



POLSKA EDYCJA DARK HERESY SUPLEMENT: TWORZENIE POSTACI

REDAKTOR NACZELNY:
Michał „Baniak” Bańka

TŁUMACZENIE:
Dominika Rycerz-Jakubiec

KOREKTA:
Michał Bańka, Agnieszka Gutowska

DTP:
Andrzej Karlicki

DARK HERESY CHARACTER CREATION SUPPLEMENT

PRODUCED AND WRITTEN BY
Tim Huckelbery

MANAGING RPG PRODUCER
Chris Gerber

GRAPHIC DESIGN
Taylor Ingvarsson

GRAPHIC DESIGN MANAGER
Brian Schomburg

INTERIOR ART
Taylor Ingvarsson and the Games Workshop Design Studio

MANAGING ART DIRECTOR
Andy Christensen

PRODUCTION MANAGEMENT
Eric Knight

EXECUTIVE GAME DESIGNER
Corey Konieczka

EXECUTIVE PRODUCER
Michael Hurley

PUBLISHER
Christian T. Petersen



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



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 40000, 40000, 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.

PATRONAT MEDIALNY

BANIAK
BANIAK



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.

OTO POCZĄTEK TWJEJ SŁUŻBY...

Witajcie, Akolici! Oto przed Wami **Suplement: Tworzenie postaci do Dark Heresy!** Gracze znajdą tu całe mnóstwo dodatkowych informacji, dzięki którym ich bohaterowie staną się wyjątkowymi osobami o bogatej przeszłości i niezwykłych przygodach. Nie jest to niezbędny element procesu tworzenia postaci, a jedynie zbiór sugestii, które mogą w nim pomóc.

Także Mistrz Gry może skorzystać z tabel na kolejnych stronach, kreując Inkwizytora i innych BN-ów, zwłaszcza tych najistotniejszych, których spotkają Akolici podczas przygód w sektorze Askellon.

Poniżej znajdują się tabele ze stron 80-81 podręcznika **Dark Heresy**, do których zagłada się najczęściej podczas tworzenia postaci. Tam też gracze znajdą wszelkie dodatkowe informacje odnośnie rozwijania cech i umiejętności, nabywania zdolności i używania predyspozycji.

Rozwijanie cech

POSIADANE PREDYSPOZYCJE	PODSTAWOWY	ŚREDNI	ZAAWANSOWANY	BIEGŁY	MISTRZOWSKI
Dwie	100 PD	250 PD	500 PD	750 PD	1250 PD
Jedna	250 PD	500 PD	750 PD	1000 PD	1500 PD
Żadna	500 PD	750 PD	1000 PD	1500 PD	2500 PD

Predyspozycje cech

CECHA	PREDYSPOZYCJA 1	PREDYSPOZYCJA 2
Walka Wręcz	Walka Wręcz	Ofensywa
Umiejętności Strzeleckie	Umiejętności Strzeleckie	Finezja
Siła	Siła	Ofensywa
Wytrzymałość	Wytrzymałość	Defensywa
Zręczność	Zręczność	Finezja
Inteligencja	Inteligencja	Erudycja
Percepcja	Percepcja	Przystosowanie
Siła Woli	Siła Woli	Psionika
Ogląda	Ogląda	Charyzma



Rozwijanie umiejętności

POSIADANE PREDYSPOZYCJE	PODSTAWOWY	PRZESZKOLONY	DOŚWIADCZONY	WETERAN
Dwie	100 PD	200 PD	300 PD	400 PD
Jedna	200 PD	400 PD	600 PD	800 PD
Żadna	300 PD	600 PD	900 PD	1200 PD

Rozwijanie zdolności

POSIADANE PREDYSPOZYCJE	POZIOM PIERWSZY	POZIOM DRUGI	POZIOM TRZECI
Dwie	200 PD	300 PD	400 PD
Jedna	300 PD	450 PD	600 PD
Żadna	600 PD	900 PD	1200 PD

TECHNAĆ ŻYCIE W AKOLITE

Poniżej znajduje się szereg dodatkowych tabel, z których mogą skorzystać gracze podczas tworzenia postaci, co opisano w Rozdziale II podręcznika *Dark Heresy*. Nie jest to konieczny element tego procesu, jednak może okazać się przydatny dla szukających inspiracji osób, którym zależy na określeniu nadprogramowych szczegółów w odniesieniu do swych Akolitów. Do detali tych należą na przykład: drobne osobliwości w wyglądzie fizycznym, wierzenia wyniesione ze świata ojczystego czy pamiętki sprzed czasów służby Inkwizytorowi. Jednocześnie warto, by był to tylko punkt wyjścia dla dalszych rozważań i tworzenia historii młodości bohaterów, a także ich wcześniejszej służby uwzględniających utracone miłości, wspomnienia z dzieciństwa, przełomowe spotkania i inne wydarzenia, które ich ukształtowały, czyniąc osobami, którymi są obecnie.

WYGLĄD

Pod pojęciem wyglądu kryją się wszystkie cechy zewnętrzne bohatera, takie jak jego sylwetka, wiek, karnacja, kolor oczu i włosów oraz osobliwości jego fizjonomii. Choć losowe określanie wyglądu postaci jest świetną zabawą, gracze mogą dowolnie zmieniać wyniki rzutów wraz z odpowiadającymi im pozycjami w tabelach, a nawet proponować własne cechy, które będą lepiej korespondować z pochodzeniem i przeszłością Akolity.



Sylwetka

K100	OPIS	MĘŻCZYZNA	KOBIETA
ARYSTOKRACJA			
01-20	Wiotka	1,75 m / 65 kg	1,65 m / 60 kg
21-50	Zgrabna	1,85 m / 70 kg	1,75 m / 65 kg
51-80	Atletyczna	1,75 m / 70 kg	1,65 m / 60 kg
81-90	Solidna	1,90 m / 90 kg	1,80 m / 80 kg
91-100	Mocarna	1,90 m / 90 kg	1,70 m / 90 kg
PUSTKA KOSMOSU			
01-20	Koścista	1,75 m / 55 kg	1,70 m / 50 kg
21-50	Nędzna	1,65 m / 55 kg	1,55 m / 45 kg
51-80	Wychudzona	1,80 m / 60 kg	1,75 m / 60 kg
81-90	Tyczkowata	2 m / 80 kg	1,85 m / 70 kg
91-100	Wiotka	2,10 m / 75 kg	1,95 m / 70 kg
ŚWIAT-KOPIEC			
01-20	Wątła	1,60 m / 45 kg	1,55 m / 40 kg
21-50	Mizerna	1,70 m / 55 kg	1,60 m / 50 kg
51-80	Żyłasta	1,75 m / 65 kg	1,65 m / 55 kg
81-90	Patkowata	1,80 m / 65 kg	1,70 m / 60 kg
91-100	Krzepka	1,75 m / 80 kg	1,65 m / 75 kg

OPIS	MĘŻCZYZNA	KOBIETA
DZIKI ŚWIAT		
Smukła	1,90 m / 65 kg	1,80 m / 60 kg
Szczupła	1,75 m / 60 kg	1,65 m / 55 kg
Muskularna	1,85 m / 85 kg	1,70 m / 70 kg
Przysadzista	1,65 m / 80 kg	1,55 m / 70 kg
Postawna	2,10 m / 120 kg	2 m / 100 kg
ŚWIAT-KATEDRA		
Ślăbowita	1,60 m / 45 kg	1,55 m / 40 kg
Marna	1,70 m / 55 kg	1,60 m / 50 kg
Zacna	1,75 m / 60 kg	1,65 m / 55 kg
Śluszna	1,90 m / 95 kg	1,80 m / 75 kg
Obfita	1,65 m / 85 kg	1,55 m / 75 kg
ŚWIAT-KUŹNIA		
Minimalna	1,70 m / 55 kg	1,60 m / 50 kg
Nominalna niska	1,75 m / 65 kg	1,65 m / 50 kg
Optymalna	1,80 m / 75 kg	1,70 m / 70 kg
Nominalna wysoka	1,85 m / 85 kg	1,70 m / 70 kg
Maksymalna	1,90 m / 100 kg	1,80 m / 90 kg

Wiek

RZUT k100	ARYSTOKRACJA	DZIKI ŚWIAT	PUSTKA KOSMOSU	ŚWIAT- KATEDRA	ŚWIAT-KOPIEC	ŚWIAT-KUŹNIA
01-10	Panicz (20+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Młodzik (15+1k10)	Nowicjusz (20+1k10)	Osesek (15+1k10)	Młody (15+1k10)
11-20	Panicz (20+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Młodzik (15+1k10)	Nowicjusz (20+1k10)	Osesek (15+1k10)	Młody (15+1k10)
21-30	Panicz (20+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Młodzik (15+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Osesek (15+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
31-40	Panicz (20+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Młodzik (15+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
41-50	Panicz (20+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Dojrzały (20+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
51-60	Możny (30+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Dojrzały (20+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
61-70	Możny (30+1k10)	Wojownik (15+1k10)	Dojrzały (20+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
71-80	Możny (30+1k10)	Starzec (25+1k10)	Matuzal (50+1k10)	Uduchowiony (25+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Dojrzały (25+1k10)
81-90	Władca (40+1k10)	Starzec (25+1k10)	Matuzal (50+1k10)	Nestor (50+1k10)	Dorosły (25+1k10)	Czcigodny (45+1k10)
91-100	Władca (40+1k10)	Starzec (25+1k10)	Matuzal (50+1k10)	Nestor (50+1k10)	Wyga (35+1k10)	Czcigodny (45+1k10)





Kolor

K100	KARNACJA	WŁOSY	OCZY
ARYSTOKRACJA			

01-30	Ciemna	Farbowane (dowolne)	Niebieskie
31-50	Śniada	Jasne	Szare
51-70	Jasna	Brązowe	Brązowe
71-90	Rumiana	Czarne	Zielone
91-100	Barwiona (dowolna)	Siwe	Soczewki (dowolne)

PUSTKA KOSMOSU			
----------------	--	--	--

01-30	Porcelanowa	Rude	Błado-niebieskie
31-50	Jasna	Jasne	Szare
51-70	Niebieskawa	Miedziane	Czarne
71-90	Szarawa	Czarne	Zielone
91-100	Mleczna	Kasztanowe	Fioletowe

ŚWIAT-KOPIEC			
--------------	--	--	--

01-30	Ciemna	Brązowe	Niebieskie
31-50	Śniada	Mysie	Szare
51-70	Jasna	Farbowane (dowolne)	Brązowe
71-90	Rumiana	Siwe	Zielone
91-100	Malowana (dowolna)	Czarne	Soczewki (dowolne)

KARNACJA	WŁOSY	OCZY
DZIKI ŚWIAT		

Ciemna	Rude	Niebieskie
Śniada	Jasne	Szare
Jasna	Brązowe	Brązowe
Rumiana	Czarne	Zielone
Brązowawa	Siwe	Żółte

ŚWIAT-KATEDRA		
---------------	--	--

Ciemna	Brak	Bursztynowe
Śniada	Jasne	Brązowe
Rumiana	Czarne	Szare
Jasna	Brązowe	Niebieskie
Piegowata	Płomiennorude	Szmaragdowe

ŚWIAT-KUŹNIA		
--------------	--	--

Ciemna	Rdzawe	Brązowe
Jasna	Jasne	Zielone
Śniada	Brązowe	Niebieskie
Rumiana	Czarne	Szare
Błada	Brak	Soczewki (dowolne)

Cechy szczególne

RZUT κ100	ARYSTOKRACJA	DZIKI ŚWIAT	PUSTKA KOSMOSU	ŚWIAT- KATEDRA	ŚWIAT-KOPIEC	ŚWIAT-KUŹNIA
01-06	Brak koniuszka palca	Owłosione palce	Długie palce u stóp	Wydatny łuk brwiowy	Wąskie usta	Blizna po napromieniowaniu
07-12	Orli nos	Zrosnięte brwi	Gęste włosy	Długi nos	Usmolona skóra	Wielka głowa
13-18	Śnieżnobiałe zęby	Barwy wojenne	Długie palce	Tatuaż <i>Ministorum</i>	Pomalowane paznokcie	Tatuaż <i>Mechanicum</i>
19-24	Blizna po pojedynku	Wielkie dłonie	Małe uszy	Pofałdowane paznokcie	Zepsute zęby	Haczykowaty nos
25-30	Przekłuty nos	Zaostrzone zęby	Patykowate kończyny	Krzywe zęby	Zblaknięta zwojnica podskórna	Metaliczny zapach
31-36	Lśniące włosy	Krzaczaste brwi	Pożółkłe paznokcie	Podbródek z dołkiem	Przekłuta brew	Małe oczka
37-42	Tatuaż z Aquilą	Piżmowy zapach	Kołkowane zęby	Sucha skóra	Druciana siateczka na policzku	Skóra poplamiona sadzą
43-48	Zapach perfum	Owłosienie całego ciała	Szeroko rozstawione oczy	Gęste brwi	Suchy kaszel	Oparzenia od kwasu
49-54	Blizny po ospie	Naderwane uszy	Wielka głowa	Paznokcie poplamione atramentem	Tatuaż nad okiem	Brak brwi
55-60	Nabożna blizna	Długie paznokcie	Krzywy kręgosłup	Pomarszczone ucho	Blizna po postrzale	Rzęząca mowa
61-66	Ozdobna zwojnica podskórna	Tatuaże plemienne	Brak włosów	Rytualne blizny	Tik nerwowy	Brak ucha
67-72	Drżące palce	Blizny	Smukłe dłonie	Trzeci sutek	Wielki pieprzyk	Zmiażdżony palec u stopy
73-78	Przekłute uszy	Przekłuty nos	Lekki zez	Przekrwione oczy	Blizny po skażeniu	Zez
79-84	Niepokojący czyrak	Kocie oczy	Palce u stóp z błoną pławną	Zapach stęchlizny	Garb	Krótkie palce
85-90	Wystające kości policzkowe	Mała głowa	Nieznaczne utykanie	Znamię przypominające płamę z wina	Małe dłonie	Druciana siatka zakrywająca oczy
91-96	Nonszalancki chód	Wydatna szczęka	Oczy w różnych kolorach	Szerokie barki	Chemiczny zapach	Odbarwiony paznokieć
97-100	Rzuć dwukrotnie i uwzględnij oba wyniki.					



PRZESADY Z OJCZYZNY

Poniżej zaprezentowano wybrane wierzenia z różnych światów. Mogą one nakierować gracza, pomagając mu stworzyć Akolitę z krwi i kości. Specyficzne przekonania mogą dotyczyć ludności całej planety lub też jedynie niewielkiej grupy, której częścią, przed dołączeniem do drużyny, był bohater.



Zwyczaje arystokracji

RZUT k100	WIERZENIE
01-10	<i>Czarno na białym:</i> Świadomość władzy pozwala zapewnić jej trwanie. Prowadzenie rejestru długów i przysług pomoże w utrzymaniu i umocnieniu wpływów.
11-20	<i>Wielki krok dla ludzkości:</i> Każda podróż na inną planetę to rozpoczęcie procesu podboju terytorialnego. Pierwszy krok na nieznaną ziemię musi być stanowczy i zdecydowany, by pokazać nowemu światu, kto jest jego panem.
21-30	<i>Warstwy ochronne:</i> Czyn zlecony komuś innemu jest czynem ukrytym. Kiedy tylko to możliwe warto się kimś wyręczyć, dzięki czemu trudno będzie dotrzeć do źródła.
31-40	<i>Za wysokie progi:</i> Bliskość rodzi pogardę. Postawionych niżej od siebie należy trzymać na dystans, aby nie wydawało im się, że mogą się z tobą równać.
41-50	<i>Żadnych resztek:</i> Napelnij swój żołądek i podkreśl swój status. Nigdy nie należy zostawiać po sobie niedokończonego posiłku, żeby niżej postawieni nie mogli zjeść czegoś, na co zdecydowanie nie zasługują.
51-60	<i>Przemawiaj stanowczo:</i> Wszyscy powinni wiedzieć, kiedy głos zabierają lepsi od nich. Zawsze przemawiaj z mocą, by zrobić odpowiednie wrażenie na słuchaczach.
61-70	<i>Klasa sama w sobie:</i> Właściwe zachowanie najlepiej świadczy o pochodzeniu. Arystokrata nie wpada w panikę, dba o dobre maniery i nigdy nie skala rodowego nazwiska.
71-80	<i>Truciciel nie śpi:</i> Przez żołądek do serca. Należy wystrzegać się posiłków niewiadomego pochodzenia, bo któryś z nich może okazać się ostatnim.
81-90	<i>Atrybuty władzy:</i> By prawidłowo sprawować władzę, trzeba pokazywać, że się ją ma. Warto pamiętać o wytwornym odzieniu, eleganckiej fryzurze oraz buławie czy innym symbolu swojej potęgi.
91-100	<i>Ukryta siła:</i> Władza ukrywana to władza wielokrotniona. Nie należy pokazywać całego spektrum swoich możliwości – lepiej mieć w zanadru kilka niespodzianek.





Tradycje dzikiego świata

RZUT k100 WIERZENIE

01-10	<i>Ochrona ziemi:</i> Każdy świat chroni tych, którzy go szanują. Wtarcie w skórę garstki miejscowej ziemi daje ochronę przed złymi duchami.
11-20	<i>Pechowy kolor:</i> Niebo przybrało nienaturalny odcień, kiedy na plemię spadło największe nieszczęście w historii. Należy koniecznie unikać tego koloru.
21-30	<i>Przysięga łowcy:</i> Spożywanie czegoś, czego samodzielnie się nie zabiło przynosi pecha i tylko skrucza może uspokoić rozgniewane duchy.
31-40	<i>Spragnione ostrze:</i> Broń zamieszkuje głodny duch. Za każdym razem, gdy zostanie dobytą, musi posmakować krwi albo wszystkich wokół spotka wielkie nieszczęście.
41-50	<i>Duchowe kajdany:</i> We wszystkich przedmiotach kryje się część duszy ich właściciela. Zabranie trofeum pokonanego wroga przynosi zwycięzcy ogromne szczęście.
51-60	<i>Dobra śmierć:</i> Chwalebna śmierć to zaszczyt, z kolei tchórzostwo okrywa hańbą całe plemię. Przodkowie patrzą – nie możesz ich rozczarować.
61-70	<i>Potęga imion:</i> Nigdy nie używaj prawdziwych imion przyjaciół i bliskich. Cienie mają uszy i mogą wykorzystać taką informację w niecny sposób.
71-80	<i>Osamotnieni zmarli:</i> Nigdy nie wymawiaj prawdziwych imion zmarłych, żeby nie przyzwać ich z otchłani.
81-90	<i>Żywe świadectwo:</i> Każde zwycięstwo musi zostać odnotowane. Tatuże i napisy wycięte w skórze to dobry sposób, by Imperator dowiedział się o wielkich czynach ich właściciela.
91-100	<i>Święta ziemia:</i> Im dalej do żywej ziemi, tym bardziej zaburzona zostaje naturalna równowaga. Przebywanie z dala od planety przynosi pecha i jest czymś sprzecznym z naturą.

Przekazy pustki kosmosu

RZUT K100	WIERZENIE
01-10	<i>Stopa w grodzi:</i> Usypanie kopczyka z obciętych paznokci u stóp (im są dłuższe i im jest ich więcej, tym lepiej) u podstawy grodzi daje jej większą wytrzymałość.
11-20	<i>Nawiedzony pokład:</i> Jeśli podczas jednej zmiany trzykrotnie zgasną światła w tym samym miejscu, należy zakryć dłońią oczy, gdy trzeba będzie tamtędy przejść. Gest ten pozwala ukryć się przed wzrokiem uwięzionych na tym obszarze gniewnych duchów.
21-30	<i>Gościnne wnętrza:</i> Włazy powinny być zawsze otwarte, by duch statku mógł poruszać się swobodnie po jego pokładzie.
31-40	<i>Złowróźbne zaćmienie:</i> Kiedy statek znajduje się w cieniu, warto powstrzymać się od wszelkich istotnych działań.
41-50	<i>Pechowa ósemka:</i> Kiedy ważne gwiazdy utworzą oktet, należy wykonać znak Aquili, żeby uchronić się przed złymi duchami.
51-60	<i>Kłątwa trzeciego statku:</i> Kiedy obok przelatuje eskadra statków, trzecia jednostka widziana przez iluminator zwiastuje pecha.
61-70	<i>Pomruk plazmy:</i> Za każdym razem, gdy silniki statku rykną, powodując wibracje pokładu, należy tupnąć trzykrotnie w odpowiedzi.
71-80	<i>Potrzyj na szczęście:</i> Po otrzymaniu prawdziwego mięsa, trzeba potrzeć nim dwukrotnie o ścianę lub gródz, by przeszło na nie szczęście.
81-90	<i>Gra w naboje:</i> Przed załadowaniem broni, warto rzucić trzy pociski w górę tak, by odbiły się od sufitu. Jeśli uda się złapać wszystkie jedną ręką, cały magazynek zostanie obdarzony szczęściem.
91-100	<i>Ofiara dla mroku:</i> Aby odwrócić zły los, zjeżdż pod pokład i rzuć w ciemność racje żywnościowe na jeden dzień. Jeśli nie usłyszysz odgłosów uderzenia, szczęście powróci.

Obyczaje świata-katedry

RZUT K100	WIERZENIE
01-10	<i>Czcij czaszki:</i> Ci, którzy kontynuują swą służbę po śmierci, cieszą się szczególnymi względami. Należy zawsze okazywać szacunek wszystkim serwoczaszkom i doceniać ich poświęcenie.
11-20	<i>Wieczny odpoczynek:</i> Okaż szacunek duszom umarłych, powstrzymując się od gwałtownych ruchów i gestów. Idealny bezruch jest najwyższym rodzajem czci.
21-30	<i>Trudy pielgrzymowania:</i> Jedynie doświadczając bólu, można w pełni docenić ofiarę innych. Należy rozsypywać gwoździe lub ostre kamienie na drodze pielgrzymów.
31-40	<i>Nie mąć spokoju umarłym:</i> Nie należy niepokoić tych, którzy zasnęli na wieki. Nie wolno postawić nogi na niczym grobie ani nawet w miejscu, gdzie ktoś poniósł śmierć.
41-50	<i>Niebiańskie objawienia:</i> Wzory układające się nad głową mogą wiele wyjawić. Kolory oraz kształty chmur potrafią sporo powiedzieć o wierze napotkanego pielgrzyma.
51-60	<i>Rzucaj wyzwanie słońcu:</i> Wiara jest silniejsza niż natura. Raz dziennie wpatruj się w słońce aż będzie musiało uznać wyższość człowieka.
61-70	<i>Opoka:</i> Wchodząc do nowego budynku czy habitatu, napieraj mocno na ściany, by upewnić się, że są równie silne i wieczne co wiara.
71-80	<i>Nieszczęśliwa nieparzystość:</i> Gromadę ludzi, w której skład wchodzi nieparzysta liczba pielgrzymów, czeka śmierć przed zachodem słońca. Należy zawsze tak dzielić lub łączyć grupy, by każda obejmowała parzystą liczbę członków.
81-90	<i>Ku chwale umarłych:</i> Pierwszy łyk każdego napoju należy wypłuć na ziemię w ramach ofiary dla poległych w służbie Imperium.
91-100	<i>Blogosławieństwo Aquili:</i> Znak Imperatora jest święty. Kiedy zostanie się pozdrowionym znakiem Aquili, należy zawsze odpowiedzieć tym samym.

Zabobony świata-kopca

RZUT k100 WIERZENIE

01-10	<i>Dotknąć nieba:</i> Czuć nad sobą solidny metal to czuć spokój. Wchodząc do nowego pomieszczenia, należy sięgnąć do sufitu, by okazać szacunek wnętrzu.
11-20	<i>Mrok i cienie:</i> Obszary nieoświetlone są niebezpieczne. Jeśli to możliwe, warto zostawiać wszędzie lumisfery albo zapalone pochodnie i nie oddalać się poza kręgi rzucanego przez nie światła.
21-30	<i>Siła bojowa:</i> Przed walką należy postukać bronią używaną w zwarcu o ścianę lub podłogę, by wchłonęła dzięki temu część siły i potęgi kopca.
31-40	<i>W kupie siła:</i> Kopiec jest całością tylko wtedy, gdy obok ciebie znajdują się inni jego mieszkańcy. Dlatego nigdy nie powinno się pozwalać, by pomieszczenia pustoszały.
41-50	<i>Nie ufaj nieznanemu:</i> Poczucie swojskości daje spokój. Najlepiej unikać nowych miejsc, ludzi i doświadczeń, bo mogą przynieść ze sobą niepożądane zmiany.
51-60	<i>Umacnianie kopca:</i> Układanie przypadkowych przedmiotów w stożkowate kształty pozwala podtrzymać ducha kopca i przynosi szczęście na cały dzień.
61-70	<i>Strzeż się ciszy:</i> Kopiec zawsze rozbrzmiewa mieszaniną przeróżnych odgłosów, cisza oznacza nadciągającą śmierć. Kiedy milkną wszelkie dźwięki, warto pohłasować trochę, by nie kusić losu.
71-80	<i>Natura pod kontrolą:</i> Nie można dopuszczać do rozprzestrzeniania się pospolitych form życia. Chwasty należy wyrwać, by zapewnić sobie szczęście.
81-90	<i>Mieć kopiec pod skórą:</i> Uczyni kopiec częścią siebie i pielęgnuj jego ducha. Noś pył i opiłki metalu pod paznokciami, by zapewnić sobie powodzenie.
91-100	<i>Samotność na wagę złota:</i> Pośród tłumu prywatność jest najwyższym dobrem. Należy doceniać i dobrze wykorzystywać nawet najkrótsze chwile w odosobnieniu.

Przekonania ze świata-kuźni

RZUT k100 WIERZENIE

01-10	<i>Rodzimy metal:</i> Metal będący głównym surowcem w danej kuźni jest powiązany ze wszystkimi narodzinami w tamtej okolicy. Za każdym razem, kiedy natrafi się na tę substancję, warto wypolerować jej powierzchnię lub ją naoliwić, by nie kusić losu.
11-20	<i>Nie marnuj:</i> Nie ma czegoś takiego jak zbędne materiały. Nie można pozwolić, by cokolwiek się zmarnowało i należy zawsze szukać sposobów na ponowne wykorzystanie każdej rzeczy, by nie rozgniewać zamieszkujących ją duchów.
21-30	<i>Binarna perfekcja:</i> Maszyny wskazują właściwą drogę, przemawiając w języku binarnym. W życiu również sprawdza się system dwojkowy, dlatego warto, kiedy tylko to możliwe, zamieniać nieparzyste w parzyste dla zachowania równowagi.
31-40	<i>Kara cielesna:</i> Ciału należy przypominać o jego wrodzonych słabościach. Stosowanie łagodnych tortur i zadawanie sobie bólu napędza siłą okoliczne duchy maszyn.
41-50	<i>Oczyszczający żar:</i> W kuźni oczyszcza się rudę, by otrzymać rafinowany metal. Warto jak najczęściej przebywać pośród gorąca i pary, gdyż oczyszcza to umysł i wzmacnia siłę woli.
51-60	<i>Uspokajanie ducha maszyny:</i> Drogą do obłaskawienia maszyny jest traktowanie z szacunkiem zamieszkującego ją ducha. Ciche nucenie oraz szeptanie przy obsłudze różnych urządzeń pozwala efektywniej ich używać.
61-70	<i>Byle nie opadł kurz:</i> Żadna maszyna nie powinna być bezczynna. Należy szukać sposobów na wykorzystanie wszystkich ruchomych części i uruchamianie jej napędu albo zamieszkujący ją duch zamilknie i zniknie.
71-80	<i>Poklep na szczęście:</i> Często pozdrawiany duch maszyny działa tak, jak oczekują użytkownicy. Lekkie poklepanie urządzenia dwoma palcami uspokaja ducha i przynosi szczęście.
81-90	<i>Honorowanie metalu:</i> Żadna maszyna nie powinna zostać zapomniana. Kiedy tylko natrafi się na zapodziałą część albo odlamek, należy podnieść taki przedmiot z ziemi i umieścić go na honorowym miejscu, by oddać w ten sposób hołd spełnianej przez niego funkcji.
91-100	<i>Wstręt do natury:</i> Ciału najlepiej służyć posiłki pochodzące od maszyn; należy unikać żywności i napojów, które nie zostały odpowiednio przygotowane i przetworzone.

PAMIĄTKI Z OJCZYZNY

Niejednokrotnie Akolici zatrzymują sobie jakiś drobiazg, który ma związek z miejscem ich urodzenia. Choć nie musi on przedstawiać żadnej wartości materialnej, dla nich może być bezcenny jako wspomnienie o przeszłym, prostszym życiu, zanim pochłonięciu zostali przez służbę Imperatorowi. Warto, by gracz zastanowił się, w jaki sposób jego bohater wszedł w posiadanie danego przedmiotu oraz jakie jest jego znaczenie. Może to być namiastka „domu” – coś przekazywanego z pokolenia na pokolenie albo przypominającego o pewnym, istotnym wydarzeniu.

Choć pamiątki nie mają na ogół żadnego wpływu na rozgrywkę, mogą znaleźć zastosowanie w chwilach, kiedy Akolita intensywnie myśli i bezwiednie obraca przedmiot w dłoniach albo podczas długich podróży przez Osnowę, kiedy chce zabić czas. Taka rzecz może również podnieść bohatera na duchu w trudnych chwilach albo uświadomić mu, jak daleko zaszedł, bez względu na to, od czego zaczął.

Rzut kością i porównanie wyniku z odpowiednią kolumną tabeli **Pamiątki z ojczyzny** pozwoli określić, jaki przedmiot nosi ze sobą Akolita. W przypadku dubletu (11, 22, 33 itd.) gracz może rzucić jeszcze raz, by zdobyć drugą pamiątkę.

Pamiątki z ojczyzny

k100	ARYSTOKRACJA	DZIKI ŚWIAT	PUSTKA KOSMOSU
01-05	Płaszcz z wytłaczanego materiału	Kosmyk zaplecionych włosów	Worek soli
06-10	Metalowa papierośnica na lho szlugi	Zwierzęca czaszka	Ceremonialny miecz (złamany)
11-15	Poszarpana peleryna	Woreczek ziemi z ojczyzny	Amulet z trupich włosów
16-20	Rodowa szabla (złamana)	Ułamany grot włóczni	Trzy kulki z kwarcu
21-25	Dysk ze szkłotali	Skórzana sakiewka	Kościane kostki do gry
26-30	Naszyjnik	Zbiór ususzonych liści	Drewniane koraliki
31-35	Metalowy flet	Rzeźbiony bożek	Przywieszki identyfikacyjne
36-40	Książka z inspirującymi cytatami	Pierścień z kamienia	Latarnia
41-45	Ikona przedstawiająca Imperatora	Zasuszona pepowina (twoja)	Wisior z Aquilą
46-50	Metalowa moneta (wygięta)	Krzesiwo	Mała harmonia
51-55	Zabytkowy kolczyk	Płaszcz z futra lub skóry	Magnetyt
56-60	Poszarpany płaszcz z aksamitu	Kamienny nóż	Szczurza łapka na szczęście
61-65	Imponujący kapelusz	Skórzane buty	Lusterko
66-70	Kadzidelka	Ludzka czaszka	Kawałek asteroidy
71-75	Stary klucz	Skórzane karwasze	Fragment poszycia
76-80	Odłamek witrażowego szkła	Woreczek z prochami	Niedziałający miernik promieniowania
81-85	Opaska	Naszyjnik z zębów	Szklana soczewka
86-90	Amulet w kształcie czaszki	Świeca z łoju	Torba nasion
91-95	Pamiątkowy żeton z pielgrzymki	Ceremonialna maska	Ikona z wyszlifowanego koralu
96-100	Fiolka wody święconej	Zasuszona żaba	Nóż do strugania



Pamiętki z ojczyzny (cd.)

k100	ŚWIAT-KATEDRA	ŚWIAT-KOPIEC	ŚWIAT-KUŹNIA
01-05	Piórko	Ciężkie rękawice	Kawałek czaszki
06-10	Nadpalona wstążka pielgrzymia	Kurtka w barwach gangu/kopca	Niewielki miedziany dysk
11-15	Kawałek wygarbowanej skóry	Talia kart	Fiolka z piaskiem
16-20	Woreczek z wiórkami wosku	Drewniane kości do gry	Wyłamany zamek
21-25	Szarfa	Łuska po naboju	Kulka z plastali
26-30	Odłamek kości z wrytym napisem	Grawerowany nóż	Sprasowany liść
31-35	Worek poświęconej ziemi	Piersiówka	Poskręcany drut
36-40	Niewielka kamienna miska	Dowód tożsamości	Kawałek węgla
41-45	Woreczek zeschniętych przypraw	Zestaw do tatuowania	Pręt pokryty smarem (2 cm)
46-50	Fragment wydarty ze zwoju modlitewnego	Kawałek murów kopca	Puszka z prochami
51-55	Fiolka z prochami	Skórzana czapka	Kawałek izolacji
56-60	Fiolka z krwią	Fiolka ze świecącą wodą	Chusteczka z wypalonymi dziurami
61-65	Wykonana ręcznie Aquila	Fajka	Sznurowadło
66-70	Szczurzy ogon	Bryła stopionych kul	Zatłuszczona soczewka optyczna
71-75	Flet z kości	Rzeźba z kryształu	Ułamany ząb (nie twój)
76-80	Wiązka wysuszonej trawy	Buty ze stalowymi czubami	Fiolka używanego oleju smarowego
81-85	Pierścionek z kości	Krótki kawałek łańcucha	Chustka poplamiona krwią
86-90	Odłamek serwozaszki	Szczęśliwy tryb	Złamana suwmiarka
91-95	Fragment posagu	Tubka smaru	Złamany bioniczny palec
96-100	Rzeźbiony ząb zwierzęcy	Fantazyjna kamizela	Pęknięty celownik

PAMIĄTKI Z PRZESZŁOŚCI

Przedmioty te, zgromadzone podczas służby dla którejś z organizacji albo uzyskane w pewnym momencie w przeszłości, nic nie znaczą dla kogoś, kto nie dzielił z ich właścicielem tej samej ścieżki życia. Z tego powodu potrafią często stać się elementem łączącym Akolitów, którzy mieli podobne doświadczenia. Przykładowo, tylko inny imperialny gwardzista zrozumie znaczenie wisiorka, na którym wypalono znajomy wzór. Z tego powodu takie pamiątki mogą zdradzić skrywaną przeszłość albo posłużyć jako tajny znak, pozwalający dyskretnie zwrócić czyjąś uwagę.

Podobnie jak w przypadku pamiątek z ojczyzny, przedmioty te powinny być traktowane jako podpowiedź, pomagająca stworzyć wielowątkową historię postaci, a zwłaszcza jej część sprzed dołączenia do drużyny i poświęcenia się służbie Inkwizytorowi.

Rzut kością i porównanie wyniku z odpowiednią kolumną tabeli **Pamiątki z przeszłości** pozwoli określić, jaki przedmiot przypominający o wcześniejszym zajęciu albo odbytych szkoleniach nosi ze sobą Akolita, choć inne, może nawet bardziej wartościowe, już dawno zgubił albo przehandlował. W przypadku dubletu (11, 22, 33 itd.) gracz może rzucić jeszcze raz, by zdobyć drugą pamiątkę.

Pamiątki z przeszłości

k100	ADEPTUS ADMINISTRATUM	ADEPTUS ARBITES	ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA
01-05	Mosiężna stalówka	Krótki kawałek łańcucha	Kadzidło z mirry i piżma
06-10	Zakładka ze wstążki	Przedawniony list gończy	Wygięta łyżka
11-15	Popękana soczewka	Woreczek wystrzelonego śrutu	Rozdarta karta tarota
16-20	Przypalony pergamin	Wgnieciona osłona stopy	Fragment poszycia
21-25	Fiolka sproszkowanego atramentu	Zepsuta soczewka szpiegowska	Sprasowany płatek kwiatu
26-30	Zardzewiały skalpel	Skórzana opaska na nadgarstek	Drewniane jajko
31-35	Fragment mapy	Wygięty klucz	Naszyjnik z koralików
36-40	Kość palca	Pukiel włosów	Metalowa rurka (5 cm)
41-45	Zwój drutu	Trzonek noża	Szeroka czarna wstążka (30 cm)
46-50	Bryła wosku	Metalowy kieliszek	Pęknięte lustro
51-55	Szklany klucz	Kawałek kredy	Kawałek rogu zwierzęcego
56-60	Kawałek węgla	Pęknięty infoczytnik	Pas metalicznej tkaniny
61-65	Zakrzywiony paznokieć (twój)	Stara plakietka z nazwiskiem	Spalony mikroprocesor
66-70	Miedziana karta perforowana	Kawałek kołczugi	Woreczek z obciętymi paznokciami u stóp
71-75	Metalowa klamra do księgi	Pędzelek	Cienki dysk ze szkłotali
76-80	Pędzel do malowania	Splecione psie włosy	Kryształowy pierścień
81-85	Przycisk do papieru w kształcie Aquili	Głowica miecza	Zardzewiały żelazny gwóźdź
86-90	Igła do szycia	Kawałek napierśnika	Wyszczerbiona skamielina trylobita
91-95	Antyczne szkło powiększające	Woreczek z wyłamanymi zębami	Zepsuty chronometr
96-100	Czysty arkusz papieru welinowego	Zakrętka od butelki z amasekiem	Pęknięta perła

Pamiętki z przeszłości (cd.)

κ100	ADEPTUS MECHANICUS	ADEPTUS MINISTORUM	GWARDIA IMPERIALNA	WYGNANIEC
01-05	Mosiężne kołko zębate	Zepsuty sekstans	Spalony akumulator	Pudełko spalonych zapalek
06-10	Kryształ siarki	Knot do lampy	Kawałek skóry <i>xenos</i>	Butelka z odłamekami
11-15	Zwój drutu	Nieszczelna klepsydra	Splecione sznurowadła	Przepaska na oko
16-20	Kostka z plastali (1 cm)	Zapałka (spalona)	Wygięta zawlecza	Jedwabna kryza
21-25	Woreczek czerwonego piasku	Puszka miękkiego wosku	Kamień zboczony krwią	Bransoletka na kostkę
26-30	Malenki żyroskop	Zasuszona pijawka	Kawałek gąsienicy czołgu	Łuska po naboju do strzelby
31-35	Bryłka rudy miedzi	Kłęb piór	Kawałek ceramitowego pancerza	Skórzana przepaska na włosy
36-40	Magnes w szklanej kostce	Spory kryształ soli (5 cm)	Folia po racji żywnościowej	Zatyczka do butelek
41-45	Kawałek zmumifikowanego ciała (twojego)	Kawałek wiertła do kości	Niewielka podkova z żelaza	Wygięta moneta
46-50	Popękana kryształowa płytka	Fiolka z pyłem	Skała świecąca w ciemności	Skórzana sakiewka
51-55	Bryła hematytu	Kawałek kamiennej tablicy	Popękana buława	Ucho od dzbana
56-60	Fiolka z opiłkami żelaza	Przebarwiony drewniany ząb	Naszyjnik z orczych zębów	Materiałowa opaska na ramię
61-65	Sztabka mosiądzu	Pionek do gry w Królobójstwo	Bryła stopionego piasku	Sztuczny nos z metalu
66-70	Zatłuszczone szmaty	Bryła wosku	Bandaż poplamiony krwią	Porysowany magazynek do pistoletu automatycznego
71-75	Wygięty klucz płaski	Postrzępiona zakładka	Odłamek przydymionego szkła	Tubka szminki w jaskrawym kolorze
76-80	Fiolka galaretowatej cieczy	Rzemień z bicia	Postrzępiony proporzec	Drumla
81-85	Piramidka z metalu	Mosiężna karta perforowana	Stary pasek od helmu	Falszowane kości
86-90	Kawałek szkła witrażowego	Kawałek przypalonej skóry (twojej?)	Wgnieciona klamra od pasa	Kiepsko podrobiona moneta
91-95	Kość palca (twoja?)	Okruch srebra w dysku z plastali	Formularz 4111-CZE-555	Woreczek pyłu
96-100	Pręt ze stali węglowej (3 cm)	Przypalone pióro	Przypalony i popękany medal	Wykalaczka z plastali

