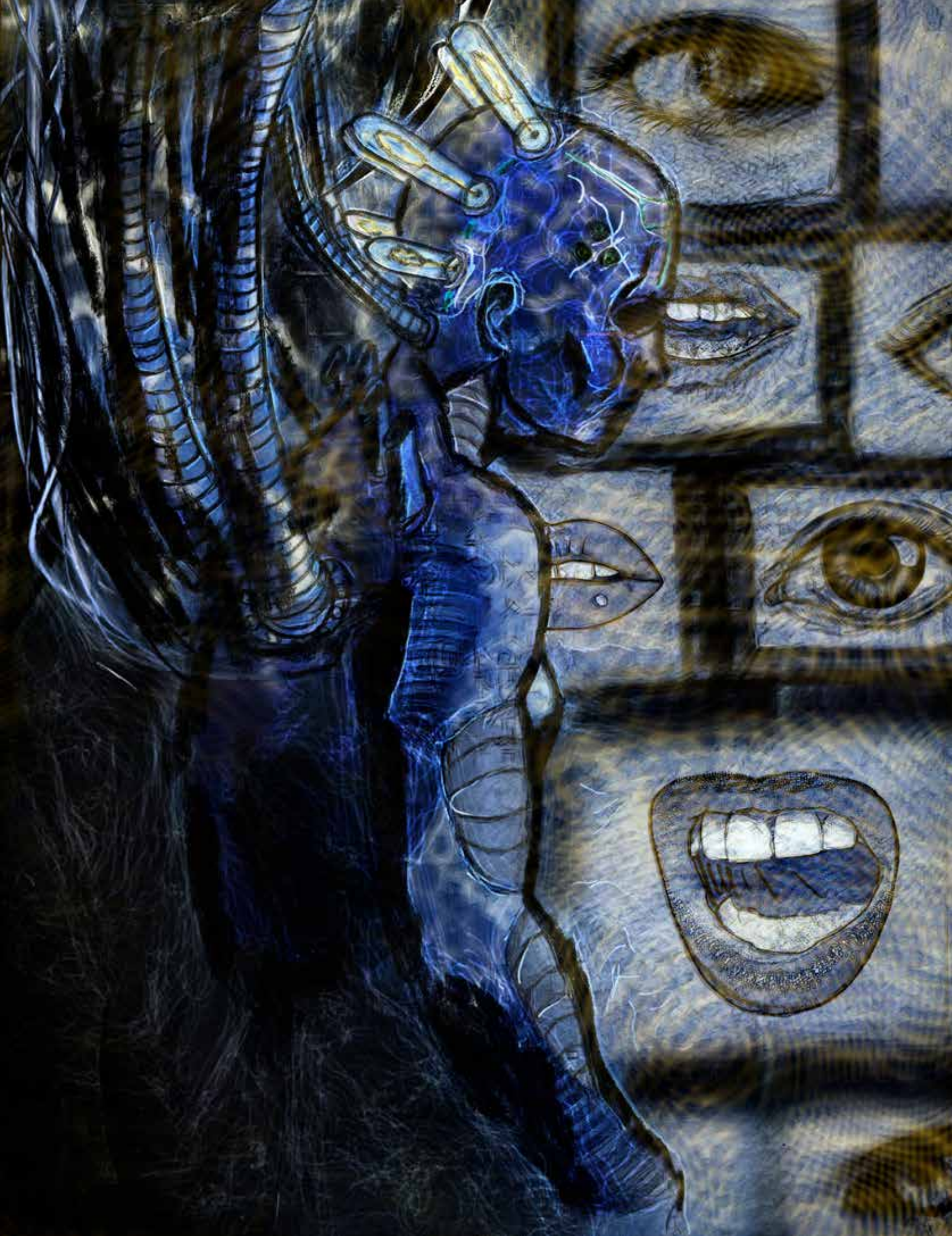
Podtyp: Koncentracja

Efekt: Ręce psionika stają się śmiertelnościami szczypcami psionicznymi. Nie jest w stanie wykonywać delikatnych, wymagających precyzji czynności, lecz nie do tego one służą. Póki moc jest podtrzymywana, czarnoksiężnik otrzymuje zdolność **broń specjalna (Psioniczna)** oraz właściwość **zabójcza broń naturalna**, gdy posługuje się bronią o następującym zestawieniu:

PSIONICZNE SZCZYPCE					KLASA: BIAŁA
ZAS. —	SZYST. —	OBR. 1k10+2+pS (Rp)			
PEN. —	MAG. —	LAD. —	OBC. —	DOST. —	
UWAGI: PSIONICZNA					

Zjawiska Psioniczne: Psionik traci panowanie nad pobraną mocą Osnowy. Jego ciało pęka w kilku miejscach, jakby zostało wychłostane niewidzialnym batogiem. Czarnoksiężnik otrzymuje 2k5 obrażeń Rozpruwających, bez uwzględnienia pancerza oraz Wytrzymałości.





ŚCIEŻKA KRWI

Khorne, Władca Czaszek, nie obdarowuje swoich wyznawców mocami. Brzydzi się całą psioniką i gardzi tymi, którzy z niej korzystają. Nie znaczy to, że kultysty nie lubują się w upuszczaniu krwi przy każdej możliwej okazji. Wyznawcy Mrocznych Potęg uwielbiają patrzeć na sączącą się szkarłatną posokę i wykorzystywać jej moc do przepełniania się energią Osnowy. Przy korzystaniu z tej ścieżki osobom postronnym robi się niedobrze od otaczającej woni krwi, a sam widok rzucania tego typu zaklęć wywołuje w ludziach strach i może doprowadzić do obłądki.

CZARNA KREW

Czarnoksiężnik czerpie moc z Osnowy i wlewa jej część w swoją ofiarę, której krew ulega skażeniu. Ciało nieszczęśnika pokrywa się pajęczną czarnych żył, co doprowadza do paniki. Słabe istoty padają na kolana, wymiotując gęstą, czarną krwią.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Ranga 1. wycucia Osnowy

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwny test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara staje się zdezorientowana i przez 1k5 rund nie może wykonywać akcji o podtypie Atak. Jeżeli czarnoksiężnik uzyskał w teście przeciwnym przynajmniej 3 stS, przeciwnik pada na kolana, wymiotując krwią. W wyniku tego otrzymuje 2 punkty obrażeń (Rp), bez względu na Wytrzymałość oraz pancerz i przez czas trwania mocy jest traktowany jako bezbronny. Działanie mocy zostanie przerwane, jeśli ofiara w swojej rundzie uzyska sukces w Wymagającym (-10) teście Wytrzymałości.

Zjawisko Psioniczne: Czarna krew zaczyna płynąć z kamieni i drewna w promieniu 3k10 metrów. Jeśli w tym otoczeniu znajdują się jakiegokolwiek obrazy, wyświetlacze, posągi lub inne formy przedstawienia osób, ich twarze także spływają krwawymi łzami.

CZERWONA GORĄCZKA

Każdy wyznawca Mrocznych Potęg ma w sobie ogromny potencjał, który często pozostaje niewykorzystany i zwyczajnie marnowany. Jego gorąca krew jest życiodajnym paliwem, które czarnoksiężnik może użyć dla korzyści kultystów. Niestety, często takie działania mają bardzo negatywne konsekwencje, gdyż rozgrzanego i przyspieszonego do granic możliwości serca nie można powstrzymać.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera liczbę sojuszników równą swojemu WP, w zasięgu i polu widzenia. Sojusznik może oprzeć się mocy, uzyskując sukces w Trudnym (-20) teście Wytrzymałości. Ofiara mocy otrzymuje co rundę jeden punkt obrażeń od Energii. W zamian jego ataki w zwarcu zadają dodatkowe 1k5 obrażeń (typ zależy od broni). Ponadto jedyną wykonywaną akcją o podtypie Atak może być Szaleńczy atak lub Szarża (patrz: strona 219 w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Gdy sojusznik czarnoksiężnika pokona swoich wrogów i zechce powstrzymać walące serce, musi uzyskać sukces

w Bardzo Trudnym (-30) teście Siły Woli lub Wytrzymałości. Porażka oznacza zbliżającą się śmierć.

Zjawisko Psioniczne: Czarnoksiężnik przyciąga uwagę Khorna, Władcy Czaszek, który brzydząc się mocy psionicznych, uznaje, że nikt w promieniu 10 metrów od czarnoksiężnika (łącznie z nim) nie zasługuje na własną krew. Wszystkie postacie natychmiast podlegają zasadzie Utraty krwi (patrz: strona 244 w podręczniku głównym **Dark Heresy**).

KREW OSNOWY

Po użyciu mocy, żyły czarnoksiężnika nabrzmiewają i pulsują fluorescencyjnym blaskiem. Na czas efektu, jego krew zmienia kolor na jaskrawobłękitny. Jeśli zostanie zraniony, krew wydaje się pływać w powietrzu, nie podlegając prawom grawitacji, kierowana demonicznymi siłami Osnowy. Unosząca się substancja tworzy zwodnicze wzory, które hipnotyzują widzące je istoty. Zazwyczaj po użyciu mocy czarnoksiężnik dokonuje samookaleczenia, nie czekając na rany zadane przez wrogów.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Wytrzymałość 40

Akcja: Podwójna

Skupienie mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Jeśli w trakcie działania mocy czarnoksiężnik otrzyma obrażenia od Eksplozji lub Rozpruwające, każda istota w zasięgu i polu widzenia psionika musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza skupienie na krwistych wzorach unoszących się w powietrzu i zahipnotyzowanie. Ofiary mocy traktowane są jako ośluzzone, lecz mogą co rundę powtarzać test w celu uniknięcia negatywnego działania mocy. Postacie posiadające zdolność **walka na ślepo** są odporne na jej efekt.

Zjawiska Psioniczne: Wszystkie rany osób w promieniu 10 metrów zaczynają świerzbic, piec i świecić błękitnym blaskiem, co powoduje duży dyskomfort. Jeśli postać ma niewyleczone punkty obrażeń, otrzymuje karę -5 do wszelkich testów na okres k5 rund.

NAZNACZENIE PRZEDMIOTU

Czarnoksiężnik rozcina swój palec i pozwala, by jego krew pokryła wybrany przedmiot. Życiodajny płyn zaczyna układać się w runę Chaosu, która po chwili znika. Oznaczony w ten sposób przedmiot sprowadza obłąd na każdą osobę, która będzie miała z nim kontakt. Czarnoksiężnicy często wykorzystują ten czar, aby oznaczyć biżuterię, lusterka oraz inne rzeczy codziennego użytku, które można komuś podarować.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Siła Woli 30

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: Dotyk

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Czarnoksiężnik wybiera jeden przedmiot, którego jest w stanie dotknąć. By skorzystać z mocy, psionik dokonuje samookaleczenia, zadając sobie 1k5 punktów obrażeń Rozpruwających. Postać korzystająca z naznaczonego artefaktu musi każdego dnia wykonywać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka sprowadzi na ofiarę mocy przekleństwo, które będzie się objawiało dręczącymi ją koszmarami sennymi (widok poszarpanych ciał, wyrwanych wnętrzności itp.). W efekcie otrzyma jeden Punkt Obłądki po tak ciężkiej nocy. Traумы psychiczne mogą jeszcze bardziej pogłębić

Moce Krwi

Krew Osnowy

Wytrzymałość 40

Hipnotyczne działanie
ran psionika

100 PD

Naznaczenie przedmiotu

Sila Woli 30

Zesłanie koszmarów na właści-
ciela przeklętego obiektu

100 PD

Tylko ciało przetrwa

Zręczność 35

Niszczenie urządzeń
i maszyn

200 PD

Ządza krwi

Współczynnik Psioniczny 2

Ofiara musi pić krew

200 PD

Czarna krew

wycucie Osnowy Ranga I.

Cel nie może
atakować

200 PD

Taniec we krwi

Wytrzymałość 50

Utrudnienie
działań celów

400 PD

Wampirzy kiel

Walka Wręcz 30, WP 3

Nadanie broni
nowej cechy

300 PD

Czerwona gorączka

Współczynnik Psioniczny 3

Uzyskanie premii
do obrażeń

300 PD

Szkarłatne więzienie

Sila Woli 50, WP 5

Zamknięcie wrogów
w krwistej klatce

500 PD



popadanie w obłąd, a choroby umysłowe, wywołane przez kłutwę naznaczonego przedmiotu, są zawsze związane z krwią (patrz: **Strach, szaleństwo i potępienie** na stronie 285 w podręczniku głównym **Dark Heresy**).

Zjawiska Psioniczne: Z rany psionika eksploduje krew, podważając otrzymane obrażenia (zadane w wyniku korzystania z mocy Naznaczenie przedmiotu). Z utraconej krwi formują się szkarłatne, latające insekty, które przez godzinę nie chcą opuścić czarnoksiężnika. Ich rozpraszająca obecność zapewnia karę -10 do wszystkich testów wymagających skupienia.

SZKARŁATNE WIĘZIEŃ

Wielki plan Mrocznych Potęg jest często nie do pojęcia przez zwykłych śmiertelników. Ofiara, jakiej wymagają Bogowie Chaosu, niejednokrotnie pochodzi z ciał samych wyznawców. Za pomocą własnej krwi czarnoksiężnik jest w stanie uwięzić swoich wrogów. Przynajmniej do czasu aż przybędzie wsparcie lub on sam utraci siły.

Koszt: 500 PD

Wymagania: Siła Woli 50, Współczynnik Psioniczny 5

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja podwójna

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Czarnoksiężnik wybiera miejsce w zasięgu i polu widzenia. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów zostają objęte działaniem mocy, która tworzy krwistą klatkę połączonych ze sobą ścięgien i tętniących żył. Każda postać na obszarze działania zostaje uwięziona i musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. W przypadku porażki otrzyma 1k5 Punktów Spaczenia. Wszystkie ataki dystansowe do środka lub na zewnątrz kopuły obciążone są karą -20 do US.

Z więzienia można wydostać się, poświęcając akcję podwójną oraz wykonując Uciążliwy (-40) test Siły, lecz i tak rozerwane na chwilę krwawe pręty zrastają się błyskawicznie, uniemożliwiając kolejnym osobom swobodne wyjście. Przejście przez barierę Szkarłatnego więzienia oznacza także otrzymanie 1k5 punktów obrażeń od energii, bez uwzględnienia pancerza oraz Wytrzymałości.

Podtrzymywanie mocy jest bardzo trudne i kosztowne dla psionika. W każdej rundzie otrzymuje on 1k10 – WP (minimum 1) obrażeń od Energii.

Zjawiska Psioniczne: Z nieba (bądź sufitu) w promieniu 20 metrów od czarnoksiężnika zaczyna padać deszcz żrącej krwi. Każda postać, na którą spadną toksyczne krople, otrzymuje w głowę 6 + 1k10 obrażeń od Energii.

TANIEC WE KRWI

Wyrzucając z siebie błuźniercze inkantacje, psionik profanuje okoliczny obszar. Z sufitu, ścian i podłoga, po którym stąpają Akolici, wydobywa się czerwona posoka. Uwaga bohaterów Imperium staje się rozproszona, przez co trudniej jest im skoncentrować się na walce.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Wytrzymałość 50

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Każda postać w obszarze działania mocy, poza samym psionikiem, musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza, że trudność każdego testu jej ataku spada do Wymagający

(-10) bez względu na pozostałe kary i premie. Postacie posiadające przynajmniej 10 Punktów Spaczenia są odporne na działanie tej mocy.

Zjawiska Psioniczne: Humor Mrocznych Potęg nigdy nie zostanie zrozumiany przez śmiertelników. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów od czarnoksiężnika (włączając w to jego samego) muszą wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Porażka oznacza, że otrzymane przez nich obrażenia krytyczne zostają zwiększone o +2.

TYLKO CIAŁO PRZETRWA

Czarnoksiężnik sprowadza gniew Osnowy na wszelkie urządzenia i maszyny. Istoty bez wszczepów i zaawansowanej technologii są odporne dzięki krwi, płynącej w ich nabrzmiałych żyłach.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Zręczność 35

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak

Efekt: Psionik wybiera miejsce w zasięgu i polu widzenia, po czym przekształca moce Immaterium w impuls elektromagnetyczny. Efekt jest podobny do odpalenia ładunku elektromagnetycznego z cechą specjalną Elektromagnetyczna (X), gdzie X jest równe Współczynnikowi Psionicznemu czarnoksiężnika.

Zjawiska psioniczne: Fala plugawych mocy Chaosu rozchodzi się w promieniu 5 metrów od czarnoksiężnika. Odór wywołany zakrzywieniem Osnowy wywołuje mdłości u wszystkich żywych istot. Każda postać w zasięgu otrzymuje 1k5 poziomów Zmęczenia.

WAMPIRZY KIEŁ

Niegdyś uważano, że wampiry to tylko stworzenia z wierzeń Terry. Jednak Magos Biologis z *Adeptus Mechanicus* odkryli, że są to byty zamieszkujące Eter i dręczące nie tylko ludzkość, ale także *xenos*. Te pijące krew pasożyty Osnowy żywią się życiodajną energią śmiertelników od tysiącleci. Niektórzy wyznawcy Mrocznych Potęg nauczyli się zamykać wampirze zdolności w swym orężu.

Koszt: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3, Walka Wręcz 30

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: patrz dalej

Podtrzymanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Czarnoksiężnik zaklina swoją broń (zadającą Rozpruwające obrażenia) i wypełnia ją wampirzą mocą wysysania krwi. Oręż otrzymuje premię do zadawanych obrażeń równą WP psionika. Każde zadane obrażenia (zredukowane przez pancerz i Wt przeciwnika), nie wyższe od WP, obniżają wartość obrażeń, które otrzymał wcześniej sam czarnoksiężnik, jeśli w ogóle zaszła taka sytuacja. W efekcie wygląda to, jakby psionik leczył własne rany poprzez zadawanie ciosów swoim wrogom. Zakłętą bronią można wykonywać tylko ataki standardowe.

Zjawiska psioniczne: Na dłoniach czarnoksiężnika pojawiają się krwawe bąble, które po chwili pękają, zalewając jego ręce krwią. Psionik otrzymuje 2 poziomy Zmęczenia.

ŻĄDZA KRWI

Niektórzy wyznawcy Mrocznych Potęg lubują się w spożywaniu gorącej, świeżej krwi. Inkwizycja od dawna zastanawia się, czy jest to efekt obłądki, spowodowanego przez rytualne obrzędy, czy



może naturalny, aczkolwiek prymitywny odruch. Prawda jest nieco odmienna, a zesłać ją może tylko kontakt z tą mocą.

Koszt: 200 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 2

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Czarnoksiężnik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Wpaja w swoją ofiarę łaknienie krwi. Od tej chwili zrobi ona wszystko, co w jej mocy, aby wypić krew z ciała innej osoby niż

ona sama lub psionik. Zaatakuje swoją bronią białą lub ugryzieniem pierwszą napotkaną postać. Po zadaniu pierwszych obrażeń Rozpruwających ofiara mocy zacznie pić krew, wgrzyzając się w ranę przeciwnika i zadając tym samym kolejne obrażenia. Po śmierci wroga będzie szukać następnego, póki moc jest podtrzymywana, a cel pozostaje w zasięgu wzroku czarnoksiężnika. Po zakończeniu działania mocy jej ofiara otrzymuje 1k5 Punktów Obłądu.

Zjawiska Psioniczne: Niebo nad czarnoksiężnikiem przybiera szkarłatny kolor. W powietrzu czuć woń stęchłej krwi i rozkładu. Każda postać znajdująca się w promieniu 5 metrów od czarnoksiężnika (on także) musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Porażka oznacza otrzymanie 1 poziomu Zmęczenia z powodu wymiotów.

ŚCIEŻKA PLUGASTWA

Nie wszystkich kultystów obłęd rzuca w kierunku krwi czy cierpienia. Niektórzy pragną radości, ale płynącej z plugawienia własnego ciała, toczonych przez niewyobrażalnie ohydne choroby. Smród, robactwo, zgnilizna i płynąca ropa to rozkosz dla czarnoksiężników podążających tą ścieżką psioniki. Jeszcze większym szczęściem jest już tylko dzielenie się pasją do rozkładu z innymi.

ARMIA ROZKŁADU

Gnijące zwłoki to idealne naczynie do przelania błogosławieństwa Pana Rozkładu. Nurgle z przyjemnością zezwala trupom ponownie kroczyć między żywymi. Ożywieńcy są jak marionetki w jego rękach, jak szmaciane lalki na scenie grozy w teatrze zepsucia.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Siła Woli 40, Współczynnik Psioniczny 4, 20 Punktów Spaczenia

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera martwy cel w zasięgu i polu widzenia. Zwłoki musiały należeć do człowieka lub *xenos*, lecz nie do bestii. Ożywione ciało powstaje i służy czarnoksiężnikowi, wykonując dla niego proste zadania, reagując na podstawowe komendy typu *idź*, *przynieś*, *atakuj*. W ramach walki w zwarcu może korzystać tylko z broni białej, którą stają się okoliczne przedmioty jak metalowe rurki, nogi od krzeseł czy kawałki ostrego żelaza. Na raz czarnoksiężnik może kontrolować zwłoki w liczbie równej jego Współczynnikowi Psionicznemu.

Zjawiska Psioniczne: W odległości 1k10 metrów od czarnoksiężnika, z pęknięcia w Osnowie wyłania się Siewca Zarazy (patrz: strona 415 w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Przez dwie rundy jest oszołomiony nagłym pojawieniem się w Materium i przez to należy go traktować jak ogłuszonego. Po 3k10 rundach demon znika, tak samo nagle, jak się pojawił.

OŻYWIONE ZWŁOKI (TREP)					7
Pr 11-20	G 01-10	LR 21-30	WW 25	US -	S 33
			WT 41	Zr 21	INT 04
	K 31-70		PER 12	SW 15	OCD -
PN 71-85		LN 86-00	WP -		
POŁOWA 2	PEŁNY 4	SZARŻA 6	BIEG 12	P. ZAGROŻENIA 3	
ZARDZEWIAŁE OSTRZE					KLASA: BIAŁA
ZAS. —	SZEST. —	OBR. 1k5+3 ^{ds} (Rp)			
PEN. 0	MAG. —	ŁAD. —	OBC. 1 KG	DOST. LI	
UWAGI: —					

Właściwości: przybysz, strach (1)

Ekwipunek: poszarpany strój codzienny

CHITYNOWY PANCERZ

Czasem czarnoksiężnik musi stanąć do bezpośredniej walki. Prosi wtedy Mroczne Potęgi o ochronę przed wyznawcami Fałszywego Imperatora. Bogowie Chaosu pokrywają ciało swojego wyznawcy owadami, tak gęsto, że stają się żywym pancerzem.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Walka Wręcz 40, Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera siebie lub pojedynczego sojusznika w zasięgu i polu widzenia. Jego ciało zostaje oblepione rojem owadów, które łącząc się, zapewniają dodatkową ochronę. Cel otrzymuje X Punktów Pancerza na każdej lokacji trafienia, gdzie X jest równe WP czarnoksiężnika. Owady trzymają się tylko nagiego ciała, zrywając z celu mocy każde ubranie i pancerz przed zaczepieniem się skóry, lecz nie utrudniają ruchu, mowy czy innych czynności potrzebnych do przetrwania np. oddychania. Z powodu ciągłego ruchu, bzyczenia oraz łaskotania przez insekty, ofiara nie jest w stanie zasnąć.

Zjawiska Psioniczne: Usta czarnoksiężnika wypełniają się rojem much, które nie chcą opuścić ciepłego, wilgotnego i ciemnego miejsca. Przez następną godzinę psionik nie jest w stanie wypowiedzieć zrozumiałych słów.

DESZCZ ROPY

Nad miejscem potyczki zaczyna padać deszcz cuchnącej ropy. Każdy wyznawca Nurgla czuje, jak jego ciało nabiera nowej odporności. Dopóki służy Ojca Zarazy znajdują się w zasięgu działania mocy, stają się niemal niemożliwi do pokonania.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Wytrzymałość 30

Akcja: Podwójna

Skupienie mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: Promień 5 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy, w liczbie równej jego WP, otrzymują premię +20 do Wytrzymałości.

NIECZYSTA OMNIPOTENCJA

Poprzez połączenie błogosławieństwa Mrocznych Potęg z mocą Immaterium, powstaje siła trudna do wyobrażenia. Ciało psionika przepętnia energia Osnowy, czyniąc go niemalże nieśmiertelnym i dzięki temu dając mu możliwość przedzierania się przez ostrzał wroga, czy nawet przeżycia w warunkach, które dla normalnego śmiertelnika byłyby zabójcze.

Wartość: 500 PD

Wymagania: Siła Woli 45, Współczynnik Psioniczny 5, 10 Punktów Spaczenia

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Na czas trwania mocy psionik uzyskuje właściwości **nieśmiertelny** oraz **regeneracja (X)**, gdzie X oznacza wartość jego Punktów Spaczenia. Podczas działania mocy na początku każdej rundy czarnoksiężnik otrzymuje 1 Punkt Spaczenia.

Moce Pługastwa

Deszcz ropy
Wytrzymałość 30
Wzmocnienie sojuszników

100 PD

Ściana robactwa
Wytrzymałość 35
Stworzenie
wytrzymałej zapory

100 PD

Swędząca wysypka
Siła Woli 40
Cel nie może
przestać się drapać

100 PD

Ochrona roju
Siła Woli 40
Owady utrudniające
skupienie

200 PD

Ojczulkowe błogosławieństwo
WP 5, specjalne
Uleczenie
wyznawcy Nurgła

300 PD

Armia rozkładu
SW 40, WP 4, PS 20
Ożywienie zwłok

400 PD

Chitynowy pancerz
Walka Wręcz 40, WP 3
Stworzenie
żywej zbroi

300 PD

Odzyskanie vitalności
Wytrzymałość 50, Siła Woli 50
Uleczenie ciała kosztem
duszy i umysłu

500 PD

Nieczysta omnipotencja
SW 45, WP 5, PS 10
Stan bliski
nieśmiertelności

500 PD



Zjawiska Psioniczne: Z nieba zaczyna padać mroźny deszcz tnących jak ostrze igieł. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów od czarnoksiężnika muszą wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Porażka oznacza, że postać zostaje trafiona w głowę i w związku z tym otrzymuje 2k10 punktów obrażeń Rozpruwających.

OCHRONA ROJU

Czarnoksiężnik, wykorzystując energię Osnowy, przywołuje rój miliona much, krążących wokół przyzywającego i tworzących gęstą barierę. Owadów jest tak dużo, że zaczynają wchodzić każdemu do uszu, oczu, nosa i ust, powodując niemałe zamieszanie.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Siła Woli 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wzywa rój much, które tworzą wokół niego chmurę o promieniu 3 metrów. Każdy test wymagający skupienia (np. w wyniku akcji o podtypie Atak) obniża swój modyfikator trudności o 3 stopnie np. Łatwy (+30) staje się Ambitny (+0), Zwyczajny (+10) staje się Trudny (-20), a Bardzo Trudny (-30) staje się testem Z Piekła Rodem (-60). Korzystający z tej mocy psionik pozostaje odporny na jej działanie. Strzelanie do przeciwników znajdujących się w sferze działania mocy także objęte jest zmianą modyfikatora trudności.

Zjawiska psioniczne: Czarnoksiężnik ściąga na siebie mutującą moc Osnowy. Jeśli uzyska porażkę w Ambitnym (+0) teście Wytrzymałości, ulega mutacji Liczne nogi (patrz **Tabela 8-16: Mutacje** w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Jeśli już ją posiadał, otrzymuje 2k10 Punktów Spaczenia.



ODZYSKANIE WITALNOŚCI

By móc walczyć z wrogami Chaosu, należy zachować siły na kolejne dni. Często nie jest to możliwe z powodu odniesionych ran. Należy wtedy prosić Mroczne Potęgi o uleczenie słabego ciała i podanie się ich woli. Taki dar nie jest jednak ofiarowany bez kosztów.

Wartość: 500 PD

Wymagania: Wytrzymałość 50, Siła Woli 50

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera siebie lub sojusznika w zasięgu i polu widzenia. Cel natychmiast traci 3k10+WP punktów obrażeń, usuwając obrażenia krytyczne w pierwszej kolejności. Traci także wszystkie poziomy Zmęczenia oraz odzyskuje utracone punkty cech. Przywrócenie sił witalnych jest jednak bardzo kosztowne. Ofiara mocy otrzymuje 2k10 Punktów Obłądu oraz 2k10 Punktów Spaczenia, które mogą doprowadzić do trwałych zmian psychicznych lub fizycznych. Łaska Mrocznych Potęg nie przychodzi bez ceny.

Zjawiska Psioniczne: Cena uleczenia ciała staje się tak wysoka, że cel mocy nie jest w stanie jej zapłacić. Postać, na którą została wykorzystana moc, musi wykonać Trudny (-20) test Wytrzymałości. Porażka oznacza, że ulega tak gwałtownym i licznym mutacjom, że staje się pomiotem Chaosu (patrz strona 410 w podręczniku głównym **Dark Heresy**).

OJCZULKOWE BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

Nic tak nie raduje Władcy Much, jak błagalne prośby jego wyznawców o nowe choroby. Nurgle zgadza się, by w obdarzaniu kolejnymi plugastwami, pomagali mu najwierniejsi czciciele. To właśnie im zsyła moc przekazywania Jego błogosławieństwa, podtrzymującego ciało, lecz zatracającego duszę.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3, czarnoksiężnik musi cierpieć z powodu choroby ciała

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: 5 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera siebie lub będącego wyznawcą Nurgla sprzymierzeńca, który znajduje się w zasięgu mocy. Cel natychmiast leczy swoje rany, tracąc 1k10 punktów obrażeń, lecz w wyniku robactwa i pluskiew krążących po krwiobiegu i wypełzających z otworów ciała, postać otrzymuje 1k5 Punktów Obłądu oraz 1k5 Punktów Spaczenia.

Zjawiska Psioniczne: Okolicę wypełnia ohydny odór wywołujący nie ludzkie mdłości. Każdy w promieniu 10 metrów od psionika musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli albo Wytrzymałości. Porażka oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłądu (jeśli testowano SW) albo ogłuszenie na jedną rundę z powodu wymiocin (jeśli testowano Wt).

SWĘDZĄCA WYSYPKA

Czarnoksiężnicy Nurgla upodobili sobie tę moc, szczególnie w sytuacji, gdy należy odwrócić uwagę ich ofiary. Radują się zyskaniem obrzydliwych chorób na swoich przeciwników, choć im bardziej skomplikowana dolegliwość, tym trudniej o nią wyblagać Ojca Zarazy. Moc ta jest często wykorzystywana, gdyż łatwo o nią zabiegać i świadkowie mogą nawet nie zauważyć, że jej wystąpienie miało eteryczne źródło.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Siła Woli 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ciało ofiary zostaje pokryte swędzącymi krostami, których nie można przestać drapać. Cel próbuje pozbyć się swędzenia poprzez bardzo silne drapanie wyprysków przeróżnymi, często bardzo ostrymi, przedmiotami. Póki nie osiągnie sukcesu w Zwyczajnym (+10) teście Siły Woli, jest co rundę traktowany jak ogluszony. Otrzymuje także 1k5 obrażeń (Rp) bez uwzględnienia pancerza oraz Wytrzymałości.

Zjawiska psioniczne: Ojciec Zarazy, bądź jeden z jego heroldów, postanawia zerknąć w rzeczywistość. Widok tak plugawego oblicza przyprawia o mdłości wszystkie postaci w promieniu 10 metrów. Przez 1k5 rund wymiotują, będąc przez ten czas ogluszonymi, chyba że uzyskają sukces w Trudnym (-20) teście Wytrzymałości.

ŚCIANA ROBACTWA

Z drobnych pięknie między wymiarami wylazą wijące się owady. Łączą się ze sobą, tworząc bardzo twardą i nieprzezroczystą zapórę. Moc jest trudna do zastosowania w trakcie ucieczki z powodu powolnego tempa działania, lecz więdmy Osnowy często wykorzystują ją do zastawiania pułapek na niczego niespodziewających się intruzów. Najbardziej zdeprawowani kultyści proszą natomiast czarnoksiężników o błogosławieństwo w postaci tej mocy, za pomocą której stawiają fundamenty swoich kryjówek.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Wytrzymałość 35

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik tworzy z robactwa ścianę o grubości 10 centymetrów, wysokości 2 metrów oraz długości do 4 metrów. Ściana zapewnia 2 x WP Punktów Pancerza dla kryjącej się za nią postaci. W celu zniszczenia zapory należy stosować zasady **Uszkodzenia osłony** ze strony 229 w podręczniku głównym **Dark Heresy**, lecz obrażenia zadane jej za pomocą broni z cechą Miotacz, Ogniowa lub Termiczna zostają podwojone. Atakowanie ściany bronią białą lub przebywanie w jej pobliżu w zasięgu 1 metra nakłada na postać karę -5 do wszystkich testów z powodu nieznośnego zapachu i odrażającego wyglądu, chyba że osiągnie sukces w Ambitnym (+0) teście Wytrzymałości.

Zjawiska Psioniczne: Wokół czarnoksiężnika pojawia się rój gryzącego robactwa. Psionik otrzymuje 1 punkt Obrażeń (Rp) bez względu na pancerz i Wytrzymałość.



ŚCIEŻKA SZALEŃSTWA

Efektom ataków ze strony kultystów mogą być nie tylko fizyczne obrażenia. Powolne, choć sukcesywne, popadanie w obłąd jest często nieodwracalną wędrówką do utraty poczytalności. A gdy już osiągnie się granice własnego umysłu, zaczyna się postrzegać Mroczne Potęgi jako coś odpowiedniego i pożądanego. Wtedy jest już zdecydowanie za późno dla ludzkości, lecz nie dla czarnoksiężników podążających ścieżką szaleństwa. Dla nich to dopiero początek.

ODBICIE W OSNOWIE

Psionik tworzy owalny kształt falującego powietrza, który ulega przemianie w unoszące się lustro. Demony Osnowy pokazują w nim najgorsze koszmary każdego, kto w nie spojrzy.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 2

Akcja: Zwykła

Skupienie mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 5 metrów

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Każdy śmiertelnik będący w zasięgu działania mocy musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. W przypadku porażki nie jest w stanie odwrócić wzroku i patrzy w lustro, co stopniowo doprowadza do szaleństwa. Każdy patrzący w zwierciadło Osnowy otrzymuje jeden Punkt Obłądzenia.

Zjawiska psioniczne: Czarnoksiężnik rozniewał demony, które ukazują mu jego obłąkaną i skazaną na splugawienie przyszłość. Psionik otrzymuje k5 Punktów Obłądzenia oraz k5 Punktów Spaczenia.

ODDZIELENIE DUSZY

Jedna z najpotężniejszych mocy psionicznych wyznawców Tzeentcha. Psionik oddziela swoją duszę od ciała, po czym umieszcza ją w ciele ofiary. Z głowy czarnoksiężnika wylewa się ciężki, granatowy gaz, który płynie niepowstrzymanie w kierunku przeciwnika i przedostaje się do jego umysłu. Następuje wewnętrzna walka dusz, która dla zewnętrznego obserwatora trwa ułamek sekundy. Jeśli czarnoksiężnik wygra, przejmuje kontrolę nad ciałem przeciwnika, do momentu aż dusza rezydenta nie wygna duszy psionika. Podróż powrotna duszy z ciała przeciwnika do ciała psionika wygląda identycznie jak w przypadku przejęcia.

Wartość: 500 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 5, Siła Woli 55

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Uciążliwy (-40) test Percepcji

Zasięg: 1 metr x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara musi wykonać Zwyczajny (+10) test Siły Woli, by oprzeć się działaniu mocy. Jeśli zakończy się porażką, czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem przeciwnika na 6 x WP tur. Ciało psionika upada na ziemię i na czas działania mocy jest traktowane jako bezbronne.

Zjawiska psioniczne: Psionik, pragnąc wykorzystać moc Osnowy, traci nad nią kontrolę i otwiera szczelinę prowadzącą wprost do Tkacza Przeznaczenia. Rozgniewany Tzeentch zabiera na zawsze duszę psionika, pozostawiając go niewidocznym w Osnowie. Czarnoksiężnik otrzymuje Rozwinięcie Elitarne Nietykany (patrz: strona 91 w podręczniku głównym **Dark Heresy**), tracąc wszystkie moce psioniczne. Na wieki pozbawiony został łaski Pana Przemian.

ODMETY UMYŚLU

Czarnoksiężnicy podążający ścieżką szaleństwa wiedzą, czego boją się śmiertelnicy. Co gorsza, potrafią wykorzystać ten strach na własną korzyść lub nawet pogłębić oddziaływanie na słabe umysły. Poddanie się tej mocy często oznacza nieodwracalne zapadnięcie się w czeluściach jaźni.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr x WP

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara może odeprzeć działanie mocy, wykonując Wymagający (-10) test Siły Woli. Porażka oznacza, że każda posiadana przez nią choroba psychiczna wchodzi na wyższy stopień zaawansowania (np. niegroźna staje się poważna) według zasad **Choroby psychiczne i ich stopnie** (patrz: strona 287 podręcznik główny **Dark Heresy**). Jeśli ofiara mocy nie cierpiała z powodu żadnej choroby umysłowej, natychmiast staje się Zaburzona (jej nowa suma Punktów Obłądzenia wynosi 40) wg stopni szaleństwa w **Tabeli 8-12: Tor Obłądzenia** na stronie 288 w podręczniku głównym **Dark Heresy**.

Zjawiska Psioniczne: Podmuch mocy Osnowy, która przedostała się do rzeczywistości, przyjmuje postać fali elektromagnetycznej o promieniu 3k10 metrów. Jej efekt należy odczytać z **Tabeli 5-4: Efekt pola magnetycznego** ze strony 145 w podręczniku głównym **Dark Heresy**.

OFIAROWANY SZALEŃSTWU

Wśród wyznawców Mrocznych Potęg krąży powiedzenie: „Zdrowy umysł to słaby umysł”. Popadanie w obłąd jest dla nich niczym stopniowe nabywanie sił, płynących z ich chorych wizji zepsutego świata. Gdy kultysta przepełniony jest chęcią oddania swojej poczytalności, wystarczy iskra rzucona w umysł, by rozgorzała w nim nowa moc.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Siła Woli 40, 30 Punktów Obłądzenia

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczego sojusznika w zasięgu i polu widzenia (może wybrać także siebie samego). Jego Percepcja oraz Siła Woli przyjmują nowe wartości równe liczbie Punktów Obłądzenia, które posiada.

Zjawiska Psioniczne: Wola Mrocznych Potęg jest trudna do przewidzenia. Czasem daje, czasem odbiera. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów od czarnoksiężnika muszą wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza utratę 1k10 Punktów Obłądzenia, co może nawet zaowocować utraceniem chorób psychicznych.

PIĘKNO SPOZA RZECZYWISTOŚCI

Slaanesh, Mroczny Książę, kocha wszelkie piękno. W obliczu prawdziwej perfekcji wszystko wokół niknie, ciało zamiera, a głosy milkną. Jedyne, co śmiertelnik może robić, to stać i podziwiać.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4, Siła Woli 40, Ogłada 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Moce Szaleństwa

Odbicie w Osnowie

Współczynnik Psioniczny 2
Stopniowa utrata
poczytalności 200 PD

Ofiarowany szaleństwu

Siła Woli 40, PO 30
Oblęd nadaje nowych sił

300 PD

Szepty Tzeentcha

Siła Woli 40, WP 3
Dekoncentracja celu

300 PD

Prawdziwe kłamstwo

Ogłada 50
Uzyskanie premii
do Ogłady

300 PD

Odmęty umysłu

Współczynnik Psioniczny 4
Pogłębienie chorób
psychicznych celu

400 PD

To nie ja

Ogłada 45, WP 4
Oszukanie
wrogich umysłów

400 PD

Tysiąc twarzy

Inteligencja 40, WP 3
Ukrycie prawdziwego
wyglądu

300 PD

Piękno spoza rzeczywistości

SW 40, Ogł 40, WP 4
Całkowite
obezwładnienie
celu

400 PD

Oddzielenie duszy

Siła Woli 55, WP 5
Całkowite zawładnięcie
celem

500 PD

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Jeśli zakończy się sukcesem, dostrzega coś tak doskonałego (decyzyja MG), że nie jest w stanie reagować na inne, zewnętrzne bodźce. Upuszcza wszystko, co trzyma w dłoniach i jest traktowana jako głucha, oślepiąca i bezbronna (patrz: **Rozdział VII: Walka** w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Wyzwolenie się z podtrzymywanej mocy jest możliwe tylko dzięki sukcesowi w Bardzo Trudnym (-20) teście Siły Woli. Próbę można podejmować co rundę.

Zjawiska Psioniczne: Wszystkie postacie w promieniu 1 km muszą wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza, że są świadkami kosmaru na jawie – wszystkie płaskie powierzchnie stają się oślizgłe, pojawiają się na nich paszcze i rechoczące maski. Każda postać musi wykonać test Strachu (2).

PRAWDZIWE KLAMSTWO

Nad głową czarnoksiężnika pojawia się delikatna, błękitna aureola. Wielu odbiera to za atrybut świętości, co zwiększa wiarygodność nawet największych kłamstw wychodzących z ust psionika.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Ogłada 50

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Ogłady

Zasięg: 10 metrów

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera liczbę postaci równą swojemu WP. Ofiary mogą odeprzeć działanie mocy, osiągając sukces w Ambitnym (+0) teście Siły Woli. Na czas trwania mocy czarnoksiężnik otrzymuje premię +30 do testów Ogłady w kontaktach z tymi postaciami.

Zjawiska psioniczne: Psionik doznaje wizji demonicznej twarzy, która objawia mu fragment wielkiego planu Mrocznych Bóstw. Wi-

zja jest tak mroczna i plugawa, że czarnoksiężnik przybliża się do popadnięcia w szaleństwo. W związku z tym otrzymuje 5 + 1k10 Punktów Obłądu.

SZEPTY TZEENTCHA

Ta przerażająca moc wyznawców Pana Przemian przyciąga uwagę demonów i innych bytów Osnowy. Bariera między domeną Chaosu a rzeczywistością staje się wyjątkowo cienka. Na początku słychać tylko pomruki i szepty, lecz chwilę później pojawia się nieznośna kakofonia dotykająca duszy nieszczęśnika i miesząca jego zmysły. Mówi się, że szepty są używane nie tylko w walce, ale również by torturować i doprowadzać do szaleństwa schwytane ofiary, które zasłużyły na szczególne zainteresowanie kultystów.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Siła Woli 40, Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli

Zasięg: 3 metry x WP

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel znajdujący się w zasięgu i polu widzenia. W pierwszej turze ofiara słyszy bluźniercze szepty, które zdają się dochodzić z drgającego dookoła powietrza. Dekoncentracja wywołana dźwiękami skutkuje karą -10 do wszystkich testów. W drugiej turze Osnowa dookoła ofiary staje się cienka, a szepty zmieniają się w ogłuszające wrzaski i przekleństwa w języku Mrocznych Potęg. Cel zostaje ogłuszony przez liczbę tur równą ilości sukcesów, którymi psionik wygrał test przeciwstawny. Cel może wcześniej przerwać działanie mocy, osiągając sukces w Ambitnym (+0) teście Siły Woli. Na każdą turę działania mocy ofiara otrzymuje 1 Punkt Obłądu.

Moc jest też pułapką na sojuszników, którzy podejdą do celu mocy, np. chcąc potrząsnąć ogłuszonym czy dodać mu otuchy. Kto zbliży się do ofiary na przynajmniej 3 metry, musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Porażka oznacza, że także poddaje się działaniu podszeptów Tzeentcha, zgodnie z powyższymi zasadami. Moc nie oddziałuje na postacie, które zignorowały ogłuszoną postać i nie zechciały jej pomóc.

Zjawisko Psioniczne: Tzeentch uznał, że czarnoksiężnik również zasługuje na wysłuchanie tego, co Pan Przemian ma do powiedzenia. Psionik odczuwa wszelkie kary, jakie niesie ze sobą moc, lecz tylko przez k5 rund.

TO NIE JA

Czasem parszywi akolici Inkwizycji zdobędą tak wiele dowodów, że nie sposób już zaprzeczyć temu, iż jest się wyznawcą Mrocznych Potęg. Gdy agenci Imperium przyprą czarnoksiężnika do muru, pozostaje mu tylko jedno – ta moc.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Ogłada 45, Współczynnik Psioniczny 4

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera tylu przeciwników w zasięgu i polu widzenia, ile wynosi jego WP. Jeśli ofiarom mocy nie uda się osiągnąć sukcesu w Wymagającym (-10) teście Siły Woli, uznają, że czarnoksiężnik nie jest jednak tym, kogo szukają, a zwykłym, niewinnym mieszkańcem lokalnej społeczności. Psionik zostanie zwolniony i wypuszczony wolno. Gdy korzystający z mocy oddali się na ponad 10 metrów od swoich prześladowców, mogą oni wykonać

kolejny, tym razem Zwyczajny (+10) test Siły Woli. Porażka oznacza, że działanie mocy wydłuży się na kolejną dobę. W przypadku sukcesu uzmysłowi sobie, co zaszło, uodpornia się na działanie tej mocy wobec zbiega i będą mogli podjąć pościg za heretykiem.

Zjawiska Psioniczne: Psionik znika, wciągnięty w odmęty Osnowy. Po 1k5 rundach pojawia się ponownie lecz w innym miejscu. By określić nową lokalizację przebywania czarnoksiężnika należy skorzystać z diagramu rozrzutu na stronie 130 w podręczniku głównym **Dark Heresy**. By określić odległość w metrach, należy wykonać rzut 2k10. Istnieje ryzyko, że psionik pojawi się w skale, ścianie lub kadłubie pojazdu. Oznacza to jego pewną śmierć.

TYSIĄC TWARZY

Agenci Inkwizycji są wszędzie. By utrzymać w tajemnicy swoje czyny, czarnoksiężnik jest w stanie nakryć się całunem Osnowy i zmienić swój wygląd. Ciało psionika ulega tak dokładnym zmianom, że napotykający go śmiertelnicy nie mają pewności, kto tak naprawdę przed nimi stoi.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Inteligencja 40, Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik może dowolnie zmienić twarz, głos oraz inne elementy ciała. Potrafi w ten sposób ukryć swoje mutacje i deformacje. Po przybraniu nowego wyglądu czarnoksiężnik może nie przypominać siebie w najmniejszym stopniu. Próba rozpoznania ukrytej tożsamości może zostać podjęta poprzez test **spostrzegawczości**, którego stropień trudności równy jest WP psionika pomnożonemu przez -10. Porażka oznacza, że podejmująca tę próbę postać otrzymuje 1 Punkt Obłądu.

Zjawiska Psioniczne: Moc Osnowy przelewa się do świata materialnego, atakując zmysł wzroku wszystkich postaci znajdujących się w odległości 10 metrów od psionika. Porażka w Zwyczajnym (+10) teście Percepcji oznacza, że na 1k10 rund stają się oślepieni.





ŚCIEŻKA ZMIAN

Imperium Ludzkości w dużej mierze utrzymuje się dzięki swojej monotonnej biurokracji, niezmiennym tradycjom i stabilnie wydeptanym ścieżkom. Gdyby to zmienić, pojawiłoby się zamieszanie, chaos i panika. Takimi metodami posługują się właśnie czarnoksiężnicy ścieżki zmian. Przekształcanie rzeczywistości to ich najsilniejsza broń.

CISZA W ĘTERZE

Czarnoksiężnik wytwarza w wokół siebie niewidzialną, tłumiącą Immaterium kopułę, we wnętrzu której każdy psionik czuje się bardzo nieswojo, jakby wyczuwał zbliżającą się śmierć.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4, Siła Woli 50

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli

Zasięg: 20 metrów x WP

Podtrzymanie: Akcja podwójna

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Jeśli postać znajdująca się na obszarze działań posiada Współczynnik Psioniczny, zostaje on zredukowany do 0, co uniemożliwia korzystanie z mocy psionicznych. Nie dotyczy to samego czarnoksiężnika.

Zjawiska Psioniczne: Mroczne Potęgi ofiarowały więcej mocy niż czarnoksiężnik był w stanie utrzymać. Siła Osnowy powoli rozrywa jego ciało, zadając co rundę 1 punkt obrażeń od Energii (bez względu na pancerz oraz Wytrzymałość), póki psionik nie osiągnie sukcesu w Ambitnym (+0) teście Wytrzymałości.

CZEGO OCZY NIE WIDZA

Tzeentch, Tkacz Przeznaczenia, nie tylko zna wszelkie tajemnice, ale również wspaniale je ukrywa. Nie jest to zresztą jedyna rzecz, którą potrafi skryć przed wzrokiem śmiertelników. Jego czarnoksiężnicy są w stanie naginać rzeczywistość do takiego stopnia, że przenika się z Immaterium, nadając eteryczne moce najwierniejszym wyznawcom.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Siła Woli 40, Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr x WP

Podtrzymywanie: Akcja podwójna

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera jednego sojusznika w zasięgu i polu widzenia. Wybrany podmiot otrzymuje właściwości **bezciesny** oraz **przenikający**, póki moc jest podtrzymywana.

Zjawiska Psioniczne: W promieniu 20 metrów od psionika grawitacja traci na sile (patrz: **Efekty działania grawitacji** na stronie 250 w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Efekt utrzymuje się przez godzinę.

DŁOŃ SPACZENIA

Psionik staje się pośrednikiem dla Immaterium. Chwytając swojego przeciwnika, przelewa w niego mroczną energię Osnowy. Niczym nieośloniety wróg czuje bolesny dotyk czarnoksiężnika, który wypala piętno na duszy i ciele ofiary.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 2

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Akcja, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara może uniknąć dotyku czarnoksiężnika, osiągając sukces w Ambitnym (+0) teście **uniku**. Porażka oznacza, że otrzymuje 1k10 Punktów Spaczenia oraz musi wykonać test Strachu wobec psionika (Strach 1), zgodnie z zasadami ze strony 285 podręcznika głównego **Dark Heresy**. Pobłogosławione pancerze chronią przed działaniem tej mocy.

Zjawisko Psioniczne: Losowy przedmiot psionika zostanie wyrwany z jego posiadania i wciągnięty w otwartą nagle szczelinę Immaterium. Jest nie do odzyskania.

DROBNA ZMIANA

Psionik kieruje strumień energii Osnowy, który owija cel niczym macka. Mroczna moc zostawia znamię w postaci drobnej mutacji na ciele przeciwnika.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Wytrzymałość 35

Akcja: Zwykła

Skupienie mocy: Zwyczajny (+10) przeciwny test Siły Woli

Zasięg: 1 metr

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera jeden cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara nabywa mutację, która jest na tyle drobna, że ukrycie jej nie stanowi problemu. Może to być zmiana koloru jednego oka, włochata narośl na skórze, wypustka na głowie lub zaostrenie się kilku zębów. W celu wybrania mutacji nie należy stosować **Tabeli 8-16: Mutacje** z podręcznika głównego **Dark Heresy**.

Zjawiska psioniczne: Czarnoksiężnik pokierował strumieniem Osnowy w niewłaściwą stronę i sam stał się celem mocy. Otrzymuje mutację, lecz znacznie poważniejszą i trudną do ukrycia.

EKSTATYCZNE DRGAWKI

Psionik wysyła za pomocą swoich dłoni wiązkę błękitnej energii, która paraliżuje i wprowadza w drganie ręce celu. Bezwładne kończyny porażonego mocą wroga opadają wzdłuż tułowia, odmawiając posłuszeństwa.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Siła Woli 30

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwny test Siły Woli

Zasięg: 20 metrów x WP

Podtrzymanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara doznaje niewiarygodnie przyjemnych drgawek w całych ramionach, które opadają wzdłuż tułowia. Poddana rozkoszy postać upuszcza wszystko, co trzymała, a dłonie są bezwładne przez 1k5 kolejnych rund.

Zjawiska Psioniczne: Fala mocy Osnowy rozchodzi się jak krąg na wodzie na odległość 10 metrów od czarnoksiężnika. Wszystkie postacie na obszarze jej działania ogarnia odpęszczający błogostan obcego pochodzenia. Każda istota traci wszystkie poziomy Zmęczenia, lecz otrzymuje 1 Punkt Obłąd.

Moce Zmian

Drobna zmiana

Wytrzymałość 35

Wywołanie mutacji 100 PD

Spaczony gigantyzm

Sila Woli 40

Ciało ofiary pęcznieje

200 PD

Ekstazyjne drgawki

Sila Woli 30

Obezwładnienie ramion ofiary

100 PD

Dłoń spaczenia

Współczynnik Psioniczny 2

Piętno na umyśle celu

200 PD

Kłątwa zmysłów

WP 3, 10 PS

Zbiorowa halucynacja

300 PD

13-ta godzina

Sila Woli 40, WP 3

Zakłócenie czasoprzestrzeni

300 PD

Cisza w Eterze

Sila Woli 50, WP 4

Kopuła stłumionego Immaterium

400 PD

Czego oczy nie widzą

Sila Woli 40, WP 3

Cel staje się niematerialny

300 PD

Eteryzny przeskok

WP 4, wycucie Osnowy ranga 2.

Psionik ucieka od niebezpieczeństwa

400 PD



ETERYCZNY PRZESKOK

Czarnoksiężnik rozrywa Osnowę, co oślepia świadków wydarzenia. Następnie wskakuje w powstałą szczelinę i kierując się szepkami mieszkających tam istot, próbuje powrócić do rzeczywistości, lecz z dala od niebezpieczeństw. Wiele wieków nigdy nie wróciło z Immaterium po skorzystaniu z tej mocy, oddając przysługę ścigającym je Inkwizytorom.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4, Ranga 2. **wyczucia Osnowy**

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli

Zasięg: 1 kilometr x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Jeśli czarnoksiężnik uzyska przynajmniej trzy stopnie sukcesu w teście Skupienia Mocy, wszystkie postacie w promieniu 10 metrów zostają oślepione, jakby odpalono przy nich granatfotowo-błyskowy (patrz: strona 157 w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Następnie psionik przenosi się do Osnowy i próbuje odnaleźć drogę powrotną. Zdoła powrócić do rzeczywistości, jeśli osiągnie sukces w Ambitnym (+0) teście **wyczucia Osnowy**. Wędrówka zawsze oznacza wypaczenie ciała i umysłu wędrowca, który otrzymuje 1k10 Punktów Obłądzenia oraz 1k10 Punktów Spaczenia. **Zjawiska psioniczne:** Granica między Immaterium a rzeczywistością pęka na tyle szeroko, że wszystkie istoty w zasięgu 5 metrów od czarnoksiężnika muszą wykonać Ambitny (+0) test Zręczności. Porażka oznacza wciągnięcie w Osnowę bez możliwości powrotu. Czas na nowego heretyka.

KŁATWA ZMYŚLÓW

Za pomocą tej kławy torturowano wiele niewinnych istot. Szczególnie upodobał ją sobie wyznawcy Tzeentcha, którzy uwielbiają zmieniać otaczającą rzeczywistość. Czarnoksiężnik czerpie moc z czeluści Osnowy, by wpłynąć na wątpliwe umysły swych wrogów.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3, 10 Punktów Spaczenia

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja, Atak

Efekt: Czarnoksiężnik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara oraz wszystkie postacie (z wyłączeniem samego psionika) oddalone od niej o 3 m x pSp (premia ze Spaczenia) muszą wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, ofiary wykonują rzut wg **Tabeli 5-3: Efekty halucynacji** (patrz: strona 146 w podręczniku głównym **Dark Heresy**) i natychmiast muszą zastosować się do wylosowanego rezultatu. Efekt trwa przez ilość rund równą pSp czarnoksiężnika. Po ustaniu halucynacji ofiary otrzymują 1 Punkt Spaczenia i Obłądzenia.

Zjawiska Psioniczne: Każda istota bez właściwości **demonicznych** lub **przybysz**, znajdująca się w promieniu 100 metrów od celu mocy ma zaburzoną percepcję wzrokową. Na dwie rundy otrzymuje karę -20 do testów **spostrzegawczości** oraz -10 do Umiejętności Strzeleckich.

SPACZONY GIGANTYZM

Psionik wysyła energię zaczerpniętą z Osnowy w stronę wybranej istoty. Część jej ciała rozrasta się w ekstremalnie szybkim tempie, zmieniając kolor i pokrywając się obrzydliwymi pęcherzami, które ropieją i cuchną zgnilizną.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Siła Woli 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Należy losowo określić lokację trafienia (patrz: podręcznik główny **Dark Heresy**, strona 226). Wylosowana część ciała nienaturalnie rośnie, niszcząc ubranie lub pancerz. Efekt działania mocy zależy od wylosowanej lokacji:

Głowa – ofiara jest traktowana jako ogłuszona,

Ręka – ofiara upuszcza trzymane przedmioty, a kończyna staje się bezwładna,

Noga – ofiara nie może wykonywać akcji o podtypie Ruch,

Korpus – ofiara zostaje powalona na ziemię i jest traktowana jako bezbronna.

Zjawisko Psioniczne: Losowa kończyna czarnoksiężnika więdnie niczym umierająca roślina. Przez 1k10 rund traktowana jest jako bezwładna, po czym wraca do swojego normalnego wyglądu.

TRZYNASTA GODZINA

Za pomocą potęgi Osnowy czarnoksiężnik zakłóca działanie czasoprzestrzeni. Wszystkie chronometry, auspexy, dalmierze, infocytyniki i inne urządzenia pomiarowe zaczynają podawać niezrozumiałe wartości, a czas przestaje płynąć swoim normalnym tempem i nurtem. Wystrzelone pociski nagle znajdują się z powrotem magazynkach, rośliny gniją, płyny parują, a serwoczaszki drukują losowe dane.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Siła Woli 40, Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Podwójna

Skupienie mocy: Trudny (-20) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymanie: Zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Jeśli w trakcie działania mocy wynik na kościach w teście akcji o podtypie Atak (także Atak w zwarcu lub Atak dystansowy) jest liczbą nieparzystą, zadeklarowana akcja ulega cofnięciu, choć wciąż zajmuje wymagany czas. W efekcie wszelkie ataki bronią białą oraz wystrzelone lub rzucone pociski mają tylko 50% szans na dotarcie do celu. Jeśli jedynym podtypem akcji jest Ruch albo Koncentracja (np. skok, wycofanie lub niektóre moce psioniczne), działa ona bez przeszkód.

Moc wpływa przede wszystkim na przedmioty posiadające energię kinetyczną, czyli będące w ruchu, ale także dotyka delikatnych i wrażliwych obiektów jak rośliny lub elektronika, powodując ich szybkie starzenie się i niszczenie. Wszystkie serwitory, serwoczaszki oraz istoty z właściwością **maszyna** są całkowicie zagubione i wykonują losowe, zapisane w swoich programach czynności. Decyzje o fabularnym wpływie mocy na te obiekty pozostawia się Mistrzowi Gry.

Zjawiska Psioniczne: Czarnoksiężnik nie jest w stanie kontrolować nagłego przepływu Osnowy. Wszystkie postacie w promieniu 20 metrów muszą wykonać Powszechny (+10) test Siły Woli. Porażka oznacza, że ich ciała starzeją się o 2k10 lat.

DODATKI

CYBERNETYKA: CZARCI WIJ

Czarci wij, zwany też robaczym językiem, to mierzący około 15 cm blady, bioniczny pasożyt zrodzony z Osnowy i gnieźdzący się w przełyku nosiciela. Po wszczepieniu do organizmu kultysty, przyczepia się do przełyku swymi mechanicznymi odnóżami i wrasta w ciało, pożerając i zastępując język swojego nowego gospodarza. Po bardzo bolesnym zabiegu czarci wij zastępuje całkowicie organ mowy i podłącza się do krwioobiegu, nabierając krwistych kolorów, przez co trudno go odróżnić od prawdziwego języka. Przyjęcie tego plugawego implantu daje właścicielowi zdolność władania mroczną mową i porozumiewania się z mieszkańcami Osnowy oraz zwłokami animowanymi przez trupie larwy (patrz dalej). Postać poznaje podstawy umiejętności **lingwistyka (znaki Chaosu)**.

Posiadanie tego pasożyta wiąże się niestety z pewnymi powikłaniami np. brakiem możliwości mówienia przez kilka dni po spożyciu wija. Po tygodniu od przyjęcia mrocznego cyberwszczepu zaczyna ulegać zmianie zmysł smaku kultysty, który czuje pociąg do psującego się mięsa. Do heretyków dochodziły także skargi na demoniczne szeptki w czasie snu lub przypadki samodzielnej mowy ze strony czarciego wija, lecz należały one do rzadkości.

CYBERNETYKA: TRUPIA LARWA

Trupia larwa to cybernetyczna istota Osnowy. Mierzy około 30 cm długości. Przywoływaniem larw prosto z Immaterium zajmują się najczęściej kultyści Slaanesha, przejmujący kontrolę nad swoimi niewolnikami. Dopuszczenie do siebie trupiej larwy nigdy nie jest



przyjmowane z rozkoszą, gdyż oznacza pełną utratę świadomości. Czerw jest maszyną, która za wszelką cenę stara się wgrzyźć w czaszkę ofiary (co często kończy się bolesną śmiercią). Mózg jest szybko pożerany i pozostaje z niego jedynie część pnia. Następnie larwa podłącza się do układu nerwowego, zmieniając ofiarę w zombie. Nieumarły kieruje się pierwotnymi instynktami zaspokojenia głodu. Po miesiącu larwa rośnie do takich rozmiarów, że rozsada czaszkę nosiciela i poszukuje nowego, większego gospodarza, atakując każdego, kto będzie starał się jej w tym przeszkodzić. Trupie larwy i kierowane nimi zombie są całkowicie posłuszne nosicielom czarciego wija.

ARTEFAKT CHAOSU:

PRZEKŁĘTA POZYTYWKA MASKI

Maska była jedną z najdroższych demonich Slaanesha, jego kochanką i wierną służebnicą. Gdy ten przegrał wojnę z Khornem, próbowała zmysłowym tańcem pocieszyć swego Pana, lecz on ujrzał w perfekcyjnych ruchach jedynie drwinę ze swojej porażki. Wściekły Slaanesh skazał ją na banicję, gdzie miała tańczyć zarówno dla ludzi, jak i istot nie z tego świata przez całe wieki. Plotka głosi, że pozytywka przedstawiająca przepiękną tancerkę została dotknięta mocą Maski i jest źródłem przeklętej melodii niewołającej umysły. Kto ją usłyszy zaczyna namiętnie tańczyć, coraz szybciej i szybciej aż mięśnie odmówią mu posłuszeństwa, a ciało umrze z wycieńczenia.



Wygląd: Zamykana na kluczyk pozytywka została wykonana z fioletowego drewna. Jest inkrustowana agatami i rubinami. Po otwarciu ukazuje nagą tancerkę w wyzywającej pozie, stojącą na małym podium. Figurka na pierwszy rzut oka jest pięknie wykonaną rzeźbą dziewczyny, ale po dłuższej obserwacji można zauważyć drobne zmiany zachodzące na jej ciele. Obraz mieni się, na białej skórze pojawiają się fioletowe plamy, a dłonie zmieniają się w szpony. Wrażenie jest krótkie, prawie nieuchwytnie.

Działanie: Każdy, kto usłyszy melodię z otwartej pozytywki, musi wykonać (Ambitny +0) test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, postać jest zmuszona do szaleńczego tańca przez następne trzy tury, po których otrzymuje 1 poziom Zmęczenia i może ponownie wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. Jeśli ten test także zakończy się porażką, postać nie przestaje tańczyć, otrzymując 1 poziom Zmęczenia za każdą kolejną turę. W czasie tańca postać jest niezdolna do wykonywania żadnych innych akcji. Za każde kolejne trzy tury w transie postać otrzymuje jeden Punkt Obłąd.

Wykorzystanie: Kultyści Slaanesha mogą używać tego przedmiotu jako pułapki na akolitów i schwytać ich tańczących lub nieprzytomnych. Artefakt mógłby być również wręczony komuś jako elegancki prezent, który po otwarciu sprowadzi chaos na obdaranego i jego otoczenie.

BESTIA: OSTATNIA TEUTHIDA Z DESOLEUM

Wielkie kalmary-teuthidy zamieszkiwały niegdyś powszechnie morza Desoleum. W wyniku zanieczyszczenia planety niemalże wyginęły, choć kilka z nich ukryło się w podziemnych zbiornikach wodnych. Kiedyś jaja czarnych kalmarów stanowiły afrodyzjak na ucztach arystokracji. Przez wielu teuthidy uważane są za inteligentne, zdolne do przesyłania psionicznych sygnałów podczas poszukiwania partnerów w lodowatych, ciemnych głębinach. Obecnie ze względu na zanieczyszczenia spływające z miasta-kopca, nawet podziemne źródła zmieniły się w trujące ścieki, a czarne kalmary wymarły.

Przetrwała tylko jedna potężna samica. Obecnie schwytana przez zdegenerowanych kultystów Slaaneshu i trzymana w wodnej zagrodzie w opuszczonej osadzie niedaleko miasta-kopca, stanowi ich obiekt kultu. Poddawana przerażającym rytuałom ku chwale Slaaneshu, zyskała płodność i zaczęła składać splugawione jaja. Nakarmieni nimi śmiertelnicy objawiali nadludzkie możliwości, dlatego jaja szybko stały się obiektem zainteresowania zdeprawowanych arystokratów oraz handlarzy artefaktami *xenos*.

Czarnofioletowe jaja wielkości strąków fasoli pokrywa lepki śluz. Po ich zjedzeniu skuszeni najpierw dostają tygodniowej gorączki. Śnią w tym czasie o czarnej głębinie, w której poruszają się jakieś kształty. Gdy kalmary zaczynają wykluwać się w ich wnętrznościach, gospodarze zyskują moce psioniczne, rosnące wraz z istotami w ich wnętrzu. Jednocześnie przepełnia ich siła vitalna oraz pożądanie, będące darem Slaaneshu. Przez okres wylęgu Siła Woli oraz Ogłada gospodarza zostają zwiększone o premię +10. Za każdą zjedzoną porcję mogą uzyskać jedną z dalej opisanych mocy: Zew z głębin, Uścisk godowy oraz Chmura atramentu. Po kilku tygodniach ofiary tracą rozum (wcześniej wspomniane premie zostają zastąpione karami -30 do Inteligencji oraz Siły Woli) i zaczynają poszukiwać dużego zbiornika wodnego. Przed śmiercią uratować ich może jedynie opieka medyczna o Rzadkiej Dostępności (patrz: strona 180 w podręczniku głównym **Dark Heresy**). Ostatecznie topią się, a rozkładające się ciało uwalnia młode kalmary.

OSTATNIA TEUTHIDA (ELITA)					16
G 01-10 6		WW 41 US — S 39			
PR 11-20 6	LR 21-30 6	WT 64	ZR 46	INT 23	
K 31-70 6		PER 40	SW 45	OGD —	
PN 71-85 6	LN 86-00 6	WP —			
POŁOWA 4	PEŁNY 8	SZARŻA 12	BIEG 24	P. ZAGROŻENIA 12	
MACKI			KLASA: BIAŁA		
ZAS. 2 M	SZBST. —	OBR. $1K10+4^{I+PS}$ (Rp)			
PEN. 1	MAG. —	LAD. —	OBC. —	DOST. —	
UWAGI: ELASTYCZNA, OSTRA					

Umiejętności: atletyka (S)+20, przetrwanie (Per)+10, spostrzegawczość (Per), ukrywanie się (Zr) 10,

Właściwości: broń naturalna, echolokacja, odporność widzenie w ciemności, podwodny, psionik, wieloręki (6), zwierzęcy



CHMURA ATRAMENTU

Jeśli wrogów jest zbyt wielu, pozostaje jedynie ucieczka. Za pomocą potęgi Osnowy teuthida lub obdarzony tą mocą gospodarz, jest w stanie utworzyć ciemną, gęstą chmurę przypominającą fioletowy dym. Stanowi doskonały mechanizm obronny, pozwalający na szybką ucieczkę.

Wartość: brak

Wymagania: Wytrzymałość 30

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 5 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Efekt jest podobny do eksplozji granatu dymnego (w miejscu przebywania istoty korzystającej z mocy) z cechą specjalną Dymna (X), gdzie X jest równe zasięgowi mocy (patrzy wyżej).

Zjawiska psioniczne: Cała przestrzeń wokół korzystającego z mocy wypełnia się drobinkami, które przedostały się do rzeczywistości prosto z Osnowy. Każda istota w promieniu 10 metrów musi wykonać Zwyczajny (+10) test Wytrzymałości. Porażka oznacza otrzymanie 1k5 Punktów Spaczenia.

UŚCISK GODOWY

Teuthida lub obdarzony mocą gospodarz wypuszcza z ciała kilka psionicznych macek i oplata nimi ofiarę. Są to ledwo dostrzegalne grube wici błękitnej energii, której nie sposób rozproszyć w materialny sposób. Oplatanym często wydaje się, że są to objęcia dawnych kochanków lub ciepłe ramiona matki. Dopiero dźwięk ich własnych łamanych kości uświadamia im prawdę, lecz wtedy jest już za późno na ucieczkę.

Wartość: brak

Wymagania: Siła Woli 30

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 5 metrów

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Atak, Koncentracja

Efekt: Obdarzony mocą wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Jeśli ofiara nie jest pod wpływem mocy Zew z głębin, może odeprzeć uścisk, osiągając sukces w Ambitnym (+0) teście Siły lub Zręczności. W przypadku porażki uznaje się ją za bezbronną, lecz próbę odparcia można powtarzać w każdej kolejnej rundzie.

Zjawiska psioniczne: Moc wywołuje psioniczną implozję. Wszystkie istoty w promieniu 10 metrów od korzystającego z mocy zostają przyciągnięte do niego siłą Immaterium, przelatując 1k10 metrów i padając na ziemię, chyba że osiągną sukces w Wymagającym (-10) teście Zręczności. Uderzenie w trwałą obiekt lub inną istotę (decyzja MG) zadaje 1k5 obrażeń (Ud).

ZEW Z GŁĘBIN

Psioniczny sygnał godowy wydawany przez kalmary wykorzystywany był do przywoływania partnerów w ciemnych oceanach. Stosowany przez ludzi okazuje się być bardzo silnym wabikiem. Choć na szczęście dla śmiertelników, działa jedynie na osoby posiadające zdolności psioniczne, którym wydaje się, że są przyciągane okrzykiem kochanka lub nawoływaniem przyjaciela.

Wartość: brak

Wymagania: Siła Woli 30

Akcja: Podwójna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwny test Siły Woli

Zasięg: 20 metrów x WP

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Moc działa na wszystkie postacie o Rozwinięciu Elitarnym Psionik lub właściwości **psionik**. Każda postać poddana działaniu mocy zaczyna poruszać się w kierunku jej źródła. Póki nie znajdzie się w zasięgu 1 metra od korzystającego z mocy, nie może wykonywać innych akcji i jest traktowana jak bezbronna.

Zjawiska psioniczne: W promieniu 30 metrów słychać nienaturalnie wysoki, modulowany dźwięk. Wszystkie szklane przedmioty (np. szyby w oknach, butelki, ekrany czujników czy kogitatorów) ulegają zniszczeniu.

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Akolici zostają poproszeni przez swojego Inkwizytora o przeprowadzenie śledztwa w kopcu Desoleum. W różnych zbiornikach wodnych odnajdowane są stopione ciała arystokratów. Podejrzewa się, że martwi padli ofiarami kultu Mrocznych Potęg.

Na ślad handlu jajami można trafić poprzez Zaxa Holthane (patrz: **Rozdział XIII** podręcznika głównego **Dark Heresy**, strona 427), lecz odnalezienie źródła ich pochodzenia nie będzie łatwe. Wymaga to skrytego uczestnictwa w ucztach wyższych sfer. Budowa takiej społeczności zależy od wizji Mistrza Gry. Ofiarami mogą być arystokraci nieświadomie szukający jedynie egzotycznych przysmaków lub prawdziwi degeneraci raczący się ludźmi, ciałami *xenos* oraz mutantami. Interesującym zwrotem akcji może być nieświadome zjedzenie jaj przez któregoś z bohaterów. Po śledztwie Akolici powinni trafić na ucztę organizowaną przez mistrza kucharskiego Ernesta van Hoosta, który czerpie znaczne zyski z handlu, a jego magazyn jest wypełniony jajami. Będzie się bronił i uciekał przed Inkwizycją, więc Akolici powinni starać się złapać go żywcem. Łącznikiem pomiędzy szlachtą a kultystami jest ambitny, pochodzący z Podmiasta sługa kucharza, Jeremiah. To on dostarcza kucharzowi jaja teuthidy.

W przypadku, gdy postacie zdobędą informację o pochodzeniu jaj teuthidy, czeka je podróż do ścieków znajdujących się za miastem (patrz: **Niezbędnik Mistrza Gry**, strona 13). W niewielkiej osadzie znajduje się grupa karmiąca zamkniętą w zagrodzie bestię. Jeśli do tej pory Akolici postępowali ostrożnie, uda im się zaskoczyć kultystów. W przeciwnym wypadku teuthida zostanie uwolniona, a polowanie na nią będzie wymagało zejścia pod wodę lub użycia sieci. Bestia postara się wciągnąć Bohaterów Graczy pod wodę, używając mocy psionicznej Zew z głębin (ofiara sama do niej wskoczy) lub ściągnąć z pokładu przy użyciu mocy Uścisk godowy.

