WARHAMMER 40,000™

ROLEPLAY

WRATH & GLORY™

ŹRÓDŁO MIŁOSIERDZIA

Projekt okładki: Mikhail Savier
Ilustracje: Joel Chaim Holtzman, Antonio De Luca, Sam Manley, JG O'Donoghue,
Stefan 'Storykillinger' Ristik, Andrea Tentori Motalto
Autorzy: Zak Dale-Clutterbuck, TS Luikart
Opracowanie graficzne i layout: Rachael Macken
Redakcja i korekta: Síne Quinn, Chris Walz
Wydawca: Dominic McDowall

Special thanks to the GW team.

Published by Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland.

EDYCJA POLSKA
Tłumaczenie: Jacek Czuba
Redakcja i korekta: Patryk Ławniczak
Skład DTP: Paweł Karlicki

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

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

Warhammer 40,000 Roleplay: Wrath & Glory © Copyright Games Workshop Limited 2022. Warhammer 40,000 Roleplay, logo Warhammer 40,000 Roleplay, Wrath & Glory, logo Wrath & Glory, GW, Games Workshop, Kosmiczni Marines, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, 'Aquila' logo Dwugłowego Orła i wszystkie powiązane loga, ilustracje, grafiki, imiona, stworzenia, rasy, pojazdy, lokacje, broń, postacie i ich charakterystyczne podobieństwo są ® lub ™ i / lub © Games Workshop Limited, zmiennie zarejestrowane na całym świecie i używane na podstawie licencji.

Cubicle 7 Entertainment oraz logo Cubicle 7 Entertainment są znakami towarowymi firmy Cubicle 7 Entertainment Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

BOHATEROWIE POSZUKIWANI!

Trzymasz właśnie w rękach (lub przeglądasz na zaawansowanym infoczytniku) wprowadzenie do gry fabularnej **Warhammer 40,000: Wrath & Glory**. To osadzona w mrocznej przyszłości samodzielna przygoda, w której wyjaśniono również zasady podstawowej mechaniki Wrath & Glory. Nieważne czy jesteś doświadczonym odkrywcą 41. milenium, czy dopiero stawiasz swoje pierwsze kroki – w galaktyce zaszły niedawno nieodwracalne zmiany. Bohaterowie są teraz w cenie jak nigdy wcześniej.

Imperium

W dalekiej przyszłości galaktyka Drogi Mlecznej została zdominowana przez zarządzane ze Świętej Terry – zwanej niegdyś Ziemią – ogromne galaktyczne Imperium człowieka. Imperium ma feudalny i ekspansjonistyczny charakter, a od ponad dziesięciu mileniów przewodzi mu Imperator, czczony teraz jako bóg.

Już u progu swego istnienia Imperium było otoczone przez nieprzyjaciół ze wszystkich stron. Na mocy starożytnego dekretu Imperatora ludzkość jest predestynowana do władania galaktyką, co doprowadziło do wojen z różnymi gatunkami obcych, a wiele z nich zostało wymordowanych do ostatniego. Jednak najwytrwalszymi i najbardziej przerażającymi wrogami Imperium są obrzydliwe siły koszmarnych istot Chaosu, które wypaczają umysły śmiertelników i pochodzą z plugawego wymiaru zwanego Osnową. Przestrzeń ta jest równoległym wszechświatem z czystej psychicznej energii, zamieszkałym przez pragnące doprowadzić ludzkie dusze do upadku demony i ich Mrocznych Bogów.

Galaktyczny zasięg podboju Imperium jest w pełni zależny od wykorzystania Osnowy. Rzadka mutacja ludzkiego genomu umożliwia niektórym ludziom – psionikom – kierowanie jej mocą. Ich zdolność kształtowania rzeczywistości wywołuje tyle szacunku, co trwogi. Astropaci są podtypem psioników, wyszkolonym do używania mocy Osnowy w celu nawiązania telepatycznej komunikacji na ogromne kosmiczne odległości. Gigantyczne okręty kosmiczne przewożą wojska Imperium i zaopatrzenie właśnie przez Osnowę, podróżując szybciej od światła dzięki tajemniczej technologii. Igranie z potwornymi mocami Osnowy jest jednak niezmiernie niebezpieczne, ponieważ demony mogą wyczuć aktywnego psionika i przy pierwszej możliwej okazji spróbować go opętać. To jeden ze sposobów, w jaki przedostają się do rzeczywistości, by urealniać swe mroczne pragnienia.

Imperator jest najpotężniejszym psionikiem, jaki kiedykolwiek żył. Usadowiony na Złotym Tronie włada Imperium mimo zawieszenia w „życiu po śmierci". Część jego wspaniałomyślnej woli wciąż zasila światło Astronomicanu – psionicznej latarni

używanej przez statki kosmiczne do nawigacji na burzliwych falach Osnowy.

Ekspansjonistyczne Imperium chlubi się swoimi siłami zbrojnymi, twierdząc, iż są najwspanialszą armią w całej galaktyce. Liczące miliardy żołnierzy Astra Militarum, zwane też Gwardią Imperialną, nieustannie przerzuca kolejne oddziały między prowadzonymi na obcych światach wojnami i wykrwawiają się całymi dywizjami z imieniem Imperatora na ustach. Elitarne siły fanatycznych wojowniczek, Adepta Sororitas, walczą w świętych wojnach z bluźnierczymi obcymi i tymi, którzy odrzucają wolę Imperatora.

Jednak najwspanialszymi wojownikami w jego armiach są Anioły Śmierci, Adeptus Astartes – Kosmiczni Marines. Niegdyś byli zwykłymi ludźmi, przeszli jednak ulepszające genom radykalne operacje, zmieniające ich w półbogów pola bitwy – szybszych, większych, silniejszych i potężniejszych psychicznie i fizycznie niż jakikolwiek śmiertelnik. Ponoć sam Imperator wynalazł skomplikowane procedury biologiczne służące do zmiany człowieka w Kosmicznego Marine'a, chcąc stworzyć odzianych w technologicznie zaawansowane pancerze wojowników zdolnych do wypełnienia jego woli i podbicia galaktyki w jego imieniu.

Większość danych o historii Imperium zostało utraconych w trakcie nieskończonych wojen, a następnie w wyniku plagi stagnacji i ignorancji, jednakże boski status Imperatora jest niepodważalny. Jest żywym zbawcą ludzkości, bastionem przeciwko złu i należą do niego życia wszystkich obywateli. Odstępstwo od nauk Eklezjarchatu, państwowego kościoła Imperium, uznawane jest za herezję i karane śmiercią. Niezliczone tryliony pracują ciężko na milionach światów, harując w horrendalnych warunkach i umierając w imieniu swego boga, dumne z posługi i udziału w nieskończonej machinie wojennej Imperatora.

Wielka wyrwa

Ludzkie armie Imperium mogą być potężne, jego terytorium naprawdę rozległe, ale mimo to nie jest jednak niezachwialne. Zbyt wielu nieszczęsnych, wabionych obietnicami mocy śmiertelników odwraca się od światła Imperatora i przechodzi na służbę demonicznym siłom Chaosu. Powszechnie uważa się, że ci wypaczeni bluźniercy stoją za największą katastrofą, jaka spadła na Imperium w ciągu ostatnich dziesięciu mileniów – pojawieniem się Cicatrix Maledictum, Burzy Osnowy, która rozdarła galaktykę na dwoje.

Demony zazwyczaj nie mogą wejść do rzeczywistości z Osnowy, chyba że zostaną przyzwane przez sprowadzonych na złą ścieżkę heretyków. Istnieją jednak miejsca, w których świat realny i Immaterium się przenikają. Zjawiska te nazywane są Szczelinami Osnowy, a największe z nich mogą tworzyć długie na lata świetlne niestabilne Burze Osnowy, siejące zamęt w międzygalaktycznym transporcie. W takich miejscach demony mogą swobodnie przenikać do rzeczywistości, by plądrować i niszczyć co tylko zechcą.

Wielka Wyrwa to największa Burza Osnowy, jaka kiedykolwiek nawiedziła galaktykę. Rozciąga się przez cały znany kosmos, odcinając część Imperium od Astronomicanu, światła Imperatora ze Świętej Terry. Bez jego przewodniego blasku podróż przez Osnowę jest niemal niemożliwa. Statki i psioniczne wiadomości nie mogą przebić się przez szalejący koszmar Wielkiej Wyrwy. Ludzkość po jej drugiej stronie została odizolowana, a odcięci od płynącej ze wspólnoty siły Imperium obywatele stanęli naprzeciw potężnych demonów i zaawansowanych technologicznie xenos.

Obywatele żyjący po „ciemnej" stronie Wyrwy są przerażeni i bezsilni, niektórzy w swej desperacji zwracają się ku herezji, inni padają ofiarą potworności, od których aż roi się ta mroczna część galaktyki. Mnóstwo ludzi wciąż wznosi modły do Imperatora z prośbą o ratunek, jednak równie wielu uwierzyło w heretyckie pogłoski, że Imperator umarł i wszyscy są zgubieni.

Osamotniony system

Otoczony przez Burze Osnowy system Gilead znajduje się na krańcu Imperium Nihilus i jest wręcz opleciony przez macki Wielkiej Wyrwy. Został założony w wyniku krucjaty, której przewodziła kanonizowana Lord Generał Julyanna Gilead, a przez ostatnie 7000 lat był wręcz wzorcowym modelem imperialnego porządku.

Uważany przez Eklezjarchat za istny bastion wiary system słynie ze swej oddanej ludności i regularnie płacił dziesięciny bez żadnych incydentów. Nad bezpieczeństwem mieszkańców czuwają nie tylko złożone z lokalnych regimentów Gwardii Imperialnej potężne armie, ale również czujny Zakon Adeptus Astartes – Absolutorów – którzy poprzysięgli, że pod ich opieką system nigdy nie upadnie.

Wiele takich przysiąg okazało się nic niewartych po mrocznej stronie Imperium, lecz Absolutorzy dotrzymują danego słowa. Jeszcze.

Kiedy Wielka Wyrwa rozdarła galaktykę, system Gilead został zupełnie odizolowany i nie ma żadnego kontaktu ze światem poza systemem. Niebo nad wieloma światami systemu nieustannie płonie od wielokolorowych energii Wielkiej Wyrwy, które przyćmiewają gwiazdy i plamią światło słońca.

Przez trzy długie lata wojen system Gilead popadał w mrok i rozpacz. Źródła zaopatrzenia zostały szybko przeciążone, dystrybucja amunicji i paliwa silnie ograniczona, a kurczące się błyskawicznie zapasy zużyte na tłumienie rebelii i odpieranie nieustannych najazdów obcych i sił Chaosu. Większość floty kosmicznej systemu uległa zniszczeniu, w miarę jak jej statki stawały się bezużyteczne lub zostawały rozniesione w pył.

Cały system zaczął oczekiwać końca.

Klątwa nadziei

Wolni Kupcy to niezwykle potężni ludzie, którzy otrzymali rzadkie upoważnienie reprezentowania Imperium w odkrywczych podbojach i międzygwiezdnym handlu. Ich statki i załogi są uzbrojone po zęby, ponieważ dynastie kupieckie uwielbiają sięgać w nieznane w poszukiwaniu chwały i bogactw.

Trzy lata po pojawieniu się Wielkiej Wyrwy Wolny Kupiec Jakel Varonius, aktualny patriarcha dynastii Varonius, przybył do systemu Gilead wraz z flotyllą okrętów. Jego flota odkryła coś absolutnie bezcennego – stabilną ścieżkę przez Wielką Wyrwę. Podróż była nadzwyczaj niebezpieczna, a powiodła się jedynie dzięki wspartym ogromnym szczęściem heroicznym wysiłkom starszego Nawigatora. Pojawiły się jednak plotki, że przejście przez piekielną Burzę Osnowy działa tylko w jedną stronę.

Flotylla Varoniusa przywiozła zaopatrzenie i materiały wszelkiego rodzaju, a także zdumiewające wieści: Imperium po drugiej stronie Wyrwy nie tylko przetrwało, lecz Prymarcha Roboute Guilliman, syn Imperatora, powrócił zza grobu milenia po swej rzekomej śmierci. Guilliman został Lordem Dowódcą Imperium, a jego cudowne zmartwychwstanie zwiastowało rozpoczęcie Krucjaty Indomitus. Siły Varoniusa są jedynie małą cząstką przetaczającej się przez całą galaktykę desperackiej kampanii na ogromną skalę, która powoli odbija utracone światy Imperium Nihilus.

Ku całkowitemu zdumieniu niewielkich sił wciąż walczących w systemie Absolutorów Varonius przedstawił im posiłki w liczbie kilku oddziałów Primaris Marines – nowego typu zaawansowanych Astartes, rozesłanych do całego Imperium przez Guillimana w celu przywrócenia porządku.

Varonius szybko ocenił sytuację w systemie Gilead i natychmiast przystąpił do działania. Jego okręty zmiażdżyły piratów i korsarzy obcych, a następnie zepchnęły wyznawców Mrocznych Bogów na dalekie krańce systemu.

Flotylla Varoniusa wciąż stacjonuje w systemie Gilead, a zdradliwa Cieśnina Andraste nie została jeszcze opisana na mapach. Planety systemu są nadal zarządzane przez różnych władców, jednak wielu niezależnych kapitanów statków kosmicznych weszło w sojusz z flotyllą Wolnego Kupca. Wszyscy rozumieją, że Jakel Varonius jest najpotężniejszą osobą w systemie – zarówno militarnie, jak i politycznie. Niewielu lokalnym władcom odpowiada taka sytuacja, podają w wątpliwość jego prawdziwe motywy i niepokoją się, dlaczego wciąż tkwi w tak zapomnianym systemie, co nie przeszkadza im regularnie wzywać go na pomoc.

Varonius stworzył niezwykłe przymierze łączące zasadniczo odmiennych sojuszników zjednoczonych potrzebą przetrwania w obliczu potworności wypluwanych przez Wielką Wyrwę. Sojusz ten składa się z mędrców z każdego szczebla piramidy społecznej, Adeptus Astartes, agentów budzącej postrach Inkwizycji, Wolnych Kupców z dynastii Varoniusa, a także wielu innych: sankcjonowanych psioników, żarliwych w wierze Sióstr Bitwy, a nawet z potajemnie współpracujących z sojuszem aeldari.

Sytuacja przymierza jest nie do pozazdroszczenia. Pod wpływem Wielkiej Wyrwy nowe herezje powstają niemal każdego dnia, a kultyści rozszerzają swe wpływy. Psionicy rodzą się z niepokojąco wysoką częstotliwością, ponieważ ekspozycja na moce Burzy Osnowy doprowadziła do olbrzymiego rozbudzenia ludzkich mocy psionicznych, a zbierające obdarzonych mocą Czarne Okręty z Terry przestały przybywać do systemu. Piraci uparcie podgryzają Światy Centralne, atakując z kryjówek mieszczących się gdzieś na skraju systemu, na terytorium zwanym Głębią. Ich głównym celem są wszelkie pożądane zasoby, które mogą później potajemnie odsprzedać za niebotyczne sumy.

Twoja rola

Odwaga jest niezbędna. Niezłomny hart ducha, którego światło płonie nawet w najmroczniejszych miejscach, gdzie bohaterskich czynów nie widzi nikt prócz – oby – jaźni samego Imperatora. W grze **Warhammer 40,000: Wrath & Glory** wcielacie się w rolę agentów różnych potęg w systemie Gilead. Waszym zadaniem jest powstrzymanie naporu tłumiącego światłość mroku poprzez podejmowanie się niebezpiecznych misji, których celem jest przedłużenie stabilności ludzkości o kolejny dzień. Solidarność jest niezbędna. Wasza grupa będzie składać się z postaci, które mogłyby znaleźć się w tym miejscu w 41. milenium – Kosmiczny Marine może walczyć u boku oprycha z kopca, wspierany przez tech-kapłana stojącego u boku Komisarza Imperialnego, a czasem może nawet działać wspólnie z aeldari. Wszyscy jednoczą się w tej dziwnej sytuacji i momentach próby, ponieważ sojusz może oznaczać przetrwanie, a walka w pojedynkę to pewna śmierć.

Jesteście jednymi z najlepszych mieszkańców systemu Gilead i nie da się was zastąpić. Jeśli macie zginąć, sprzedajcie swoją skórę bardzo drogo.

SYSTEM GILEAD

Uwięziony przez plugawe energie Wielkiej Wyrwy system Gilead jest zbiorem różnorodnych (i podzielonych politycznie) planet, pełnym szans na heroiczne czyny i nieszczęśliwe wypadki. Większość ludności zamieszkuje Światy Centralne, w których rozlokowane są najsilniejsze elementy armii.

Avachrus, świat-kuźnia

Ta niewielka planeta pozostaje pod kontrolą Adeptus Mechanicus, sprzymierzonego z Imperium kultu poświęconego w pełni zgłębianiu wiedzy i służbie Bogu-Maszynie. Na mocy starożytnych praw wyłącznie oni mają prawo badać, naprawiać i wytwarzać tak bardzo niezbędne Imperium produkty dziwnych lub zapomnianych zaawansowanych technologii. W swojej pogoni za technologicznym oświeceniem zastępują fragmenty ciał ulepszonymi bionicznymi częściami – augmentacjami.

Avachrus znajduje się najbliżej gwiazdy Gilead, a powodu ekstremalnych temperatur i toksycznej atmosfery życie na powierzchni planety jest niemożliwe. Ludność mieszka więc w przepastnych podziemnych kompleksach manufaktorów, zaopatrujących większość systemu w amunicję, paliwo i różnorodne wytwory technologii.

Nethreus, świat śmierci

Mieszkańcy Nethreusa żyją w ochranianych przy pomocy próżniowych tarcz miastach zwanych dominiami, odgradzając się od grasującej na tym wulkanicznym świecie gigantycznej megafauny. Obrońcą każdego dominium jest baron i jego świta, którzy pilotują starożytne robotyczne maszyny bojowe – Rycerzy Imperialnych. Władcą Netherusa jest młody najwyższy król Vilmaar XIV z linii akastańskiej, który pragnie wspierać Varoniusa, lecz napotyka twardy opór ze strony zaściankowych baronów.

Ostia, świat rolniczy

Powierzchnia Ostii, urodzajnej zielonej planety, została w pełni poświęcona produkcji żywności. Stała się jedynym spichlerzem systemu, zaopatrującym inne światy w produkty rolne, inwentarz i słodką wodę. Pracujący na bujnych równinach i niebotycznie wysokich pionowych farmach hydroponicznych farmerzy często znajdują się na skraju śmierci głodowej i pod groźbą poważnych konsekwencji są zmuszani do oddawania owoców swej pracy szlachcie lub na rzecz wojennego wysiłku. Rolnicza planeta jest tak ważna dla systemu, że wszelkie prośby jej władz są natychmiast spełniane.

Enoch, świat świątynny

Czwarta planeta od słońca Gilead, święta Enoch, została poświęcona kultowi Imperatora. Więcej informacji na temat tej planety, będącej scenerią **Źródła miłosierdzia**, znajduje się w podrozdziale **Święta Enoch**.

Gilead Primus, świat-kopiec

Gilead Primus, stolica systemu i dom dla rzesz zamkniętych w miliardowych wielopoziomowych miastach-kopcach dusz, to istny kocioł podstępnych gildii, wywrotowych frakcji i – o ile wierzyć trwożnym plotkom – heretyckich kultów.

Robotnicy ze średnich i niższych poziomów muszą płacić za wszystko, nawet za powietrze, którym oddychają, pracując w pocie czoła, by wypełnić normy manufaktorum. Regularne niedotrzymywanie norm skutkuje uduszeniem. Najbogatsi mieszkają na szczytach iglic lub zupełnie wyrzekli się kopców na rzecz wielkiej jak kontynent i unoszącej się nad chmurami orbitalnej płyty zwanej Brassyl. Gilead Primus chlubi się również pięcioma zamieszkanymi księżycami, zajmującymi się różnymi gałęziami przemysłu.

Charybdion, świat oceaniczny

Charybdion, świat kopców zbudowanych w niezmiernie zanieczyszczonych przez przemysł ciemnych oceanach, jest wręcz usiany rafineriami. Na planecie znajduje się również Żelazna Twierdza, obiekt, w którym bada się i przetrzymuje psioników systemu w oczekiwaniu na Czarne Okręty. W ciągu ostatnich kilku dekad Żelazna Twierdza osiągnęła maksimum swej pojemności i wypełniła się koszmarami, ponieważ rodząca się populacja psioników nieustannie rośnie – a końca nie widać.

Głębia

Niezbadane obszary Głębi leżą poza Światami Centralnymi. Większość wie jedynie, że daleko za orbitą Charybdiona znajduje się szeroki pas asteroid, lecz to, co leży za nim, pozostaje tajemnicą dla większości mieszkańców.

Wewnątrz Głębi rozciąga się Wrakowisko, nieustannie rosnące cmentarzysko wypluwanych przez Wielką Wyrwę zniszczonych statków i kosmicznego złomu. Niektóre unoszące się w przestrzeni kosmicznej wraki mają wiele tysięcy lat, inne padły łupem Osnowy niedawno, podczas prób przekroczenia Cieśniny Andraste. Wrakowisko skrywa olbrzymie bogactwa, lecz jest zdradzieckim miejscem, w którym grasują korsarze aeldari, ludzcy piraci i, co gorsza, Kosmiczni Marines Chaosu.

Podobno daleko wewnątrz Głębi z Wielkiej Wyrwy wyłoniły się dwie planety karłowate, które dołączyły do Światów Centralnych w obrotach wokół gwiazdy Gilead. Zostały nazwane Trollius i Vulkaris, a każda skrywa mroczne sekrety, najprawdopodobniej będące efektem machinacji samej Osnowy. Mówi się również o uszkodzonym światostatku aeldari, psychoaktywnym okręcie kosmicznym, na którym może mieszkać populacja dorównująca całej planecie. Słyszano też o tworzonych przez upadłych tech-kapłanów potworach lub o zdolnych do transformacji lub destrukcji całych światów starożytnych maszynach.

Święta Enoch

Wyobraź sobie szmaragd, który stracił blask. Ten pełen ogromnych oceanów i wąskich pasów pustynnych lądów świat jest w całości pokryty świątyniami i dzielnicami nędzy, a jego łańcuchy górskie zostały wyrzeźbione na podobieństwo bohaterów i świętych. Święta Enoch, czwarta planeta od ponurego słońca Gilead, jest pełnym – zbyt pełnym – życia światem świątynnym.

Enoch była kiedyś celem pielgrzymek, przez który w ciągu każdej dekady przewijały się miliardy podróżników. Niezliczone rzesze wędrowców nieustannie przemierzały święte obiekty Enoch, od płycizn Inish do świątyni Tygranasa Dalira, Archanioła Imperatora.

Kiedy pojawiła się Wielka Wyrwa, miliony pielgrzymów zostało uwięzionych na planecie. Na niedawno przybyłych lub mających wyruszyć statkach utknęły kolejne miliony, które ostatecznie zostały po prostu wysadzone na powierzchni globu.

W Enoch była jedynie celem pielgrzymek, przygotowanym zaledwie do zapewnienia wiktu przewijającym się przez planetę masom. Jej porty kosmiczne zostały opanowane niemal natychmiast. Zakwaterowana w ośrodkach ludność szybko zwiększała swą liczebność i w końcu przekroczyła masę krytyczną. Podobnie stało się w przypadku tych stłoczonych w niezliczonych kościołach, katedrach, świątyniach, klasztorach, opactwach i sanktuariach. Ludziom wmawiano, że to jedynie tymczasowe kwatery, a „normalny" porządek rzeczy zostanie wkrótce przywrócony, lecz obietnice te prędko okazały się puste. Nieprzebrane miasteczka namiotowe bardzo szybko wyrosły w każdym marmurowym mieście, rozrastając się z każdym kolejnym miesiącem, aż w końcu przekształciły się w rozciągające się na całe kontynenty slumsy.

Teraz, trzy lata po pojawieniu się Wielkiej Wyrwy, ludność Enoch podzieliła się na dwie wyraźnie odrębne kasty: kler świątynnego świata – Eklezjarchat – oraz uchodźców. Członkowie obu solidarnie łączą się wewnątrz grup w zbiorowym nieszczęściu.

Większość mieszkańców Enoch żyje na skraju śmierci głodowej. Eklezjarchat konsekwentnie zapewnia głodującym masom minimalny wikt, jednak zapasy kurczą się z każdym dniem. Rok temu, jeszcze przed przybyciem Jakela Varoniusa, sytuacja osiągnęła punkt tak krytyczny, że synod enochiański powziął straszną decyzję. Ogromne siły Sióstr Bitwy, elitarnego kontyngentu Eklezjarchatu, zostały wysłane do pacyfikacji kilku heretyckich kultów, które ponoć rozpanoszyły się wśród uchodźców – głodni ludzie zostali skuszeni podszeptami płynących z Wielkiej Wyrwy demonicznych mocy.

Choć Adepta Sororitas solennie wypełniły swój obowiązek i wyrżnęły wielu bezbożników, pojawiły się plotki, iż dowody herezji zostały sfałszowane, co miało być perfidnym oszustwem, którego celem było utrzymanie populacji pod kontrolą. Od tamtego czasu Siostry Bitwy często odprawiają żałobne nabożeństwa upamiętniające tę potencjalną tragedię, nazywaną przez nie „Nocą łez". Wydarzenie to było młynem na wodę twierdzeń, iż Eklezjarchat staje się coraz bardziej zepsutą i bezduszną organizacją, patrzącą z pogardą na ludność planety ze swych ufortyfikowanych katedr.

Bogata szlachta Enoch zabarykadowała się w miastach pełnych bogato zdobionych, lecz niszczejących kościołów, umocnionych wież i grubo opancerzonych świątyń. Jeśli sytuacja zmusza notabli do wyjścia na zewnątrz, zawsze towarzyszą im uzbrojeni po zęby ochroniarze. Kapłani odprawiają msze zza osłon ze zbrojonego szkłorytu. Dzielnice nędzy są natomiast pozornie nieskończoną masą obdartych przybudówek lub prowizorycznie skleconych ruder. Przemoc wybucha często i niespodziewanie. Gangi i inne grupy przestępcze władają wieloma dzielnicami, do których nie zapuszczają się nawet egzekutorzy Ministorum. Niedola jest pożywką herezji. Występowanie kanibalistycznych kultów jest powszechne, a jeszcze mroczniejsze czają się pośród cieni. Od niedawna rozbudzeni psionicy i ofiary demonicznych opętań pojawiają się w slumsach coraz częściej, a wiedzący o tym nieliczni ludzie wierzą, że synod enochiański celowo nie podejmuje prób powstrzymania lub ograniczenia tych potworności w nadziei, że niewygodne złowrogie jednostki wyrżną „nadmiarową" ludność.

Błyskotliwa „przedsiębiorczość"

Większość zdanych na własne siły pielgrzymów należała do zamożnych rodzin, które stać było na opłacenie podróży do świątynnego świata. Niektórzy mieli wystarczająco wiele bogactw lub koneksji, by umościć się w miastach, większość jednak stała się nędzarzami i szybko skończyła w slumsach. Wielu zorientowało się, że ich wyuczony lub wykonywany zawód znaczy na Enoch niewiele lub zgoła nic.

Większość prędko zaangażowała się w szemrane przedsięwzięcia, chcąc przetrwać w tej zmienionej

rzeczywistości. Przed pojawieniem się Wielkiej Wyrwy na planecie kwitł handel relikwiami, z których większość była podrobiona. Fałszerze błyskawicznie się przebranżowili i zaczęli wytwarzać niezbędne narzędzia i oręż. Broń palna jest niezwykle rzadka, a broń biała przeżywa prawdziwy renesans. Uważa się wręcz, że nienoszenie przy sobie broni w slumsach jest co najmniej lekkomyślne.

Większość pielgrzymów opuszczała Enoch z prostą zdobioną pamiątką – dermaplantem, wymyślnym tatuażem z krystalicznych obwodów. Tatuaże te są często wyposażone w diody, których światłem steruje właściciel. Przestępcy, członkowie gangów, a nawet część kultystów ze slumsów Enoch używa ich teraz jako znaku rozpoznawczego, co doprowadziło do powstania zdumiewających wzorów różnych grup, które ozdabiają się zawiłymi hieroglifami i zmiennymi lśniącymi symbolami – czy to świętymi, czy to heretyckimi. Najsprytniejsi i najbardziej zaawansowani technologicznie używają swoich dermaplantów do emitowania tajnych wiadomości, które mogą odczytać jedynie wtajemniczeni.

Ponieważ większość dostępnego na Enoch pożywienia to zaledwie „cienki kleik bez smaku", każdy inny rodzaj jedzenia jest na wagę złota. Powstały całe organizacje przestępcze, które zajmują się przemytem konkretnego rodzaju potraw do zamkniętych miast. Wiele biednych rodzin próbuje uzupełnić mizerne racje dzięki małym ogródkom, jednak plony są nieregularne. Mimo tego w wielu częściach Enoch ziarna stały się powszechnie stosowanym środkiem płatniczym, szanowanym bardziej niż tradycyjna waluta. Przyprawy są niezwykle pożądane, dlatego wiele grup odpowiedziało na popyt różnorodnymi – legalnymi lub nie – produktami. W slumsach niewielki woreczek aromatycznych przypraw jest wart więcej niż ludzkie życie.

Morskie bogactwo

Pracowici mieszkańcy wybrzeży są jedną z najbardziej uprzywilejowanych grup na wszystkich kontynentach Enoch. Kiedy mieszkańcy slumsów nie złorzeczą na ufortyfikowane miasta, kierują najbardziej zazdrosne spojrzenia właśnie ku rybakom. Na mocy starożytnej tradycji ryby i inne morskie surowce stanowią własność Eklezjarchatu, jednakże wszyscy trudniący się rybołówstwem mają prawo zaspokoić potrzeby swoich rodzin przed przekazaniem połowów do spichlerzy.

W ciągu pierwszych kilku lat po powstaniu Wielkiej Wyrwy zdani na własne siły pielgrzymi mogli swobodnie wchodzić do mórz i łowić ryby nawet gołymi rękami. Jednakże w miarę upływu czasu i z powodu coraz większej intensywności zgubnego światła Wielkiej Wyrwy stworzenia morskie uległy zmianom. Na przestrzeni lat zawodowi rybacy zaczęli wracać z połowów z coraz cięższymi kontuzjami, a później byli wręcz rozrywani na morzu żywcem. W odpowiedzi na ataki coraz bardziej niebezpiecznych mieszkańców wód tradycyjna rybacka społeczność Enoch opancerzyła swoje łodzie i musiała zastąpić zwykłe sieci zbrojonymi klatkami, wzmocnionymi linami i harpunami, w niektórych przypadkach wyposażonymi nawet w wybuchowe groty.

W wyniku konieczności obrony przed wygłodniałymi uchodźcami wioski rybackie zmieniły się w ufortyfikowane i uzbrojone po zęby twierdze, w których dziedziczne prawo do pobytu ograniczone zostało niemal wyłącznie do potomków starożytnych enochiańskich rodzin. Rybacy wciąż przekazują Eklezjarchatowi większość swoich coraz trudniejszych do zdobycia połowów, lecz z każdym rokiem złapane stworzenia stają się coraz dziwniejsze, co wywołuje słuszną obawę, iż zbliża się chwila, w której morskie bogactwa Enoch zostaną uznane za skażone. Mieszkańcy rybackich wiosek trudnią się również produkcją czegokolwiek, co można wykonać z wysuszonych morskich roślin, a niektórzy zajmują się też dorywczym handlem wyprodukowanymi z morskich surowców dobrami.

PRZYGODA

Przygoda wprowadzająca do **Wrath & Glory** została przygotowana z myślą o czterech graczach oraz jednym MG. Scenariusz zawiera opisanych na końcu uproszczonych Bohaterów Graczy i opiera się na wprowadzanych w odpowiednich momentach uproszczonych zasadach.

CZĘŚĆ 1: UPADŁA PLANETA

Bohaterowie zostali zgromadzeni przez Jakela Varoniusa na żądanie Eklezjarchatu, a powierzone im zadanie dotyczy zbadania „niepokojącej kwestii" na świecie świątynnym systemu Gilead. Postacie zostają posadzone w niegdyś bogato zdobionych siedzeniach lądownika aquila, imperialnego statku transportowego wysokiej klasy, i przewiezione z imperialnego krążownika Obasiego do rybackiej wioski Mourncleft. Otrzymują również informację, iż mają spotkać się z miejscową egzekutorką Eklezjarchatu – zatrudnioną z funduszy prywatnych strażniczką prawa – która ma wyjaśnić im szczegóły misji.

PUNKTY FURII

Punkty Furii są swoistą walutą zdobywaną we **Wrath & Glory** dzięki imponującym dokonaniom bohaterów lub dobremu odgrywaniu postaci przez graczy. Nagradzaj więc pomysłowe rozwiązania i zabawne momenty punktami Furii! Podczas Testu gracz może wydać punkty Furii, aby ponownie rzucić kośćmi, na których wypadło 1, 2 lub 3, co daje szansę na przekucie porażek w Ikony.

Wnętrze lądownika oświetla blask świec i urządzeń, których działania nie rozumie nawet Delta-Signis-45 – emitujących bezbarwne hologramy Enoch oraz dodatkowe informacje hololitów. Gracze mogą swobodnie zadawać pytania o Enoch, a Ty możesz posiłkować się w odpowiedziach informacjami zawartymi w scenariuszu.

Testy i lądowanie

Za każdym razem, kiedy musisz ustalić wynik niepewnego działania we **Wrath & Glory** wykonujesz Test. Rzucasz wtedy odpowiednią dla sumy Atrybutu i Umiejętności postaci pulą kości sześciościennych (k6). Wyniki 4 oraz 5 oznaczają jedną Ikonę, natomiast 6 jest równowartością 2 Ikon. Jeśli wyrzucisz co najmniej tyle Ikon, ile wynosi Stopień Trudności (ST) Testu – odnosisz sukces.

W **podręczniku podstawowym Wrath & Glory** proces tworzenia własnych postaci i ustalanie pul kości zostały szczegółowo wyjaśnione, lecz w tej przygodzie pule kości zostały określone odgórnie i podane przy każdym niezbędnym do wykonania Teście.

Obasi pilotuje lądownik, lecz w pewnym momencie obrazy hololitów zaczynają migotać i drżeć. Rozbrzmiewa kilka ostrzeżeń alarmowych, a Obasi musi wykonać Test Pilotażu o ST 2 z pulą kości równą 4. Jeśli mu się powiedzie, odzyska kontrolę nad maszyną. Jeśli Test zakończy się porażką, Delta-Signis-45 może zareagować i porozumieć się z duchem maszyny lądownika, doprowadzając do bezpiecznego lądowania.

Lądownik dociera do Mourncleft tuż przed zachodem słońca. Wioska została zbudowana na kształt litery V wokół położonej między strzelistymi klifami głębokiej szczeliny. Łodzie przeróżnych rozmiarów zostały w niej zawieszone wysoko ponad wzburzoną powierzchnią oceanów, a każda z nich jest połączona długimi przewodami z ustawionymi na szczytach klifów mechanicznymi wciągarkami. Na północy znajduje się góra wysoka na co najmniej 3000 metrów. Atticus zauważa w niej ogromną rzeźbę patrzącej w stronę otwartego morza twarzy, srogiej podobizny Tygranasa Dalira, dawnego mistrza zakonnego Absolutorów.

Mourncleft składa się z około pięćdziesięciu budynków. Nieregularna linia obsadzonych stanowiskami strzeleckimi ufortyfikowanych murów okala wioskę aż do urwisk klifów. Za murem znajdują się rozciągające się po horyzont slumsy, pośród których po zapadnięciu zmroku pojawiają się setki ulicznych ognisk. Niewielkie lądowisko znajduje się niedaleko krawędzi klifów. Mocno zbudowana starsza kobieta w opancerzonym kombinezonie czeka już na wysiadające postacie.

Rashida Kandlan

Egzekutorka Rashida Kandlan ma szare oczy i dziwne blizny dookoła ust. Urodziła się na Gilead Primus i przez dekady pełniła obowiązki egzekutorki pośród wypełnionych smogiem niższych poziomów kopca Calumina. Jeszcze w wieku nastoletnim zamontowano jej wokół ust aparat oddechowy, by unoszące się w powietrzu trujące chemikalia nie uszkodziły jej płuc. Od czasu demontażu urządzenia nie przepuszcza żadnej okazji, by zaczerpnąć do płuc głębokiego haustu świeżego morskiego powietrza.

Odegraj Kandlan jako zdeprymowaną i udręczoną strażniczkę prawa. Cieszy się na widok bohaterów i wyjaśnia, że w wyniku badań Administratum uznano, że jeden egzekutor powinien wystarczyć do pilnowania Mourncleft i okolicy. Badania przeprowadzono ponad sto lat temu, więc Kandlan szacuje, że do kontrolowania aktualnej ludności potrzebowałaby około pięćdziesięciu kolejnych egzekutorów. Na miejscu jest jednak tylko ona – a teraz również i postacie graczy.

Odprawa

Kandlan prowadzi bohaterów do swojego pobliskiego domu i wyjaśnia naturę ich misji. Podczas opisu sytuacji przez egzekutorkę posłuż się informacjami zamieszczonymi we fragmencie **Święta Enoch**. Wydawałoby się, że największym problemem planety jest panujący głód, lecz niedostatek wody pitnej jest równie palącą kwestią. Wody oceanów Enoch są słone i niezdatne do picia dla ludzi, którzy nie posiadają odpowiednich augmentacji. Oczywiście istnieją instalacje odsalające, lecz są przestarzałe, a mieszkające w nich duchy maszyny przewrotne, dlatego deficyt wody pitnej stał się już normą.

W pobliskich slumsach powstał nowy kult zwany Poicielami, któremu przewodzi rzekomo zdolna do dokonywania cudów i stwarzania czystej pitnej

wody święta. Zyskują nowych wyznawców w zastraszającym tempie. Szybkie dochodzenie Kandlan przyniosło niejasne wnioski. Mieszkańcy slumsów twierdzą, że Poiciele są wierni Imperatorowi i wielkodusznie dzielą się wodą ze wszystkimi. Słychać jednak plotki, iż żądają za wodę astronomicznych kwot, a jeśli wierzyć kolejnym – kult ten jest jedynie świętoszkowatą fasadą dla nikczemnego gangu oszustów.

Eklezjarchat jest bardzo zainteresowany pogłoskami o świętej, ponieważ niepoparte dowodami uzurpowanie świętości uznawane jest za niewybaczalną herezję. Kandlan wyznacza bohaterom zadanie infiltracji Poicieli w celu ustalenia prawdy o świętej – czy jest to niesankcjonowana psioniczka, heretyczka, a może przeoczona święta Imperatora – oraz osądu sytuacji i wyciągnięcia ewentualnych konsekwencji. To postacie graczy mają podjąć decyzję, a ponieważ są zaufanymi agentami Imperium i reprezentantami rządów prawa w systemie Gilead to nikt nie będzie kwestionował ich wniosków.

Kandlan sugeruje, iż wkradnięcie się w łaski Poicieli może być najskuteczniejszą strategią, choć odrobina szpiegostwa nie powinna przecież nikomu zaszkodzić.

Motłoch

Rozbrzmiewa dźwięk brzęczka i Kandlan oznajmia, że nadeszła „pora karmienia", a następnie prosi postacie, by jej towarzyszyły. Prowadzi bohaterów w stronę ufortyfikowanych murów Mourncleft, gdy ostatnie promienie słońca omiatają wioskę. Po drodze wskazuje na gigantyczny posąg na północy, nieśmiało zwracając się do Atticusa:

„Tygranas strzeże nas wszystkich, panie. To jego piąty co do wielkości posąg na całej planecie!"

Kandlan stwierdza, że trafili na dobry moment, ponieważ dzięki Donum Sapora będzie mogła wskazać bohaterom ich cel. Kilku wieśniaków o nieokrzesanym wyglądzie i augmentacjach z lakierowanego drewna zbliża się do nich, niosąc wiadra pełne rybich wnętrzności, łbów, ości i różnych niepokojąco wyglądających mackowatych części.

„Eklezjarchat otrzymuje swoją część w pierwszej kolejności, a my, no cóż, staramy się rozdać pielgrzymom, co tylko możemy. To niewiele, ale zawsze mają co włożyć do garów".

W miarę zbliżania się do muru bohaterowie słyszą narastające krzyki z setek gardeł po drugiej stronie. Kandlan prowadzi ich do osłoniętego żaluzjami punktu obserwacyjnego tuż obok stanowiska strzeleckiego, skąd mogą oglądać wydarzenia z ukrycia. Wzdłuż muru stoją setki zebranych w grupki ludzi, z których większość odziana jest w łachmany. Ramiona wielu, a sporadycznie nawet twarze, są rozświetlone jaskrawymi barwami świecących dermaplantów. Do nozdrzy postaci dociera gryzący smród – zebrany tłum cuchnie gorzej niż rybie podroby.

Obserwacja

Kiedy Obasi będzie rozmawiać z Kandlan, Atticus i Delta-Signis-45 mogą wykonać **Test Czujności o ST 3**. Dobrze zorientowana w religijnej ikonografii i tradycjach Constantina natychmiast zauważy grupę ludzi odzianych w skromne szaty z niebiesko-zielonymi dermaplantami, które błyszczą jak odbijające się na wodzie światło słoneczne. Tłum rozstępuje się przed nimi, a jeśli Constantina wskaże ich i spyta Kandlan, ta potwierdzi, że są to Poiciele.

Atticus

W Teście Czujności Atticus rzuca pulą 6k6. Jeśli Test zakończy się sukcesem, dostrzeże, iż tłum niechętnie rozstępuje się przed grupą ludzi odznaczającą się migoczącymi ciemnoczerwonymi i srebrnymi dermaplantami, przez co wydają się stać w strugach szkarłatnego deszczu. W przeciwieństwie do mieszkańców slumsów nie są wychudli, a dobrze zbudowani, umięśnieni i ogólnie rzecz biorąc zdrowi. Zmysły Astartes podpowiedzą Atticusowi, że mogą stanowić poważne zagrożenie w walce. Grupa ta znana jest pod nazwą **Potopu**.

Delta-Signis-45

W Teście Czujności Delta-Signis-45 rzuca pulą 4k6. Jeśli odniesie sukces, użyje swoich teleskopowych augmentycznych oczu, by dokładnie przyjrzeć się dowolnym osobom, dzięki czemu uzyska +2 dodatkowe kości do Testów mających na celu zlokalizowanie **Poicieli** lub **Potopu**.

Zmrok

Ogromny tłum rozchodzi się powoli w rozczarowaniu, ponieważ rybakom szybko skończyły się dary. Postacie mogą zechcieć śledzić Poicieli od razu – w takiej sytuacji Kandlan pokaże im tunel, którym można potajemnie wydostać się z wioski. W przeciwnym razie wskaże im niewielki domek, w którym będą mogli przenocować.

CZĘŚĆ 2:
INFILTRACJA POICIELI

Otaczająca Mourncleft dzielnica nędzy jest ogromna, pełna wyrazistych kolorów i jeszcze bardziej wyrazistego i odrażającego smrodu. Rozbrzmiewa głosami rzesz ludzi, lecz ciężki warkot przemysłowych narzędzi, pojazdów czy innej imperialnej maszynerii jest wyraźnie nieobecny (co może nieco zaniepokoić Delta-Signis-45). Jedynym źródłem światła są ogniska, blask dermaplantów i kilka zazdrośnie strzeżonych trzeszczących elektronicznych latarni.

Wszyscy bohaterowie mają do dyspozycji różne Umiejętności, których mogą użyć do zebrania informacji na temat Poicieli oraz aktualnej sytuacji w slumsach. Jeśli w wyniku udanego Testu postać nie uzyskałaby nowych informacji, zamiast tego dowie się, że członkowie wyposażonego w ciemnoczerwone i srebrne dermaplanty gangu podejrzewani są o porywanie nieszczęsnych mieszkańców.

Obasi

Podczas **Testu Perswazji** lub **Przebiegłości o ST 3** Obasi rzuca pulą kości 8k6. Porażka w którymkolwiek z Testów sprawi, że lokalne szumowiny obrażą się, ponieważ odniosą wrażenie, że przesłuchuje ich nadęty szlachcic. Obrzucą go najbardziej obrzydliwymi kawałkami „jedzenia", których nie tknąłby nawet najgłodniejszy z miejscowych.

Przebiegłość

Dzięki udanemu **Testowi Przebiegłości** Obasi będzie mógł wkraść się w łaski jednego z wielu slumsowych gangów. Od członków dowie się, że każdy gang ma własny charakterystyczny wzór dermaplantów. Ponadto, zaprowadzą go również do **Ołtarza Wody**. Obasi zauważy, że niektórzy Poiciele faktycznie żądają zapłaty za „dar" wody, wymieniając ją na towary wszelkiej maści – przysługi, przyprawy, narzędzia lub ziarno.

Perswazja

Dzięki udanemu **Testowi Perswazji** Obasi wywrze wrażenie na miejscowych, karmiąc ich opowieściami o swych galaktycznych przygodach (niektóre mogą być nawet prawdziwe!). Zwykli mieszkańcy szanują Poicieli za odnowienie świątyni wody i zaprowadzą tam Obasiego, powtarzając, że *„Święta Martika nas wszystkich zbawi!"*.

Constantina

Podczas **Testu Dowodzenia** lub **Zastraszania o ST 3** Constantina rzuca pulą kości 6k6. Porażka w którymkolwiek z Testów sprawi, że ludność zacznie uciekać przed żarliwą wojowniczką, uznając ją za gniewną karę wymierzoną przez Imperatora. Może to utrudnić jej przyszłe interakcje. Jeśli wśród mieszkańców rozejdą się pogłoski o przerażająco prawej Siostrze Bitwy, możesz dodać +2 do ST wszelkich wykonywanych przez nią Testów Umiejętności społecznych.

Zastraszanie

W wyniku udanego **Testu Zastraszania** Constantina przyciśnie religijnego mieszkańca, który wyzna jej wszystko, co wie o Poicielach. Ludzie wierzą, że kult jest wierny Imperatorowi, lecz cała działalność to tak naprawdę zwykła szopka odgrywana przez gang z dostępem do studni. Przerażony nieszczęśnik wskaże Constantinie Ołtarz Wody, a potem czmychnie w bezpieczne miejsce.

Dowodzenie

Dzięki udanemu **Testowi Dowodzenia** Constantina zdoła zebrać wokół siebie prawdziwie wiernych, organizując śpiewającą procesję pełną lojalnych Imperatorowi wyznawców, którzy wierzą, iż obecność Constantiny potwierdza świętość Martiki i powiodą Siostrę Bitwy do Ołtarza Wody.

Delta-Signis-45

Podczas **Testu Analizy o ST 3** Delta-Signis-45 rzuca pulą kości 6k6. W przypadku sukcesu będzie skutecznie śledzić kilku Poicieli, odkrywając lokalizację Ołtarza Wody. Zauważy wtedy, że choć niektórzy z nich rozdają wodę za darmo, to wielu za swój towar żąda zapłaty w dobrach lub przysługach. Jeśli Delta-Signis-45 odniesie porażkę w Teście, zainteresuje się czymś, co uzna za zaginioną morską technologię, lecz po kilku godzinach badań uzna, że to zwykły złom.

Atticus

Podczas **Testu Czujności** lub **Ukrywania się o ST 3** Atticus rzuca pulą kości 6k6. Dzięki sukcesowi w dowolnym Teście odkryje, że w okolicy działają dwa gangi, które żądają zapłaty za wodę, lecz Poiciele rozdają również jałmużnę dla najbardziej potrzebujących. Atticus może podążyć za członkami dowolnego gangu, by odnaleźć jego kryjówkę. Porażka w Teście oznacza, że niedoświadczony Kosmiczny Marine nie dowiedział się niczego, lecz dzięki swemu wyszkoleniu i nadludzkim ulepszeniom nikt go nie dostrzegł – chyba że sam tego chciał.

WPROWADZENIE
UPADŁA PLANETA
INFILTRACJA POICIELI
POTOKI
OSĄD
POSTACIE GRACZY

OŁTARZ WODY

Poiciele przerobili opuszczoną świątynię imperialną na swoją siedzibę główną, której pilnie strzegą. Przychodzący z zamiarem przyłączenia się do nich są kierowani do Tybalta, popielatowłosego smukłego mężczyzny z dużą ilością dermaplantów w barwach Poicieli. Zmierzy zbliżających się bohaterów zainteresowanym wzrokiem i aż zagwiżdże z podziwu, kiedy zobaczy ich uzbrojenie. Zada im kilka pytań – skąd pochodzą, kim niegdyś byli, itd. Zdobycie jego zaufania nie jest trudne, ponieważ w jego głowie natychmiast zaświtał pomysł wykorzystania takiej drużyny:

„W mieście siedzi jedna taka banda, która stała się dla nas prawdziwym utrapieniem. Paskudne dranie, ot co. Okaleczyli kilku naszych członków, i to nieraz, sam widziałem, a niektórzy w ogóle zniknęli. Mówią, że są „Potopem" i otwarcie drwią z boskości świętej! Jeśli, hm, znikniecie kilku z nich, będziecie mogli się przyłączyć".

Tybalt nie ma zbyt wielu użytecznych informacji o Potopie, a znalezienie gangu pozostawia bohaterom jako część sprawdzianu ich umiejętności.

CZĘŚĆ 3: POTOKI

Podczas prób odnalezienia Potopu postacie mogą wykonywać wszystkie wymienione w poprzedniej części Testy Umiejętności. Jeśli odniosą sukces w którymkolwiek z nich, uda im się odkryć położenie **Stacji odsalania**. Każdy udany Test skutkuje również zdobyciem dodatkowych informacji:

- Należąca do Potopu Stacja odsalania jest bardzo cenną własnością, a chociaż jej utrzymanie jest niesamowicie kosztowne, to gang strzeże jej nade wszystko.
- Do pojawienia się Poicieli Potop był jedynym dostawcą wody w promieniu wielu mil, a za swoje towary żądał słonej zapłaty.
- Większość ludzi unika kontaktów z Potopem, ponieważ jego członkowie słyną z bezwzględnych „praktyk biznesowych".
- Kilku ludzi twierdzi, że gang porywa ludzi, którzy nie chcą regularnie kupować od niego wody.

Porażka w dowolnym z Testów zaalarmuje Potop, który dowie się, że bohaterowie są na jego tropie. W takiej sytuacji gang zorganizuje zasadzkę i zrobi absolutnie wszystko, by zwabić postacie do zamkniętej piwnicy, a następnie rozprawić się ze wścibskimi szpiclami.

STACJA ODSALANIA

Główna kwatera Potopu to opuszczona jednopiętrowa strażnica Eklezjarchatu o bokach 50 na 50 metrów. Większość jej oryginalnych zewnętrznych systemów obronnych została rozszabrowana, jednak mury są umocnione i solidne.

Niektórzy gracze mogą wpaść na pomysł próby „przyłączenia się" do Potopu. W gangu rolę podobną do Tybalta pełni Xol – nie jest jednak głupia i jedno spojrzenie na Atticusa lub Constantinę wystarczy, by stała się bardzo podejrzliwa. Będzie jednak zachowywać się tak, jakby nic się nie stało i zaprosi bohaterów na „pogawędkę" do **Piwnicy**, prowadząc ich prosto w pułapkę.

Wnętrze siedziby Potopu wygląda zupełnie zwyczajnie i przewidywalnie – na pierwszym piętrze znajdują się kwatery, a parter przeznaczony jest na różnego rodzaju działalność, w tym tę absolutnie nielegalną.

Wewnątrz znajduje się piętnastu Oprychów Potopu, po pięciu na każdej kondygnacji, wliczając Piwnicę. Każdy z nich posługuje się wykonanym z zardzewiałych i zużytych elementów sprzętu rybackiego „mieczem łańcuchowym". Jeśli postacie będą próbować się przekraść, muszą zdać **Test Ukrywania się o ST 3**; Atticus rzuca pulą kości równą 8d6, Delta-Signis-45 4k6, a Constantina i Obasi – 3k6.

OPRYCH POTOPU			
Obrona	Odporność	Żywotność	
2	5	5	
Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Miecz łańcuchowy	3	6 + 4 DK	-

Piwnica

Potop istotnie dysponuje urządzeniem odsalającym w swojej piwnicy, zostało jednak bardzo zmodyfikowane – Delta-Signis-45 na pierwszy rzut oka rozpozna techherezję. To bardzo niewydajny produkujący wodę z krwi sprzęt, przez który cała okoliczna ludność pogrąża się w grzechu. Piwnica jest rzeźnią wypełnioną wiszącymi odsysanymi z krwi ciałami, stojącymi

WALKA

System walki we **Wrath & Glory** obejmuje wiele możliwości, jest jednak nieskomplikowany – ma w końcu pomóc graczom odgrywać postaci w dynamicznych bitwach **Warhammera 40,000**! W tej przygodzie zasady walki zostały dodatkowo uproszczone.

Tryb walki podzielony Tury. Atticus jest Kosmicznym Marine, posiada więc Nadludzką Szybkość i zawsze zaczyna walkę pierwszy. Po jego Turze MG wybiera, który Bohater Niezależny (BN) podejmie działanie. Po Turze BN-a działa Constantina, Delta-Signis-45 albo Obasi – o kolejności decydują gracze. Bohaterowie Graczy i Bohaterowie Niezależni będą działać naprzemiennie, aż każda postać wykona swój ruch – wtedy następuje nowa Tura, którą rozpoczyna Atticus. Cykl ten powtarza się, dopóki walka nie dobiegnie końca.

Twoja tura

W swojej Turze możesz wykonać Ruch i Akcję. Postać może przemieścić się o 6 metrów. Za Akcję uznaje się użycie broni, zabarykadowanie drzwi, przepchnięcie ciężkiej maszynerii na niespodziewający się niczego cel – wszystko, co wymyślisz.

Akcje i Ataki

Kiedy twoją Akcją jest Atak, sprawdź współczynniki broni postaci i rzuć tyloma kośćmi k6, ile wskazuje rubryka **Pula kości**. Jeśli w rzucie uzyskasz co najmniej tyle Ikon, ile wynosi Obrona celu, trafiasz!

Obrażenia

Jeśli trafisz w cel, zadajesz mu Obrażenia, które są równe sumie współczynnika Obrażeń broni oraz wyniku rzutu Dodatkowymi Kośćmi Obrażeń (DK). Rzuć pulą kości k6 odpowiednią dla DK broni – wyniki 4 lub 5 oznaczają 1 dodatkowe Obrażenie, natomiast 6 odpowiada 2 Obrażeniom.

Kiedy ustalisz już ostateczną liczbę Obrażeń, odejmij od niej Odporność celu. Uzyskana liczba to Rany. Postać lub BN umiera, kiedy liczba otrzymanych Ran jest równa lub większa od Żywotności.

beczkami krwi i baryłkami wody, obok której znajduje się pomieszczenie do solenia „mięsa".

Potopowi przewodzi dobrze zbudowany mężczyzna, Calibraxis, który czai się w piwnicy. Jego ciało jest pokryte mnóstwem zbliznowaceń, lśniącymi szkarłatnymi dermaplantami, świeżą krwią i skromnym odzieniem. Ma przy sobie pistolet wielkokalibrowy i posługuje się wykonanym z odzyskanych rzeźnickich narzędzi toporem łańcuchowym.

Calibraxis będzie zwracał się do bohaterów jak do posiłku, za który ich uznaje:

„Mmm, wyglądacie jak pyszne danie z przystawkami. A ty możesz być na deser. Przysłali was ci żałośni Poiciele? Odeślę im wasze głowy".

Kiedy zawartość piwnicy zostanie odkryta, Potop nie przestanie atakować bohaterów, dopóki jedna grupa nie wyrżnie drugiej do nogi. Po wygranej potyczce bohaterowie będą musieli zdecydować, co zrobić z heretyckim urządzeniem.

CALIBRAXIS			
Obrona	Odporność	Żywotność	
2	7	8	
Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Pistolet wielkokalibrowy	4	9 + 2 DK	12 m
Topór łańcuchowy	4	10 + 5 DK	-

CZĘŚĆ 4: OSĄD

Wieści o bitwie w siedzibie Potopu (lub jej zniszczeniu) szybko rozchodzą się po dzielnicy nędzy. Jeśli postacie zabiły kilku członków Potopu, Tybalt będzie pod wrażeniem i z radością zaproponuje im wstąpienie w szeregi Poicieli.

Jeśli BG zupełnie wyrżnęli cały Potop, zwróci to na nich uwagę kaznodziei Swaney'a, który z dużą dozą ciekawości i podejrzliwości przyjrzy się „entuzjastycznym konwertytom".

W każdym z przypadków Tybalt da znak członkowi gangu na wyższym poziomie świątyni, który uderzy w dzwon. Zaprosi bohaterów do środka, mówiąc:

„Do następnego błogosławieństwa pozostało kilka godzin, ale możecie rozejrzeć się w środku, zanim przedstawimy was świętej Martice".

Wewnętrzne rozłamy

Wielu kultystów jest oddanymi wyznawcami Imperatora wierzącymi, że Martika jest prawdziwą świętą, lecz równie wielu to zwykłe zarabiające na wszystkim oprychy, którym potajemnie przewodzi kaznodzieja Swaney. Jest oportunistycznym przestępcą, który po odkryciu darów Martiki zaczął podszywać się pod kaznodzieję, rozgłaszając wieści o pojawieniu się świętej i czerpiąc na tym zyski.

Swaney porozmawia z bohaterami w ławach wewnątrz ogromnej odnowionej świątyni Poicieli, perfekcyjnie odgrywając rolę pobożnego klechy. Jeśli postacie zechcą go przycisnąć, wyjaśni ściszonym głosem, że nikt nie oczekuje zapłaty za wodę, a wszystko otrzymywane w zamian jest jedynie datkiem na sprawę.

Pod ścianami świątyni stoi mnóstwo przedstawiających imperialnych świętych i bohaterów posągów. Wokół każdego postawiono mnóstwo pustych beczek. Zapytani o to Poiciele będą się jedynie uśmiechać i powtarzać *„Sami niedługo zobaczycie!”*.

Błogosławieństwo

W ciągu godziny świątynia wypełni się rozmawiającymi z podnieceniem kultystami – zarówno tymi prawdziwie wierzącymi, jak i oprychami Swaney'a. Kiedy wszyscy już przybędą, do wyznawców wyjdzie święta Martika, której towarzyszy ochroniarz – ogromny podczłowiek Gond – wyższy i szerszy nawet niż Atticus. Święta jest nijaką kobietą w wieku około czterdziestu lat, o ogolonej głowie i twarzy w całości pokrytej zawiłą mozaiką dermaplantów.

Martika klęknie na podium i zacznie wznosić modły do Imperatora, błagając go o miłosierdzie. Jej silny i czysty głos sprawi, że wszystkie posągi zaczną rezonować w rytm jej słów. Im dłużej święta będzie się modlić, tym bardziej będzie czuć narastającą w powietrzu wilgoć. Kiedy jej modlitwa osiągnie punkt kulminacyjny, Poiciele wzniosą radosny okrzyk, ponieważ woda wytryśnie z oczu i dłoni wszystkich posągów całymi strumieniami, zalewając porozstawiane baryłki, a kultyści szybko rzucą się podstawiać kolejne i zbierać rozlaną wodę szmatami.

Po wszystkim święta porozmawia z wiernymi pod czujnym spojrzeniem Gonda, przyjmując ich u podstawy podium. Kiedy zobaczy Constantinę, uśmiechnie się i stwierdzi *„Siostro, w twych oczach widzę blask światła Imperatora”*.

Święta chętnie odpowie na pytania, o ile będzie znać odpowiedzi, twierdząc, że „światło Imperatora” towarzyszy jej od około roku. Jeśli postacie zechcą dowiedzieć się, czy żąda zapłaty za wodę, uśmiechnie się i odpowie: *„Och, nigdy! Akceptujemy jedynie datki co łaska”*.

Podjęcie decyzji

Obasi może wykonać **Test Intuicji o ST 3**, rzucając pulą kości 6k6. Jeśli odniesie sukces, zda sobie sprawę, że święta jest bardzo szczera i naprawdę wierzy w to, co mówi.

Constantina może wykonać **Test Wiedzy ogólnej o ST 3**, rzucając pulą kości 4k6. Jeśli odniesie sukces, przypomni sobie różne historie o dokonujących przedziwnych cudów świętych – nigdy jednak nie słyszała o czymś podobnym. Nie będzie pewna, czy cud ten nie jest wynikiem wpływu Osnowy lub innych nieczystych sił.

Delta-Signis-45 może wykonać **Test Korzystania z technologii o ST 3**, rzucając pulą kości 6k6. Jeśli odniesie sukces, dowie się, że wszystkie posągi są zupełnie zwyczajne, nie wykryje też żadnych instalacji, z których mogłaby płynąć woda.

Bohaterowie muszą zdecydować o losie świętej Martiki. Jeśli wierzą, że naprawdę jest świętą, mogą złożyć raport do Eklezjarchatu, za co zostaną nagrodzeni zestawem pieczęci czystości i obietnicą awansu oraz kolejnych jeszcze bardziej wymagających misji.

Oczyszczenie

Jeśli postacie zdecydują się zabić Martikę, będą musieli poradzić sobie ze wszystkimi Poicielami – nie wyłączając Gonda. Świętą nieustannie otacza świta 20 kultystów, z czego połowę stanowią uzbrojeni ludzie Swaney'a (o identycznych współczynnikach co Oprychy Potopu). Jeśli Martika zginie, Swaney i jego banda uciekną, nie widząc w zemście żadnego zysku. Druga połowa składa się ze zwykłych cywili, którzy stłoczą się wokół Martiki, by zasłonić ją jak ściana żywych tarcz, wspierając szarżę Gonda okrzykami i wyzywając atakujących od najgorszych heretyków. Martika i inni cywile giną po udanym ataku, lecz zanim postaciom uda się trafić „świętą”, będą musieli zamordować kilka z jej ludzkich tarcz.

Gond

Prostoduszny ogryn, bezgranicznie wierny wobec świętej Martiki, zdecydowany bronić jej do ostatniego tchu.

GOND			
Obrona	Odporność		Żywotność
1	8		15
Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Zardzewiały bosak	8	11 + 4 DK	-

POSTACIE GRACZY

Obasi to ambitny potomek Wolnego Kupca Jakela Varoniusa. Wierzy, że rozwiązywanie problemów Światów Centralnych pomoże mu zdobyć renomę, a co za tym idzie – bogactwa. Atticus, Constantina oraz Delta-Signis-45 zostali przydzieleni Obasiemu do pomocy, ponieważ Jakel Varonius wierzy, że złożone z różnorodnych postaci drużyny mogą poradzić sobie z wieloma kwestiami lepiej niż ogromna siła ognia Gwardii Imperialnej.

Atticus, zwiadowca Kosmicznych Marines

Mierzący ponad 2 metry wzrostu i nabity potężnymi mięśniami Atticus to dumny Astartes z Zakonu Absolutorów. Jest ponury, lecz bardzo honorowy i rygorystycznie przestrzega zasad Zakonu, nigdy nie łamiąc danego słowa. Posępny wydźwięk osobowości Atticusa przybrał na sile po przejściu prób i modyfikacji genoziarnem, przez co czuje się zupełnie oderwany od chronionych przez siebie śmiertelników. Jego jedynym celem jest przyniesienie chluby Zakonowi poprzez swe czyny, w których wyniku liczy na zdobycie Czarnej Skorupy i przemianę w pełnoprawnego Kosmicznego Marine. Szanuje inteligencję Delta-Signis-45 i waleczność Constantiny, lecz nie przepada za wszelkimi przejawami religijnego fanatyzmu.

Obrona	Odporność	Żywotność
3	9	11

Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Bolter	8	10 + 4 DK	24 m
Nóż bojowy Astartes	7	7 + 2 DK	-

Nadludzka Szybkość

Tura Atticusa zawsze przypada jako pierwsza. Raz na grę Atticus może wykonać dwa ataki w jednej Turze.

Constantina, Siostra Bitwy

Constantina, oddana członkini Adepta Sororitas, niejednokrotnie dowiodła swej wartości w boju przeciwko dziesiątkom heretyków i została przydzielona do drużyny, by dopilnowała przestrzegania praw Eklezjarchatu. Jest żarliwa oraz nieustępliwa, a szansę utrzymywania ładu w dziedzinach Imperatora uznaje za prawdziwy zaszczyt. Traktuje Atticusa z szacunkiem należnym półbogowi, jest pełna rezerwy wobec Delta-Signis-45 (z powodu różnic religijnych) i nieustannie obserwuje Obasiego, wypatrując wszelkich oznak bezbożności.

Wolny Kupiec nieustannie zwraca się do niej per „Tina", co doprowadza ją do furii.

Ochrona Imperatora

Raz na grę Constantina może wznieść modły do Imperatora, sprawiając że dowolny atak chybi celu.

Obrona	Odporność	Żywotność
3	9	9

Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Pistolet boltowy	5	10 + 2 DK	12 m
Miecz łańcuchowy	7	10 + 5 DK	-

Delta-Signis-45, Skitarius

Delta-Signis-45 nie pamięta nic ze swego życia przed nadaniem mu powołania przez tech-kapłana na Avachrusie. Ciało Delta-Signis-45 zostało niemal zupełnie przebudowane, a wszelkie zbędne wspomnienia wymazane w celu skupienia jedynie na służbie Bogu-Maszynie. Delta-Signis-45 towarzyszy Obasiemu w roli doradcy technicznego, zawzięcie wypełnia wszelkie rozkazy co do joty, opiera swe działania wyłącznie na logice i z determinacją czyni dobro w imię Omnisjasza. Skitarius chętnie bada wszelkie technologiczne elementy, jakie tylko widzi – zwłaszcza wyposażenie sojuszników.

Ciało jest słabe

Jedną z augmentacji Delta-Signis-45 jest auspex umożliwiający wykrycie emisji energetycznej, ruchu i innych oznak życia w promieniu 50 metrów. Delta-Signis-45 posiada również wbudowany diagnostor, który umożliwia pełną regenerację Żywotności w ciągu godziny.

Obrona	Odporność	Żywotność
2	9	8

Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Karabin galwaniczny	6	10 + 1 DK	30 m
Młot szokowy	4	6 + 4 DK	-

Obasi Varonius, Wolny Kupiec

Obasi to najmłodszy członek Dynastii Varonius, zdeterminowany otoczyć swe imię nimbem bohaterstwa, a następnie przejść na emeryturę i żyć jako rentier jak najdalej od wszelkich pól bitew. Jest ostrożny, ale nie tchórzliwy – po prostu zbyt bardzo cieszy się przyjemnościami życia, by za szybko się z nim rozstać. To wygadany blagier i ekspert w dobijaniu targów. Jego połączona z wrodzoną ambicją elokwencja wiele razy napytała towarzyszom biedy, lecz kilka razy również wyciągnęła ich z kłopotów.

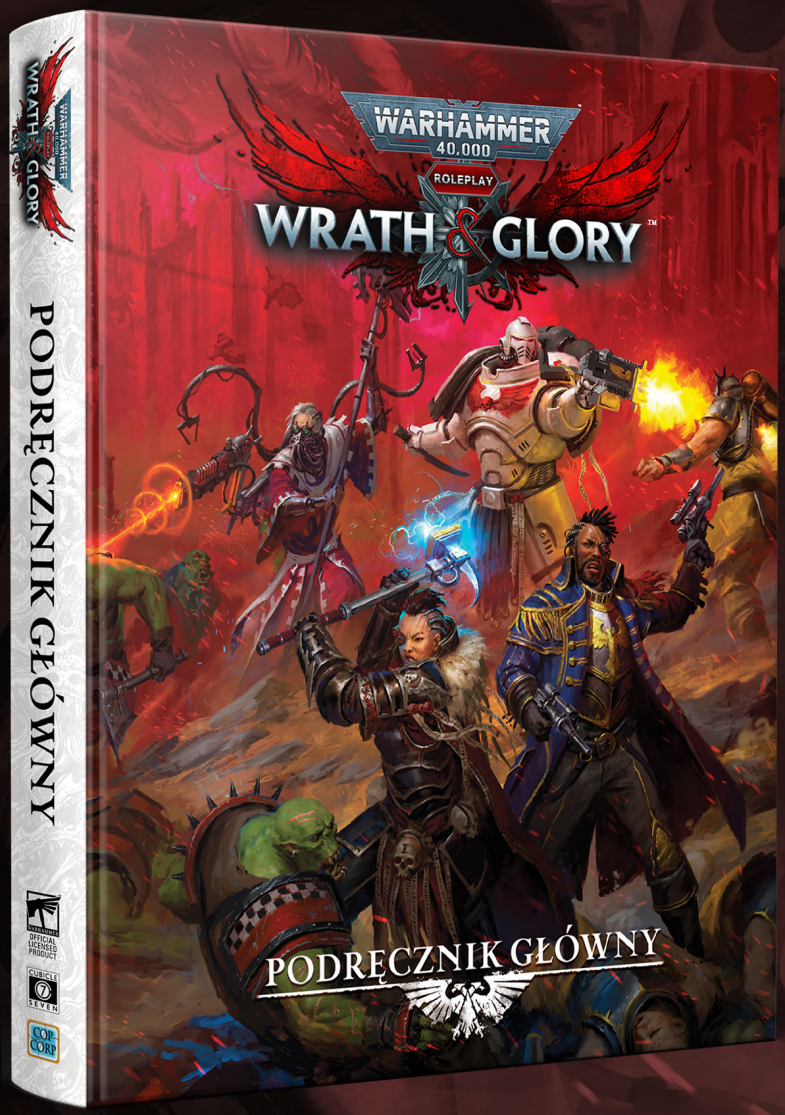
Elokwencja

Raz na grę Obasi może automatycznie przekonać do swoich racji dowolną postać.

Obrona	Odporność	Żywotność
2	7	6

Broń	Pula kości	Obrażenia	Zasięg
Pistolet igłowy	5	8 + 3 DK	12 m
Szabla pustki	5	7 + 4 DK	-

PONURA PRZYSZŁOŚĆ PEŁNA CHWALEBNYCH PRZYGÓD CZEKA!



By dowiedzieć się więcej o Warhammer 40,000 Roleplay: Wrath & Glory oraz innych grach fabularnych, odwiedź naszą stronę!

www.copcorp.pl

Cubicle 7 Entertainment Ltd.© Copyright Games Workshop Limited 2022