



wykonać dwa rzuty w odpowiedniej tabeli i wybrać bardziej nieprzyjemny dla czarodzieja rezultat.

Hełm z Krwawego Żelaza

Prawie sześćset lat temu banda wojowników Chaosu oddających cześć Khornowi zaczęła najeżdżać wschodnie granice Ostlandu, w końcu docierając na ponure tereny Sylvania. Przemierzając tamtejsze mroczne lasy, posuwała się wzdłuż Gór Krańca Świata, znacząc swój szlak spalonymi wsiami i wymordowanymi ludźmi. Opanowani żądzą krwi, szukali kolejnych miast i osad, ale kiedy upłynął miesiąc, a żadne ofiary nie szczyły na ostrzach ich toporów, zaczęli walczyć między sobą. Zastępca dowódcy, szalony Vulkner Czarny, wezwał niebiosa, błagając Khorna, aby ten zesłał ofiary, gdyż jego trzewiami targała niezaspokojona żądza krwi. Khorne odpowiedział na ten zew we właściwy Bogom Chaosu złośliwy i pokretny sposób. Myśli Vulknera zdominowało jedno słowo: Kagrin. Było to imię wodza bandy. Vulkner zerwał się na równe nogi i na oczach swych kamratów jednym ciosem dwuręcznego topora ściął głowę wodza. Cechą szczególną Kagrina była mutacja, która złączyła jego hełm i zbroję z ciałem. Ku uciesze swych kamratów, Vulkner wydłubał ciało i kości z wnętrza hełmu, a potem założył go na głowę. Przejawszy dowództwo nad bandą, powiodł wojowników Khorna na zachód, aż dotarli pod mury jednego z największych miast Imperium, Talabheim.

Jak przystało na wyznawcę Pana Czaszek, Vulkner zginął w bitwie, a choć jego ciało zniknęło, Hełm wpadł w ręce innego wybrańca Khorna. Od tamtej pory przechodzi z ręk do rąk i traktowany jest jak najświętsza relikwia. Wiele razy jego właściciel ginął, lecz Hełm pojawiał się ponownie kilka lat później, w jakimś zupełnie innym miejscu. Osoba, która założy go na głowę, zostaje opanowana przez szaleńczą wściekłość i nieopanowaną żądzę krwi, na jej ciało spadają potworne mutacje, a umysł wypaczają choroby psychiczne. Jak sama nazwa wskazuje, Hełm wykonany jest z zabarwionego na rdzawy kolor żelaza, jednak w przeciwieństwie do innych, niezwykle zdobnych artefaktów Chaosu, jest to prosty, niemal surowy w wyglądzie hełm garnczkowy. Jego jedyną ozdobą są dwa rogi, których właściciel hełmu może używać w walce.

Prawda o Hełmie z Krwawego Żelaza

Hełm można zderzyć z głowy zabitego wybrańca Chaosu albo odkryć na starym polu bitwy, gdzie będzie spoczywał na stosie trupów. Jeżeli w danej chwili nie należy do nikogo, będzie przyzywał do siebie wojowników, aż wreszcie ktoś go zdobędzie. Każda rozumna istota o WW równej 50 lub większej, gdy znajdzie się w odległości kilometra od Hełmu, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że za wszelką cenę będzie próbowała dotrzeć do Hełmu i go zdobyć.

Każdy, kto założy Hełm z Krwawego Żelaza, musi wykonać kolejny Trudny (-20) test SW. Jego niepowodzenie oznacza, że Hełm na stałe przyrasta do skóry, zapewniając 3 Punkty Zbroi na głowie, a także mutacje „Rogi” oraz „Żelazna skóra” (na wszystkich lokacjach z wyłączeniem głowy). Co więcej, postać ulega opętaniu w aspekcie Khorna (*Księga Zasad*, str. 215).

Hełm z Krwawego Żelaza można zdjąć tylko po udanym rzuceniu na jego właściciela czaru *zguba demonów* (*Księga Zasad*, str. 164) lub odrąbując mu głowę. Pod koniec każdego tygodnia noszenia

złamać ducha imperialnych żołnierzy, to jednak został pokonany, a smagana wichrami tundra okazała się miejscem jego klęski, a nie ostatecznego triumfu. Przegromiona armia została odparta spod Wrót Kisleva i zawróciła, szukając schronienia w piekielnych koszmarach swej wypaczonej ojczyzny.

Kulminacyjnym momentem ostatniej bitwy stał się pojedynek, w którym naprzeciwko siebie stanęli Morkar i Magnus. Po zażartej wymianie cięć cios imperialnego miecza wybił oko z czaszki Wybrańca Chaosu. Podczas gdy dwaj wodzowie toczyli zaciekły bój, podstępne demony wykradły oko Morkara i uciekły z pola bitwy. Kiedy armia Chaosu rozpięchła się na cztery strony świata, demony zanosły oko do Ostlandu, gdzie powierzyły je wyznawcom Tzeentcha.

Od tamtej pory Oko Morkara wielokrotnie zmieniało właścicieli, pojawiając się w Middenheim, Altdorfie, a także w Talabheim. Pięć lat temu grupa awanturników zdołała ochronić księżną Elizę przed nasłanymi na nią skrytobójcami kultu. W trakcie walk o mały włos nie zniszczono Oka. Później w jakiś dziwny sposób zniknęło i od tamtej pory wszelki słuch o nim zaginął.

Prawda o Oku Morkara

Przeklęte Oko wydaje się odporne na upływ czasu. Jeżeli pozostawi się je samemu sobie, można zaobserwować, że gałka oczna drga, zupełnie jakby rozglądała się na boki. Przy rzucaniu czaru można jej użyć jako dodatkowego składnika, zapewniającego modyfikator do uzyskanego poziomu mocy równy wysokości cechy Magia czarodzieja. Jeśli na postać używającą Oka Morkara spadnie Przekleństwo Tzeentcha, należy

Hełmu postać musi wykonać Wymagający (-10) test SW, którego niepowodzenie oznacza, że staje się wyznawcą Khorna. Inni słudzy Pana Krwi będą go traktować z szacunkiem, a nawet ruszą do bitwy pod jego przywództwem.

Jadeitowy Bożek

Jadeitowy Bożek z Nuln to wyjątkowa statuetka. Przedstawia bezpłciową postać, która jedną dłonią zasłania tors, a drugą krocze. Rzeźba wykonana jest z kawałka wypolerowanego jadeitu, a artyzm, z jakim dopracowano najdrobniejsze szczegóły, sprawia, że jest to prawdziwe dzieło sztuki. Bożek jest jednak czymś więcej niż tylko doskonale wyrzeźbioną figurką.

Powszechnie uważa się, że Bożek pochodzi z Kataju. Po raz pierwszy jego istnienie odnotowano w Imperium, gdy pewien bogaty kupiec z Averheim, Tuergis Gruby, znalazł posążek na straganie miejscowego kupca, pomiędzy bibelotami i rzekomo magicznymi amuletami. Nie mogąc oprzeć się urokowi rzeźby, kupił ją i zabrał do domu. Umieszczony na honorowym miejscu, Bożek natychmiast zwracał uwagę gości. Na osobności kupiec lubił muskać opuszkami palców lśniąca powierzchnię figurki. Rozkosz, jaką mu to sprawiało, była nie do porównania z czymkolwiek innym, podobnie jak myśli i pragnienia, które go nawiedzały pod wpływem rzeźby, choć te stawały się coraz dziwniejsze i złe. Czas mijał, a znany ze swego upodobania do młodych, ładnych chłopców Tuergis zaczął zmieniać swe upodobania dotyczące rozkoszy alkowy. Dekadencja kupca zaczynała powoli zamieniać się w perwersję. Na szczęście Tuergis nie był głupcem i w porę się opamiętał. Szybko sprzedał statuetkę, zanim ta przejęła nad nim pełną kontrolę. Jadeitowy Bożek długo

zmieniał właścicieli, aż w końcu włączył go do swej kolekcji ksiąg Romanow z Nuln (patrz opis obrazu *Błogosławieni* na str. 101). Podobnie jak Tuergis, Romanow szybko odkrył przedziwny wpływ statuetki, jednak nie wystraszył się jej złowróbnego działania i poddał się dziwnym żądom wywoływanym przez Bożka. Wiedziony podszeptem, umieścił go w misie wypełnionej krwią, rozkoszując się dziwnymi i ponętymi aromatami, jakie zaczęła wydzielać świeża krew w kontakcie z magicznym posążkiem. Wdychając przedziwne zapachy, doznawał wizji niewyobrażalnych cielesnych rozkoszy. Zanim jednak zdołał w pełni odkryć wszystkie tajemnice Jadeitowego Bożka, padł ofiarą własnej chciwości i szczył marnie. W noc śmierci Romanowa jego dwór spłonął i choć uważa się, że Jadeitowy Bożek zgorzał w ogniu, to zapewne statuetka przetrwała, choć nie wiadomo, gdzie się obecnie znajduje.

Prawda o Jadeitowym Bożku

Jadeitowy Bożek to dzieło sztuki poświęcone Slaaneshowi. Samo jego dotknięcie wywołuje dziwne wrażenie i budzi utajone do tej pory żądze. Może być wykorzystywany jako dodatkowy składnik rytuału, zapewniając modyfikator +1 do uzyskanego poziomu mocy (+3, jeśli statuetkę umieści się w misie pełnej krwi). Figurka sprawia, że w promieniu 12 metrów magia staje się wyjątkowo nieprzewidywalna, a czary traktowane są tak, jakby do ich rzucenia wykorzystano zdolność **czarnoksiężstwo**. Jednakże każde użycie statuetki w dowolnym celu pociąga konieczność wykonania Prostego (+10) testu Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1k10/5 Punktów Obłądzenia z powodu perwersyjnych chuci, jakie wywołuje Jadeitowy Bożek.

– Zakazane substancje –

Wyznawcy Chaosu używają przeróżnych substancji, aby poszerzyć swoje zdolności pojmowania i w pełni zrozumieć, czym jest moc Bogów Chaosu. Niektóre z tych specyfików spożywane są w trakcie ceremonii ku czci Niszczycielskich Bóstw, inne wykorzystuje się jako składniki wzmacniające siłę zaklęć albo po prostu zażywa się je dla zabawy lub w poszukiwaniu przyjemności. Choć mogą zapewnić ogromne korzyści, każda z tych substancji jest niebezpieczna dla zdrowia i może wpędzić człowieka do grobu.

Znane używki

Przy odrobinie wysiłku w Starym Świecie można znaleźć substancję odurzającą, która zaspokoi dowolną zachciankę. Istnieją narkotyki wywołujące straszny ból, niewysłowioną rozkosz lub wprawiające w ekstazę. Dla każdego coś milego.

Zwodnik

Znana w Bretonii legenda opowiada o pewnym ogrodniku z Parravonu, który uprawiał dziwne, mięsożerne kwiaty. Wydzielały one słodko pachnący nektar, który przyciągał ptaki ku ich zgubie. Choć wielu uważa tę opowieść za bajkę, niestworzony wymysł szaleńca lub malowniczą przypowieść nakłaniającą, aby nie wtykać nosa w cudze sprawy, nawet jeśli to rzeczywiście jest baśń, to w niej również tkwi ziarno prawdy.

Zwodnik to substancja pozyskiwana z kwiatu ptasznika – rzadkiej odmiany drapieżnej rośliny, która w naturalnym środowisku występuje tylko w Lustrii. Jej charakterystyczną cechą są oszalamiające kolory kwiatów. Rośliny są duże i mają kształt dzwonu, ich płatki wyglądają

„Co dzień możemy rozpałać stopy, na których płonąć będą mutanci, ale dopóki będziemy tolerować dekadencję szerzącą się na ulicach naszych miast, dopóty nie powstrzymamy zepsucia drażącego społeczeństwo. Wyjrzyjcie tylko za okna powozów i zobaczcie, jak Chaos kusi ludzi. Podczas gdy my szukamy mutantów, nie dostrzegamy nowego pokolenia, łęgnącego się za sprawą niszczących umysły i dusze substancji, które można kupić na ulicach.”

– wielbna Magda, kapłanka Shallyi

„Jakaż to substancja ze świętych czyni morderców, pobożnych zamienia w niegodziwców, a praworządnych obywateli w plugawych mutantów? Ach, to ukochany czarci pył, który sprowadza sny i zmienia przeznaczenie, który zniszczył Mordheim, który posłał do grobu niezliczonych badaczy i alchemików... Zsyłane przezeń wizje, cuda i dziwy... Wszystkie warte są ryzyka szaleństwa, mutacji, a nawet śmierci. Pomyśl tylko, jaką moc można zdobyć, wykorzystując zaledwie odrobinę spaceniał!”

– Soren Deitlof, alchemik z Nuln