

Nowe Wpływy



W

Dark Heresy II

Spis treści

Wstęp.....	3
W jakim celu powstał ten suplement?.....	3
Dodatkowe Zasady.....	3
Czas Wolny.....	3
Ile czasu to Czas Wolny?.....	3
Stacje Kosmiczne, Bazy na Dzikich Planetach, Enklawy.....	4
Przykład świata.....	4
Motyw na przygodę.....	4
Świat Kopiec, Świat Kuźnia, Świat Katedra.....	5
Przykład:.....	5
Motyw na przygodę:.....	5
Świat Agrarny, Świat Feudalny, Świat Graniczny.....	5
Przykład:.....	6
Motyw na przygodę:.....	6
Dziki Świat.....	6
Motyw na przygodę:.....	6
A może jest jeszcze chwila?.....	7
Czas Wolny a pojazdy.....	7
Machinacje.....	7
Usługi, a Czas Wolny.....	7
Towary Wszechobecne, Pospolite i Liczne.....	7
Życie w służbie Imperatorowi.....	8
...nie musi być wegetacją.....	8
Warsztaty.....	8
Laboratoria bioniczne.....	8
Wpływy, a Skarby.....	9
Wpływy.....	9
Szantaż?.....	9
Skarby.....	9
Zdobywanie skarbów.....	10
Długi Wdzięczności.....	10
Śledzenie wpływów?.....	10
Operacje finansowe.....	10
Inwestowanie.....	10
Pożyczka.....	10
Ile Skarbów na sesję?.....	11
Ile Skarbów to skarb?.....	11
Wpływy początkowe.....	12
Zdolności.....	12
Przezorny zawsze wyposażony.....	12

Wstęp

W jakim celu powstał ten suplement?

Aby wykorzystać pełen potencjał mechaniki Wpływów w Dark Heresy 2. Jej celem jest ułatwienie wykorzystania tej mechaniki w grze przez mistrza gry i graczy. Wpływy to charakterystyka, która rozstrzyga nasz stan posiadania we wszystkich walutach 40. tysiąclecia, ze wszystkimi znajomościami i długami naszej postaci, oszczędzając nam żmudnej pracy księgowego. Sprzyjają też klimatowi rozgrywki - w pracy wywiadowczej pieniądze nie są jedyną dostępną walutą. Można też płacić informacją, przysługami, współpracownikami, uznaniem - nie ma właściwie żadnych ograniczeń. A skoro tak, to nie powinno ich być również w wyobraźni mistrza gry i graczy.

W tym suplemencie znajdziecie dodatkowe zasady, które możecie wprowadzić na swoich sesjach. Ułatwiają korzystanie z Wpływów zarówno mistrzowi gry, jak i graczom. Zawiera też inspiracje na wasze sesje podpowiadając jak można wykorzystać wpływy w wymyślaniu scen, sesji i kampanii.

Dodatkowe Zasady

Czas Wolny

Czas Wolny to najkrótszy czas, w którym postać może wykonać jeden test Rekwizycji w celu zdobycia przedmiotu, lub skorzystania z usługi. Postaci otrzymują go pomiędzy wydarzeniami rozgrywanymi podczas kampanii. Czas Wolny różni się długością w czasie rzeczywistym gry, w zależności od tego jak wiele czasu trzeba poświęcić na dostanie się w miejsce, gdzie można dokonać transakcji, albo jak długo zajmuje pobranie pieniędzy z kasy oszczędnościowej, otrzymanie odpowiednich zezwoleń, lub skontaktowanie się z osobą, która winna jest nam przysługę.

Ile czasu to Czas Wolny?

W większości przypadków tempo upływu Czasu Wolnego odpowiada tempu następowania wydarzeń w kampanii. Życie na Światach-Kopcach toczy się o wiele szybciej niż na światach agrarnych, co może przekładać się na upływ czasu w kampanii - odnalezienie sekty kultystów w gigantycznej metropolii może zająć mniej czasu niż pośród rozproszonych po całym kontynencie wielkich farm. To samo dotyczy zakupów i najmowania - to co w kopcu znajdziemy w parę minut, może wymagać kilku tygodni poszukiwań na planecie pogranicza. Dlatego można przyjąć zasadę wyznaczania Czasu Wolnego na podstawie tempa gry. Domyślne tempo to 1-3 testów rekwizycji na sesję na akolite. Najlepiej wykonywać je na początku sesji i gdzieś pośrodku, by postaci miały szansę zaplanować swoje zakupy i wykorzystać je w praktyce.

Poniżej opisane są rodzaje miejsc, które mogą odwiedzić akolici, wraz z opisem ile w praktyce może trwać Czas Wolny na każdym z nich. Istnieją po to, by mistrz gry mógł zorientować się w realiach i objaśnić je swoim graczom.

Stacje Kosmiczne, Bazy na Dzikich Planetach, Enklawy

Statki Kosmiczne, Bazy na Dzikich Planetach, Enklawy - od kilku minut do kilku godzin.

Na stacjach kosmicznych, na pokładach statków międzygwiazdnych oraz w odosobnionych, ściśle kontrolowanych sekcjach wielkich miast zdobycie pożądanых przedmiotów, lub usług, to kwestia minut. Na ich ograniczonej powierzchni dotarcie do miejsc dystrybucji niemal nigdy nie jest problemem. Wiele z tych miejsc dysponuje systemami dostarczania zasobów, np. jedzenia oraz picia, a czyni to za pośrednictwem specjalnych dyspenserów, czy automatów.

Problemem jest dostępność przedmiotów. W ograniczonej przestrzeni tych miejsc nie ma miejsca na zbędne towary. Z tego powodu wielu rzadkich, lub nawet powszechnych przedmiotów w ogóle tam nie ma, albo nie są na sprzedaż. Wiele z tych mikroświatów posiada również własne regulacje - na niektórych nie można nosić broni, gdzie indziej zakazany jest handel narkotykami, ale możliwy jest handel np. egzotycznymi zwierzętami. Jedne mają ściśle racjonowaną żywność, a w drugich pasażerom udostępnia się za darmo specyficzny narkotyk, by wpadali w letarg i nie sprawiali kłopotów podczas podróży. Odgródzone od reszty kopca wieżycy zamieszkane przez arystokrację są zamknięte dla handlarzy bronią, ale można tu znaleźć najwspanialsze szaty i najwyższej jakości opiekę medyczną.

Niektóre ze stacji, statków, czy baz istnieją przede wszystkim jako miejsca, gdzie dokonywać można jedynych w swoim rodzaju transakcji - z dala od oka imperialnych czy planetarnych inspektorów, bardzo specyficznym rodzajem sprzętu lub usług, lub płacąc "walutą" nielegalną w imperialnych światach, np. artefaktami obcych. Dostanie się do nich wymaga jednak wielkiego wysiłku, wykorzystania znajomości i sprytu, lub przebycia sporych dystansów. Samo w sobie może być ciekawym materiałem na sesję, lub nawet całą kampanię

Przykład świata

"Duma Królowej" - statek należący do rodziny wolnych kupców Yutanus. Jest to słynny liniowiec, na pokładzie którego znajduje się równie słynna opera, w której patriotyczne spektakle o bohaterach Imperium są odgrywane na scenie zbudowanej tuż przed wielkim, przeszkłonym oknem na kosmos, wśród światła gwiazd. Spektakl jest jednak przykrywką dla aukcji, w której licytuje się artefakty obcych prezentowane jako rekwizyty sceniczne. Chętni mogą licytować przy pomocy specjalnych mikrokomunikatorów wręczanych im wraz z zaproszeniem na pokład. Podczas specjalnych występów aktorów i zwierzęta na scenie zastępują obcy z odległych światów, których bogate damy i potężni panowie mogą kupić jako niewolników, lub ozdoby oranżerii.

Motyw na przygodę

Do wiadomości akolitów mogą dojść pogłoski o dziwnie wystrojonych ciałach znajdujących w różnych miejscach portu kosmicznego. Okazuje się, że wszystkie ofiary były zatrudnione jako aktorzy na pokładzie "Dumy Królowej". Inkwizytor zleca akolitom zbadanie sprawy, gdy w żołądku jednej z ofiar znaleziono symbionta nieznanego pochodzenia. Śledztwo prowadzi wprost na pokład słynnego statku...

Świat Kopiec, Świat Kuźnia, Świat Katedra

Świat Kopiec, Świat Kuźnia, Świat Katedra - kilka godzin do kilku dni.

Światy, w których ludzie zamieszkują gigantyczne stalowe miasta, czasem pokrywające całą planetę, sięgają najwyższych warstw atmosfery. Spowite są gęstą siecią kolejek miejskich i sieci informatycznych tworzonych przez ludzi i starożytną elektronikę. To w nich swoje siedziby mają główne urzędy, największe porty kosmiczne, stacje przeładunkowe, magazyny i centra handlowe. Potrzebne sprzęty i usługi można tutaj znaleźć niemal natychmiast, czasem nawet przemieszczając się, korzystając z terminala zamontowanego w wagonie kolejki.

Łatwość przeglądania zasobów świata-kopca pozwala na lepsze planowanie zakupów. Dlatego gracz przeprowadzając test rekwizycji może najpierw wykonać test rekwizycji, a dopiero potem zdecydować jaki rodzaj sprzętu chciałby nim uzyskać.



Przykład:

Kopiec-21 na planecie Targanitz. Kopiec spowity jest gęstą siecią kolejki miejskiej regulującą życie miasta. W każdym wagonie i na każdej stacji kolejki można znaleźć terminal, w którym przeglądać można olbrzymie zasoby planetarnego rynku i dokonywać zamówień. Kupione towary są dostarczane tego samego dnia przez jedną z legiona serwoczaszek. Realizują one w ten sposób świętą wolę artefaktycznego kogitatora Adeptus Mechanicus, o nazwie Yangtos, obecnego w głębokich, elektronicznych trzewiach Kopca-21.

Motyw na przygodę:

Magos nadzorujący pracę Yangtosa zwraca się o pomoc do inkwizytora. Co pięć lat mistrzowie ceremonii w Sanctum Machinae schodzą do bezdennych Czułości Yangtosa, by dokonać niezbędnych rytuałów zapewniających dalsze działanie starożytnego systemu. Sanctum stanowi gigantyczny, zautomatyzowany magazyn, obsługiwany tylko przez serwoczaszki sterowane wolą Yangtosa. Niestety, tym razem grupa kapłanów maszyny nie wróciła. Zguba spotkała również ekipę ratunkową skitarii wysłaną w czeluści. Równocześnie w kopcu zaczęły rozchodzić się plotki o tajemniczych przesyłkach, które samą swoją obecnością buntują maszyny przeciwko ludziom, włączają je i wyłączają w najmniej odpowiednim momencie, przez co giną ludzie, a kopiec staje na krawędzi masowej paniki...

Świat Agrarny, Świat Feudalny, Świat Graniczny

Świat Agrarny, Świat Feudalny, Świat Graniczny - kilka dni do kilku tygodni.

Światy, w których populacja jest rozproszona, a największe miasta można przejść wzdłuż piechotę. Transport pomiędzy miastami wymaga korzystania z pojazdów. Zwykle miasta są skomunikowane ze sobą drogami, pocztą, lub siecią vox, więc można dokonywać testów rekwizycji za pośrednictwem posłańców, listów i innych środków komunikacji.

Przykład:

Świat Janusa - to oceaniczna planeta, której głównym celem istnienia dla Imperium jest produkcja owoców morza w olbrzymich podwodnych farmach otaczających niewielkie wysepki osadników. Wiadomości przesyłane są tutaj za pośrednictwem voxu, a na mniejsze odległości - sonaru. Przesyłki dostarcza się specjalnymi torpedami, lub na pokładach wielkich tankowców, służących też za mobilne platformy startowe dla transportowców kosmicznych.

Motyw na przygodę:

Na Janusie znajduje się archeotechniczna podwodna instalacja, zwana Procą Imperatora. To gigantyczna armata, którą towary eksportowe są wystrzeliwane na orbitę, gdzie przechwytyują je większe statki. Jest tak masywna, że duża jej część jest schowana pod powierzchnią wody, która utrzymuje jej ciężar. System jest niemal całkowicie zautomatyzowany, wymaga do obsługi tylko niewielkiej załogi w stacji na dnie oceanu. Niestety, któregoś dnia kapitan statku-zbieracza zgłosił problem: w paczce którą miał przejąć nie było mięczaków, tylko ludzie... Coś strasznego stało się głęboko pod powierzchnią oceanu. Jeśli Janus ma utrzymać dostawy żywności, ktoś musi zejść do bazy Procy II i zbadać sytuację. Gdy akolici podejmują się tego zadania, to co mówiło do załogi Procy II z głębin, zaczyna odzywać się do akolitów...

Dziki Świat

Dziki Świat - kilka tygodni do kilku miesięcy, dostępność tylko z odpowiednim sprzętem do komunikacji.

Jeśli w ogóle jest możliwe, to załatwienie sprzętu lub dostępu do usług tak daleko od cywilizacji trwa niemiłosiernie długo. Wymaga oczekiwania na przelatujący akurat w okolicy statek, który przekaże nasze zamówienie, a potem jeszcze dłuższego oczekiwania na samą przesyłkę. Potrzebny jest też odpowiedni nadajnik i odbiornik do wymiany wiadomości. Oczywiście usługi tego typu są również niedorzecznie drogie.

Motyw na przygodę:

Aby móc sprowadzić na powierzchnię planety latacz, który pomoże się po niej przemieszczać, postaci muszą jakoś złożyć zamówienie. Ponoć jest gdzieś na niej radiolataria, która może im do tego posłużyć, jej dokładna lokacja została jednak zapomniana.

Tymczasem plemię łowców-zbieraczy przygotowuje się do Próby Przejścia. Młodzi mężczyźni i kobiety plemienia będą musieli pokazać swoją wartość dla plemienia odnajdując "Żelazny Totem", który z opisów tubylców wygląda dokładnie jak radiolataria. Plemię pozwoli akolitom zbliżyć się do niej, jeśli ci przejdą te same testy co plemienna młodzież i staną się godni spotkania z "Kamieniem, który Mówi".

Po przejściu szeregu prób postaci zostają dopuszczone i odkrywają, że "Żelazny Totem" jest rzeczywiście radiolataria, a głos który tubylcy z niej słyszeli, należy do kapłana maszyny przebywającego na stacji badawczej na orbicie. Kapłan godzi się przekazywać ich zamówienia jeśli postaci przyrzekną na Imperatora, że nigdy nie wyprowadza z błędu tubylców, którzy są przekonani że z Żelaznego Totemu płynie głos jakiegoś bóstwa.

A może jest jeszcze chwila?

Może się zdarzyć, że gracze będą próbowali przeciągać Czas Wolny jaki otrzymali przed misją argumentując, że nie muszą się od razu zabierać do roboty. Warto jednak podkreślić, że niemal wszystkie zadania stawiane przed akolitami muszą być wykonywane w odpowiednim tempie, cierpliwość inkwizytora jest ograniczona, a statki gwiazdne nie czekają na spóźnionych pasażerów.

Dlatego mistrz gry może przystać na dodatkowy Czas Wolny za prośbą akolitów, jednak warto wprowadzić jakieś tego konsekwencje. Najprostszą z nich jest zredukowanie liczby Skarbów, jakie akolici zdobywają za wykonanie zadania. Odzwierciedla to np. irytację inkwizytora opieszałością akolitów, albo utratę zagrożonych środków, które szybkie wykonanie zadania miało ocalić.

Czas Wolny a pojazdy

Akolita, który dysponuje pojazdem odpowiednim dla danego terenu może wykonać test prowadzenia tego pojazdu w ramach Czasu Wolnego. Domyślny modyfikator tego testu wynosi 0, lecz może się zmienić w zależności od warunków podróży. W razie sukcesu postać otrzymuje dodatkowy Czas Wolny. Akolita nie może wykorzystać tej zasady w zdobytym w ten sposób dodatkowym Czasie Wolnym.

Machinacje

Wpływowi akolici mogą uznać, że lepiej pomogą swoim towarzyszom poświęcając swój czas na pozyskiwanie zasobów. Akolita może poświęcić swój Czas Wolny, by otrzymać trzy dodatkowe jednostki Czasu Wolnego. W tym celu musi, do czasu uzyskania kolejnego Czasu Wolnego, wynająć postać wspierającą (na zasadach z podręcznika głównego). Postać wspierająca zastąpi akolitę na czas nieobecności i pozostanie pod kontrolą gracza, którego akolita ją wynajął.

Usługi, a Czas Wolny

Akolita może poświęcić Czas Wolny na skorzystanie z jakiejś usługi. Jeden sukces w teście Rekwizycji usługi pozwala skorzystać z niej raz na Czas Wolny. Jeśli jest to trwająca usługa, np. wynajęcie luksusowego apartamentu w Iglicy, to postać może korzystać z niego do momentu otrzymania następnego Czasu Wolnego.

Towary Wszechobecne, Pospolite i Liczne

Akolita w każdym momencie może dokonać Rekwizycji towaru, lub usługi Wszechobecných, lub Pospolitych, jeśli tylko ma dostęp do miejsc, gdzie możliwe jest ich zdobycie. W ten sposób może zdobyć maksymalnie jedną rzecz, lub jedną usługę tego typu. Aby zdobyć więcej egzemplarzy, musi poświęcić Czas Wolny.

Na podobnych zasadach akolita może wejść w posiadanie towaru o dostępności Liczne. Różnica polega na tym, że całkowita liczba przedmiotów jakie akolita może w ten sposób zdobyć jest ograniczona przez wysokość Premii z Wpływów akolity. Nadal może mieć po jednym przedmiocie danego rodzaju. Aby zdobyć kolejny Liczny przedmiot tego typu, musi poświęcić Czas Wolny.

Po przyjęciu tej zasady towary Wszechobecne, Pospolite i Liczne nie mogą zostać sprzedane w ramach handlowania.

Życie w służbie Imperatorowi...

Dwie powyższe zasady oznaczają, że postaci nie muszą poświęcać Czasu Wolnego na znalezienie Zakwaterowania, Prowiantu, czy Transportu niskiej klasy. Nie jest to życie na wysokim poziomie społecznym, lecz pozwala zająć się pracą na rzecz wypełniania woli Imperatora.

...nie musi być wegetacją

Postać, która zdobędzie zakwaterowanie, lub wyżywienie co najmniej średniej klasy, może je wykorzystać, by zrobić wrażenie na spotkanych osobach. Próba przekonania kogoś do współpracy nad miską ozorków groksowych w galarecie, albo w apartamencie w Iglicy może mieć większe szanse powodzenia niż na hamaku w knajpie nad kawałkiem pleśniowego chleba.

Zakwaterowanie i wyżywienie dodaje bonusy do testów Wpływów innych niż testy Rekwizycji oraz testów Przekonywania zgodnie z poniższą tabelą. Wynika z niej, że maksymalna premia jaką można w ten sposób uzyskać, to +20, dzięki wynajęciu najlepszej jakości apartamentu i zamówieniu najlepszego jedzenia.

Jakość Usługi zakwaterowania lub wyżywienia	Premia do testu Przekonywania i Wpływów innych niż testy Rekwizycji
Średnia	+5
Najlepsza	+10

Warsztaty

Nawet w najniższych poziomach kopca istnieją miejsca, gdzie pracują specjaliści w swoim fachu i swoje usługi wykonują kompleksowo i w krótkim czasie, nierzadko zmieniając złom w dzieła sztuki.

Warsztaty to miejsca, w których w ramach jednego Czasu Wolnego można wykonać do dwóch różnych testów Rekwizycji na przedmioty pewnego typu. Każdy warsztat pozwala na zdobycie przedmiotów konkretnego rodzaju zgodnie z klasyfikacją przedmiotów z **rozdziału V: Zbrojownia** w podręczniku głównym.

W każdym kopcu są takie warsztaty jak:

- **Warsztat rusznikarski** zajmujący się Modyfikacją Broni
- **Melina** zajmująca się produkcją i sprzedażą Żywności i Używek
- **Hotele, przybytki, kompleksy kapsuł, domy pielgrzyma** i inne wszelkiego rodzaju miejsca, gdzie można znaleźć Zakwaterowanie, Prowiant, a nawet Opiekę Medyczną różnej jakości.
- **Warsztaty pojazdów**, gdzie dokonuje się ich napraw i modyfikacji

Laboratoria bioniczne

Miejsca, w których tech-kapłani Adeptus Mechanicus przeprowadzają rytuały modyfikacji bionicznych. Spotyka się również miejsca, gdzie takich operacji dokonują amatorzy, zwykle oferując modyfikacje dużo gorszej jakości. W takich miejscach poziom dostępności pożądanego cybernetyka spada o 10, jednak w razie sukcesu akolita nie musi już wykonywać drugiego testu na usługę montażu cybernetyka.

Wpływy, a Skarby

Aby zrozumieć czym są Skarby, najpierw trzeba zrozumieć samą ideę Wpływów. Czym są Wpływy postaci? Gdy akolita kupuje coś, nie wydaje na to wpływów. Zwykle pozostaje z taką samą ich liczbą, co przed dokonaniem transakcji. Wpływy są aktywami, czyli czymś, co generuje środki, za które można kupować. Wykonując test Wpływów, akolita sprawdza więc, czy jego przychody pozwalają mu kupić daną rzecz i nie zbankrutować.

Wpływy

- Przedsiębiorstwo, takie jak np. skup złomu w kopcu
- Akcje własności statku gwiazdnego
- Przynależność do wpływowej rodziny, gotowej wspierać swoich członków
- Lojalny konfident, lub podsłuch w odpowiednim miejscu
- Wykopaliska przy pradawnej świątyni, gdzie ksenoarchologowie wydobywają artefakty i odkrywają tajemnice obcych na temat sektora
- Wysoka pozycja w oczach Inkwizytora dzięki posłuszeństwu i wykonywaniu wyznaczonych przez niego zadań, znajomość jego sekretu, lub status jego powiernika
- Odznaczenia imperialne wręczone za odwagę, poświęcenie i zasługi, znajomości z bohaterami wojennymi i słynnymi dowódcami

Szantaż?

Akolici mogą trafić na kompromitujące informacje, które po wyjściu na jaw mogłyby zniszczyć reputację, lub zagrozić życiu wpływowych postaci. Jeśli mają odpowiednie dowody, mogą się nimi posłużyć, by pozyskać taką postać jako swojego informatora, specjalistę, lub jeszcze kogoś innego. Aby to odzwierciedlić, mistrz gry może przyznać punkty Wpływów postaciom o wielkości zależnej od pozycji szantażowanej postaci. W przypadku postaci spotykanych w codziennej pracy, najlepiej jeśli ich liczba nie przekracza 5. Może to oczywiście stwarzać sytuacje, w których akolici powstrzymują się przed ściganiem heretyków, po to by korzystać z ich wpływów w określonych kręgach. Oczywiście brak oskarżeń o herezję to nie jedyne pragnienie obywateli Imperium. Wielu z nich skrywa tajemnice, na których zbudowali potęgę swojego rodu, swój dom, karierę i opinię społeczną. Służba Imperatorowi wymaga czasem wykorzystania tych tajemnic do walki z heretykami.

Skarby

Skarby, mechanicznie, stanowią pulę punktów, które postaci mogą dodać do wyników w testach rekwizycji, żeby je poprawić. Jeśli do sukcesu w teście rekwizycji brakuje np. 4 punktów, postać może odjąć je z puli Skarbów i dorzucić do wyniku rzutu, zmieniając porażkę na sukces.

W świecie gry Skarbami może być cokolwiek cennego, co postaci mogą „sprzedać”, lub wymienić na coś innego.

- gotówka w najrozmaitszych walutach galaktyki
- weksel, karta kredytowa, lub rachunek bankowy z zaksięgowaną kwotą
- kamienie i metale szlachetne
- papiery wartościowe
- dzieła sztuki i rzemiosła
- artefakty obcych
- elektronika
- obiekty kultu bądź dewocjonaalia, imperialne bądź inne

- długi, które postaci niezależne zaciągnęły u akolitów
- wartościowe informacje, cenne w odpowiednich kręgach
- wdzięczność postaci niezależnej, której akolici wcześniej pomogli

Skarby wyrażają abstrakcyjne środki, którymi postaci mogą dysponować, aż wykorzystają je całkowicie. Wydadzą pieniądze, wymienią papiery wartościowe, dłużnicy wykonają swoje zobowiązanie, zdradzą informacje, które przestają być tajemnicą i Skarb spadnie do poziomu o punktów. Istnieje wiele sposobów na zdobywanie punktów Skarbów. Przykładowo:

Zdobywanie skarbów

- środki na operacje dostarczone przez inkwizytora, bądź innego zleceniodawcę, przekazane akolitom na początku misji
- Znalezione w portfelu, bądź sejfie potężnego antagonisty po rozprawieniu się z nim i jego pomagierami, np. dowody korupcji imperialnego urzędnika znalezione w kryjówce gangerów
- Odkryta w pradawnej świątyni obcych, w otoczeniu pułapek i starożytnych automatów, idealnie kulista, idealnie czarna, kamienna kula lewitująca nisko nad ziemią
- Coś, co leżało na widoku od dawna, lecz dopiero wprawne oko eksperta wykazało że ma wartość. Np. gdy tech-kapłan wśród rupieci znajduje trochę elektroniki, która może się jeszcze do czegoś przydać.

Długi Wdzięczności

W wielu społecznościach Imperium koncepcja waluty nie występuje, lub jest zarezerwowana dla elit. Wówczas usługi stają się przysługami. Akolici mogą tam otrzymywać Skarby w formie długów wdzięczności. Pod względem mechaniki działają one tak samo, jak pieniądze, czy klejnoty.

Śledzenie wpływów?

Nie trzeba drobiazgowo śledzić, czy akolici nadal posiadają wpływy, które udało im się uzyskać, np. symulując życie postaci, którą szantażują, by sprawdzać czy nie umarła, albo wyjawiała swój sekret i nie ma dalszych podstaw do szantażu. Mogą to jednak być punkty wyjścia do dalszych przygód: na przykład szantażowana postać może zatrudnić łowcę nagród, by zajął się szantażystami. Podobnie jeśli postaci posiadają prosperujące złomowisko w dolnym kopcu, w toku śledztwa mogą natrafić na powiązania swojego konkurenta z heretykami, których ścigają. To zaś może im pomóc wyeliminować konkurencję i zwiększyć wpływy na rynku złomu.

Operacje finansowe

Inwestowanie

Każde 10 punktów skarbów można zainwestować wymieniając je na 1 punkt Wpływów

Pożyczka

1 punkt Wpływów można wymienić na 5 punktów Skarbów, nawet po rzucie na Rekwizycję, i dorzucić je do wymaganej puli



Ile Skarbów na sesję?

W poniższej tabeli przedstawiono jakiej wielkości skarby najlepiej umieszczać w przygodzie i jakiej dostępności przedmioty mogą one zastąpić.

Ile Skarbów	Zamiast przedmiotu o jakiej dostępności?
1-5	Niezwykłe
6-10	Rzadkie
11-15	Niespotykane
16-20	Wyjątkowe

Ile Skarbów to skarb?

Poniższa tabela przelicza w przybliżeniu wartości skarbów na realne zasoby. Nie należy się jednak do niej zbyt przywiązywać. Podane wartości są tylko sugestiami. Same Skarby są abstrakcyjnym zasobem, którego nie trzeba dokładnie i proporcjonalnie przeliczać.

W sytuacji kiedy coś nie jest na pierwszy rzut oka Skarbem, ale może być, akolita może wykonać test umiejętności w celu wyceny tego czegoś. Służy do tego umiejętność Handlu, lub inna pozwalająca na wycenę tej konkretnej rzeczy. Przykładowo postać może skorzystać z umiejętności Zawód (Archeolog), by wycenić znalezione w ruinach świątyni artefakty. Sukces w teście wyceny oznacza, że postaci otrzymują dodatkowe Skarby w liczbie od 1 do 5. Ostateczna decyzja czy badana rzecz jest rzeczywiście cenna i jak bardzo należy do mistrza gry.

Ilość skarbów	1-5	6-10	11-15	15-20
Średnie wynagrodzenie imperialnego urzędnika z:	miesiąca	kwartału	roku	5 lat
Sztuka i Rzemiosło	Złoty łańcuch szefa gangu	Bizuteria na specjalne okazje arystokratki	Zestaw do celebracji nabożeństw	Wystrój gabinetu gubernatora planety
Informacje	Wiedza o tym gdzie w kopcu jest kilka ton ziemi dobrej pod uprawę	Wiedza o antytterrańskiej korespondencji pewnego arystokraty	Prawdziwy stan finansów rodu wolnego kupca	Kryminalna przeszłość obecnego gubernatora planety
Kolekcjonerstwo	Dobrej jakości fałszywa relikwia	Jajo nierozumnego obcego	Archeotechniczna zabawka	Pamiątka z wydarzeń związanych z Herezją Horusa
Kontrabanda	Paczka lho-szługów w kolonii karnej	Skrzynia z amunicją na postapokaliptycznej planecie	Kontener wypełniony nielegalnym, lecz pożądanym narkotykiem	Uzdolniony ksenoniewolnik

Wpływy początkowe

Akolici zaczynają służbę Inkwizycji posiadając już dość spore wpływy nagromadzone przez całe swoje życie. Aby uzmysłowić graczom co stoi za statystyką „Wpływy”, warto namówić ich, by wymyślili jedno źródło swoich wpływów. Mogą się sugerować swoją planetą pochodzenia, lub przeszłością. Niech wymyślą też z kim, najczęściej, kontaktują się gdy chcą korzystać ze swoich wpływów. Niech to będzie postać niezależna o konkretnej relacji z akolitą, lecz niezbyt rozbudowaną (na razie) historią. Na przykład:

- Gwardzista Lobo Draxon swoje wpływy zawdzięcza znajomościom w kwatermistrzostwie Astrы Militarum. Wielu tamtejszych funkcjonariuszy spędziło z nim najgorsze chwile w okopach nawzajem ratując się od pewnej śmierci. Zwykle gdy czegoś potrzebuje kontaktuje się, lub powołuje się na imię Lucjusza Paine’a. To kamrat, któremu udało się przedostać do Departamentu Munitorum, posiadający naturalną zdolność do nawiązywania znajomości w odpowiednich kręgach. Szczęśliwie jest dogonnym dłużnikiem Lobo
- Desperado Leokadia Slythsson pochodzi ze szlachetnego rodu Slythssonów. Rodzina posiada udziały w „Gwiezdnej Pieśni”, luksusowym statku kosmicznym należącym do rodu wolnych kupców Yutanus. Odkąd była małą dziewczynką, gdy czegoś potrzebowała (na przykład wyciągnięcia z aresztu), kontaktowała się z wujaszkiem Orsonem Slythssonem. Wujaszek nigdy nie mógł odmówić jej pomocy.
- Hierofanta Olafur Dalmatus był jednym z najlepszych znawców Pism na jego rodzinnym Świętym Świecie Prokladanusie. Dzięki swym oratorskim talentom osobiście poznał prałata słowa Yeronymusa Janusa i został jego adiutantem.
- Wie że zawsze może liczyć na pomoc swojego mentora. Wystarczy tylko pójść do najbliższej świątyni i powołać się na niego.

Zdolności

Przezorny zawsze wyposażony

Poziom: 1

Wymagania: Brak

Predyspozycje: Ogólna, Technika

Akolita ma zwyczaj gromadzenia przedmiotów, ”bo mogą się przydać”. Intuicja często go nie zawodzi. Czasem jednak jego ostatni zakup okazuje się być nieprzydatnym rupieciem.

Akolita może zachować jeden swój Czas Wolny do momentu otrzymania następnego Czasu Wolnego i wykonać w jego ramach test Rekwizycji na element Ekwipunku (str. 170, podr. gł.), lub Narzędzia (str. 175, podr. gł.) z dodatkowym modyfikatorem -10. W razie porażki przyjmuje się, że akolita nie był w stanie znaleźć niczego przydatnego tym razem, lub że znalazł jakieś bezużyteczne rupiecie. Wówczas może wylosować jedną z Pamiątek z Ojczyzny, lub Pamiątek z Przeszłości z Suplementu do Dark Heresy. Nie przedstawiają one żadnej realnej wartości.

