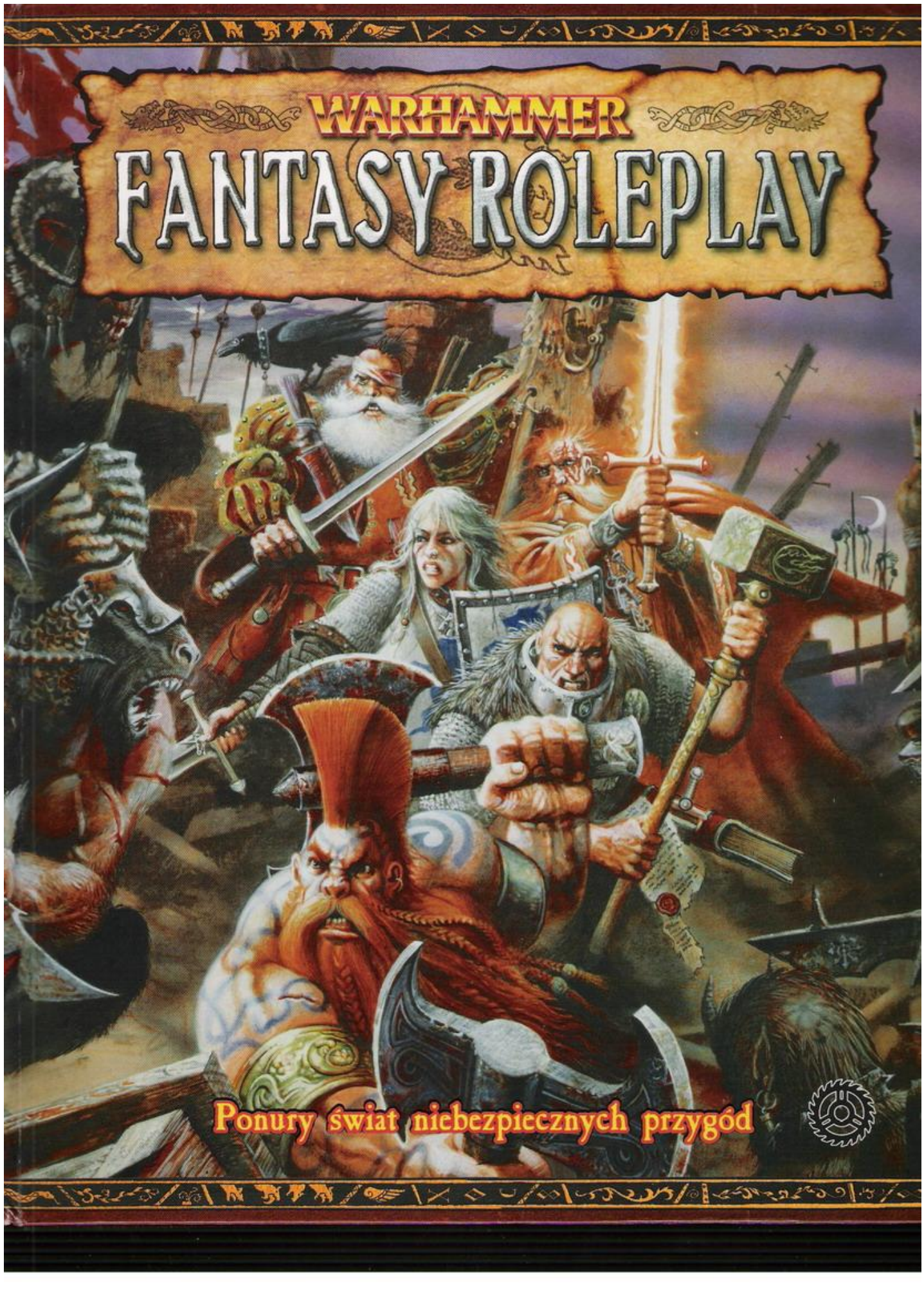


The cover art is a detailed illustration of a fantasy battle scene. In the foreground, a large, muscular dwarf with a red beard and a blue and white tunic is shown in a dynamic pose, holding a large, ornate battle-axe. Behind him, a woman with long white hair and a blue and white tunic is also in a combat stance. To the right, a man with a long white beard and a red tunic is holding a sword. In the background, a large, dark, winged creature is visible. The scene is set in a dark, rocky landscape with a large, dark, winged creature in the background. The overall tone is dark and dramatic.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Ponury świat niebezpiecznych przygód



WARHAMMER® FANTASY ROLEPLAY

Projekt gry: Chris Pramas

Twórcy WFRP: Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell, and Rick Priestley

Inni autorzy: Dan Abnett, Jeremy Crawford, Graeme Davis, Kate Flack, Ewan Lamont, Aaron Loeb, T.S. Luikart, Todd Miller, Rick Priestley, Robert J. Schwalb, Gav Thorpe

Typografia: W.D. Robinson **Opracowanie graficzne:** Hal Mangold, John Blanche

Grafika na okładce: Geoff Taylor **Logo WFRP:** Davis Hinks

Ilustracje: Toren "Macbin" Atkinson, Steve Belledin, Caleb Cleveland, Dave Gallagher, David Griffith, Jon Hodgson, Carl Frank, Ted Galaday, Janine Johnston, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerik, Torstein Nordestrand, Justin Norman, Erik Polak, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Rick Sardinha, Adrian Smith, Greg Staples

Kartografia: Shawn Brown, Nuala Kennedy, Fluid Entertainment **Autor Karty Postaci:** Rick Achberger

Edycja polska

Redaktor naczelny: Szymon Gwiazda

Tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Szymon Gwiazda, Marcin „Paladyn” Roszkowski, Artur Sęk

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Małgorzata Rycharska, Sebastian Srebro **Skład:** Andrzej Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Michał „Furiath” Markowski, Łukasz „Pafnucy” Stochniał, Stanisław „SDek” Dębicki, Kornel „Hipiss” Bielawski, Robert „Xaplan” Gala, Łukasz Szozda

Podziękowania dla: Joanny „Gweny” Kamockiej, Bartłomieja Koca

Special Thanks: Simon Butler, Erik Mogensen, Nelson, Mal Green, Marc Gascoigne, Vincent Rospond, Rob Wood, Marcin Witkiewicz, Darek Wyrozębski.

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Wszystkie prawa zastrzeżone
© Copyright Copernicus Corporation 2005.

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Czarna Biblioteka WWW: czarnabiblioteka.net
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

webmaster Dawid „Siano” Sieńko

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

Wydawca udziela zgody na wykonanie ksero do użytku osobistego następujących stron:
258 (Wskazówki dla gracza),
259 (Wzorniki),
263-265 (Karta Bohatera)

ISBN: 83-86758-60-0

Spis treści

Rozdział I: Wprowadzenie 3

Życie po śmierci	3
Witaj!	8
Na czym polegają gry fabularne?	8
Jaki jest świat Warhammera?	9
Co znajduje się w tej książce?	9
Przykład rozgrywki	11

Rozdział II: Tworzenie

Bohatera Gracza 15

Cztery rasy	15
Ludzie	15
Elfy	16
Krasnoludy	16
Niziołki	17
Cechy	18
Główne	18
Drugorzędne	18
Losowanie cech	18
Łaska Shallyi	19
Cechy rasowe	20
Człowiek	20
Elf	20
Krasnolud	20
Niziołek	20
Profesja początkowa	20
Darmowe rozwinięcie	21
Kim jest Twój Bohater?	22
10 ważnych pytań	22
Przykładowa Karta Bohatera	24
Wygląd i pochodzenie	25

Rozdział III: Profesje 28

Profesje podstawowe i zaawansowane	28
Profesja początkowa	28
Zmiana profesji	29
Wybór nowej profesji	29
Profesje podstawowe	32
Profesje zaawansowane	62
Rozdział IV: Umiejętności i zdolności	89
Umiejętności a zdolności	89
Test umiejętności	89
Umiejętności podstawowe i zaawansowane	90
Trudność testu	90
Skuteczność testu	90
Test przeciwny	91
Test cechy	92
Zdobywanie umiejętności	92
Opis umiejętności	92
Zdolności	98
Zdobywanie zdolności	98
Opis zdolności	98

Rozdział V: Ekwipunek 105

Obciążenie	105
System monetarny	105
Dostępność	106
Jakość wykonania	107

Towary i usługi	107
Oręż	107
Zbroje	114
Inne towary	116
Ubranie	116
Żywność	117
Ekwipunek ogólny	119
Transport	122
Usługi	124
Ekwipunek specjalny	125

Rozdział VI: Walka, obrażenia i ruch 128

Upływ czasu	128
Rundy walki	128
Inicjatywa	129
Zaskoczenie	130
Akcje	130
Akcje podstawowe	131
Akcje złożone	132
Ruch w walce	133
Atakowanie	133
Strzelanie	135
Walka bez broni	136
Obrażenia i leczenie	138
Trafienia krytyczne	138
Obrażenia od czynników naturalnych	141
Ogień	141
Uduszenie	141
Choroby	141
Punkty Przeznaczenia i Szczęścia	143
Ruch i podróż	143
Skoki	144
Latanie	145

Rozdział VII: Magia 146

Wiatry Magii	146
Rodzaje magii	147
Ograniczenia rasowe	147
Rzucanie zaklęć	147
Magia prosta	153
Gusta	153
Kapłańska	153
Tajemna	154
Magia powszechna	155
Magia tajemna	156
Tradycja Cienia	156
Tradycja Metalu	158
Tradycja Niebios	159
Tradycja Ognia	160
Tradycja Śmierci	162
Tradycja Światła	163
Tradycja Zwierząt	164
Tradycja Życia	165
Magia czarnoksiężska	167
Tradycja Chaosu	168
Tradycja Nekromancji	170
Magia kapłańska	171
Dziedzina Mananna	171
Dziedzina Morra	171

Dziedzina Myrmidii	172
Dziedzina Ranalda	172
Dziedzina Shallyi	173
Dziedzina Sigmara	173
Dziedzina Taala i Rhyi	174
Dziedzina Ulryka	175
Dziedzina Vereny	175
Magia rytualna	176
Magiczne przedmioty	177

Rozdział VIII: Religie i wierzenia 178

Organizacje świątynne	178
Świątynie	179
Kapliczki	179
Modlitwy i błogosławieństwa	179
Wierzenia ludowe	180
Obrzędy ludowe	180
Święta religijne	181
Gniew bogów	183
Bogowie Imperium	184
Bogowie innych ras	197
Zakazane kultury	198

Rozdział IX: Mistrz Gry 198

Rola Mistrza Gry	199
Przygotowanie	200
Prowadzenie gry	200
Złote zasady	200
Prowadzenie Warhammera	201
Przygoda wyzywa	201
Kampanie w Warhammerze	205
Temat przewodni	205
Pomysły na kampanie	206
Mechanika gry	206
Trudność testów	206
Testy i czas	207
Testy Strachu i Grozy	207
Punkty Przeznaczenia	208
Obłąd	210
Magia	220
Nagrody	222

Rozdział X: Imperium 224

Wiadomości ogólne	224
Prowincje i polityka	225
Zagrożenia i wrogowie	228
Krainy ościenne i sprzymierzeńcy	234

Rozdział XI: Bestiariusz 238

Status plemienny	238
Stwory Ciemności	239
Zwierzęta	243
Bohaterowie Niezależni	245

Rozdział XII: Przez ostępy

Drakwaldu	248
Indeks	259
Wzorniki	262
Karta Bohatera	263



— Życie po śmierci —

Dan Abnett

Znienacka lunął deszcz. Grupa ludzi odzianych w lachmany wdrapwała się na hałdy gruzów za bydlęcym targiem. A raczej za skrawkiem zrujnowanego placu, na którym niegdyś znajdował się targ.

Franz uniósł wzrok ku niebu. Strugi deszczu spływały mu po twarzy. Błagał niebiańskiego Taala, by to był tylko lekki deszczyk. Jednak tym razem bóg nie był dla nich łaskawy. Rozpętała się ulewa.

Nie było sensu szukać schronienia. Wszyscy byli już przemoczeni do suchej nitki. Zresztą i tak nie mogli biegać. Gruzowiska były wystarczająco niebezpieczne nawet przy dobrej pogodzie. Teraz stały się zdradziecko śliskie. Ludzie szli powoli, wlokąc się krok za krokiem.

Dwoje zbieraczy przewróciło się już po kilku pierwszych metrach. Podeszwy butów ślizgały się na obłuzowanych kamieniach bruku. Pierwszy zbieracz wywrócił się na plecy. Tuż za nim szła kobieta w podeszłym wieku. Upadła i zaczęła ześlizgiwać się ze stoku, ściągając za sobą lawinę gruzu.

Franz i Grunor zeszli ostrożnie, chcąc jej pomóc. Przsadzisty, brudny szczurołap pochylił się nisko, podpierając ręką.

– Co o tym myślisz, Falker? – spytał Grunor. Strugi gęstego deszczu spływały po jego poznaczonej bliznami twarzy. Zapleciona w warkocze, smoliste czarna broda była całkiem przemoczona.

– Werner nas zawróci – odpowiedział Falker. – Pewnie niechętnie, ale to zrobi. Wszędzie pełno błota. Tracimy tu tylko czas. Jeśli nie przestanie padać i ziemia trochę nie przeschnie, to...

Krasnolud pokiwał głową. Obaj pomogli wstać nieszczęsnej kobiecie, a potem wciągnęli ją po zboczu hałdy.

Werner Broch stał na szczycie. Wpatrywał się w ruiny, ledwie widoczne za zasłoną deszczu.

– Wracamy! – oświadczył po chwili. W jego głosie brzmiał charakterystyczny akcent mieszkańca Middenlandu.

W odpowiedzi rozległ się chór rozczarowanych głosów ponad trzydziestu śmieciarzy, stojących w zwartej grupie za jego plecami.

– Całujcie Ulyka w tylek! – warknął Broch. – Podjąłem decyzję! Dość tego! Falker, Grunor, zbierzcie ludzi do wymarszu!

Deszcz przybierał na sile. Franz ruszył powoli wzdłuż szeregu zgarbionych, wymizerowanych zbieraczy. Zaczął wymachiwać rękami, dając im znak do odwrotu. Idący nieco dalej krasnolud robił to samo.

– Z powrotem! Wracamy! – wołał Franz, klaszcząc w dłonie. – Wracamy do obozu! Na dzisiaj wystarczy!

Młoda dziewczyna złapała go za rękaw. Po raz pierwszy zauważył ją trzy dni wcześniej, gdy przyszła do obozu. Potem przyłączyła się do ich oddziału. Miała na imię Imke, Imma, albo jakoś tak. Była tak samo umorusana jak pozostali. Podarte ubranie było sztywne od błotnistej gliny. W jej ciemnych oczach Franz dostrzegł niezwykle blask.

– Naprawdę? – spytała. – Wracamy do obozu? Przecież w ten sposób niczego nie znajdziemy...

Franz wzruszył ramionami. Zatoczył ręką łuk wokół siebie. Ulewa była tak gęsta, że zacięła widok w oddali. Nad zrujnowanym miastem unosił się dym.

– Nic z tego nie będzie – powiedział Franz. – Bogowie ronią dzisiaj lzy nad Wolfenburgiem. Przynajmniej ci bogowie, którzy jeszcze nas nie opuścili.

Wolfenburg – największe miasto Ostlandu i niegdyś dom Franza Falkera. W zeszłym roku twierdza padła pod naporem wroga. Z północy nadciągnęła wielka i niszczycielska horda dowodzona przez okrutnego wodza zwanego Surtha Lenk. Armia Chaosu wkroczyła w głąb Imperium. Jej ofiarą padło dużo miast. Mówiono, że horda Lenka była ledwie jedną z wielu, jakie dokonały dzikich najazdów idąc z krain północy. Dla mieszkańców Imperium wyglądało to jak koniec znanego im świata.

Franz miał dwadzieścia pięć lat. Był synem szewca z Wolfenburga i jako ochotnik miejskiego garnizonu walczył w obronie miasta.

Dzięki łasce Sigmara znalazł się wśród zaledwie kilku setek mieszkańców, którzy uszli z życiem z ostatecznej zagłady twierdzy. Franz był człowiekiem średniego wzrostu, o silnych ramionach, jednak chudym i bladym z niedożywienia. Czarne włosy, długie i upięte z tyłu, przetykane były pasemkami siwizny. Franz wierzył, że jego włosy straciły kolor w ciągu tamtej, potwornej nocy.

Niósł krótką włócznię i miecz kiepskiej jakości. Pod pordzewiałym, ubłoconym napierśnikiem krył się mundur żołnierza garnizonu Wolfenburga. Zdobił je wzór czarno-białej szachownicy – barwy Ostlandu.

Minęło kilka miesięcy od splądrowania twierdzy. Ocalali mieszkańcy – wśród nich Franz – powracali do ruin. Niektórzy w poszukiwaniu rodziny, inni szukając żywności. Większość i tak nie miała dokąd pójść. Pod południowym, zewnętrznym murem miasta wyrosła osada prowizorycznych chat, która rozrastała się w miarę napływu ocalałych. Warunki życia były straszne, brakowało pożywienia. Jedynym dostępnym zajęciem było „zbieractwo”, czyli codzienne wyprawy w ruiny i poszukiwanie cennych przedmiotów. W zrównanym z ziemią mieście mogły zachować się zakopane wśród gruzów monety i wartościowe błyskotki. Część zbieraczy łudziła się, że znajdą bogactwa, dzięki którym wyrwą się z tej niedoli. Inni mieli nadzieję, że uda im się znaleźć choćby sztucce, grzebień, naczynia, meble, a może i żywność schowaną w jakiejś zawalonej spiżarni.

Franz miał swój własny cel. Dlatego przyłączył się do grupy jako zastępca Wernera.

Broch znajdował się teraz na czele kolumny. Brnął przez deszcz, ramię w ramię z krasnoludem Grunorem. Za nimi ciągnęła reszta pochodu. Niektórzy ze zbieraczy nieśli kosze, inni toczyli przed sobą puste beczki.

– Przeklęty deszcz – mruknął do siebie Broch. – W ten sposób nie da się zarobić na życie.

Grunor burknął coś w odpowiedzi.

Broch był najemnikiem, weteranem wielu bitew. Był niezwykle wysoki, ale chodził zgarbiony, jakby przygnieciony ciężarem lat spędzonych w boju. Nosił pancerz z dobrej skóry, metalowe nagolenniki i kaftan kołczy. Długi miecz spoczywał w skórzanym pochwie na plecach. Broch miał jeszcze arkebuz, obecnie owinięty w nawoskowane płótno dla ochrony przed deszczem. Niemal białe włosy najemnika były krótko przystryżone, a jego oblicze zdobiła dziwnie opadająca na bok siwa broda, odsłaniająca pamiątkę po cięciu mieczem. Po ranie została szeroka blizna biegnąca od lewego policzka aż do linii podbródka. Broch był najemnikiem, za pieniądze walczył dla wojsk wielu krain. Tylko akcent i niewielki medalik z symbolem Ulryka zdradzały jego pochodzenie.

Franz słusznie domyślał się, że Broch przybył do Wolfenburga zwabiony obietnicą łatwych łupów. Ale tu czekała go wykonania ciężka praca. Zbieractwo było niebezpiecznym zajęciem. W ruinach grasowały drapieżniki: dzikie psy, wilki, niedźwiedzie, a nawet jeszcze groźniejsze stworzenia. Dlatego ludzie łączyli się w grupy. Każda drużyna śmieciarzy wyruszała na poszukiwania, zabierając żołnierza albo dwóch w ramach eskorty. W zamian za to zbieracze dzielili się z ochroniarzami różnymi cennymi znaleziskami.

Broch i Franz zostali przydzieleni właśnie do tej grupy. Dowodził Broch, jako bardziej doświadczony. Grunor był ich towarzyszem z własnego wyboru. Stary i cuchnący krasnolud był nieco zdziwaczalą. Ale inni tolerowali jego obecność. Topór krasnoluda nieraz okazywał się przydatny.

Deszcz nie ustawał. Lalo jak z cebra, woda chłostała ziemię z gwałtownością wodospadu. Uderzała o gruzowisko i spływała po brudnych tynkach ocalałych z zagłady murów. Niewielkie strumienie łączyły się, zamieniając rynsztoki w wartkie rzeki. Zbieracze kryli się między zrujnowanymi domostwami, grzęznąc w błotnistym bagnie, w jakie zamieniły się zasypane gruzem ulice.

– Tam! Co to było? – zawołał nagle Grunor, patrząc w lewo. Przyłożył do ucha dłoń z grubymi paluchami i nasłuchiwał, przekrzykując głowę.

– Znowu twoje przeklęte szczury? – spytał znużony Broch.

– Nie – burknął krasnolud. – Coś innego.

Przed upadkiem Wolfenburga Grunor był jednym z najlepszych szczurołapów w mieście. Jego polatane ubranie, wykonane z trudnych do rozpoznania materiałów, lepilo się od brudu.

Okrywający je kaftan został zszyty ze szczurzych skórek. Tuzin czaszek tych gryzoni grzechotało na rzemieniu wokół szyi krasnoluda, pod splecioną w warkocze brodą. Oblicze krasnoluda było ściągnięte i ponure. Nos ponad sumiastymi wąsami wyglądał jak bezkształtna bryła. Jedno oko było jasne, drugie mętne i martwe. U pasa wisiały liczne sztylety różnych kształtów i rozmiarów. Były to narzędzia fachu szczurołapa, przydatne przy polowaniu w kanałach.

– Tam pewnie są i szczury, ale to nie one tak hałasują – powiedział.

– A może to twój wielki szczur? – zachichotał Broch.

– Nie drwij sobie z tego! – syknął Grunor. – Wiem, com widział. Wielkiego stwora spod ziemi. Z miejsca go rozpoznaję, a potem ubiję.

To, jak rozumiał Franz, była jakaś obsesja Grunora. Twierdził, że podczas upadku miasta widział wielkie szczury o rozmiarach człowieka. Podobno wychodziły z kanałów i rzuciły się na uciekających w panice mieszkańców. Ten widok wyrwał się w jego umyśle. Grunor był zaciekłym szczurołapem. Przysięgał, że znajdzie te potwory, a z ich skór zrobi sobie płaszcz.

Szczury wielkości człowieka... Franz uśmiechnął się na myśl o takiej niedorzeczności. Ruszył naprzód, dołączając do Brocha i krasnoluda.

– Dlaczego się zatrzymaliśmy? Co się dzieje? – spytał Franz.

– Zatrzymaj zbieraczy – odparł Broch. On także spoglądał w lewo, gdzie wskazywał Grunor. – Szczurołap ma rację. Coś tam jest.

Franz odwrócił się do zbieraczy i dał dłonią znak, żeby się zatrzymali. Spojrzał na Imke. Dziewczyna stała na przedzie pochodu i wpatrywała się w niego z napięciem.

– To tylko deszcz – powiedział Franz. – Deszcz poruszył rozbitą butelkę...

Broch potrząsnął głową.

– To coś innego. Brzmi jak zgrzyt metalu o metal.

Franz wrzucił ramionami.

– Skoro tak mówisz...

– Stójcie tam! – zawołał Broch do czekających śmieciarzy. Zwrócił się do Franza:

– Zostań i miej na nich oko.

Razem z Grunorem zaczął zbliżać się do zawalonej ściany. Pewnie stąpający krasnolud uniósł topór na długim trzonku i trzymał go w gotowości.

Przebrnęli przez osypisko gruzów i błota. Przeszli pod rozbitym łukiem bramy, tracąc z oczu Franza i zbieraczy.

– Tędy – mruknął Grunor.

Hałasy stawały się coraz głośniejsze. To z pewnością były odgłosy walki. Przeszli pod osmaloną belką zawalonego sufitu i zatrzymali się na krawędzi głębokiej jamy. Był to krater pośród gruzów, w miejscu, gdzie jakiś duży budynek, być może gospoda, spłonął aż do piwnicznej podłogi. Obniżenie było teraz wypełnione brudną deszczówką. Woda sięgała kolan. Brodził w niej młody mężczyzna w szatach kapłana. Walczył o życie.

Był uzbrojony w młot bojowy, prosty, ale dobrej roboty. Metalowym trzonkiem broni raz po raz odbijał ciosy zakrzywionego bułata. Po odbiciu każdego potężnego uderzenia młody kapłan stękał z wysiłku.

Wymachujący bułatem stwór miał blisko dwa metry wzrostu. Obnażony, włochaty tors wspierał się na nienaturalnie długich i upiornie cienkich nogach. Potwór porośnięty był futrem. Nosił naszyjnik z metalowych błyskotek i kościanych ozdób. Jego głowa... No cóż, nie sposób było nazwać tego głową.

Był to łeb kozła. Skudłony, okryty brodą aż do gardła, z rozszerzonymi nozdrzami i okrągłymi, dzikimi ślepiami. Brwi nad szpiczastymi uszami rozrastały się w grzebień włosów, z którego wystawały dwa wielkie, kręcone rogi. Bestia prychała i skowyczała, zadając dzikie ciosy.

– Ulryku, chroń nas! – jęknął Broch. Zdjął z ramienia arkebuz. Ściągnął owijające go płótno, przez chwilę dotykając przywiązane do rękójści srebrnego amuletu celnego stęka.

– Plugastwo! Plugastwo w mieście! – wrzasnął Grunor. Zbiegał po zboczu prosto w wodę. Jego topór świstał, zataczając mordercze kręgi.

Potwór usłyszał okrzyk i rozejrzał się. W tym momencie kapłan dostrzegł szansę dla siebie. Wyprowadził uderzenie. Był jednak zbyt powolny albo zabrakło mu sił. Zwierzoczek dostrzegł opadającą

głównie młota. Rąbnął przed siebie, uderzając kaptana w twarz ręką broni. Człowiek zwał się na plecy, wprost we wzburzoną wodę.

Stwór obrócił się. Wydał nozdrza i zarżał dziko, widząc nacierającego szczerolapa. Obnażył brązowe zębiska i wywalil niebieski ozór, pryskając śliną.

– Tak jest, pomście. Śmieję się! – wyszeptał Broch. Wycelował prosto w kozi łeb potwora.

Nastąpiło głuche stuknięcie. Broń nie wypaliła. Przekłety deszcz zamoczył proch.

– Niech to diabli! – zawołał najemnik. Grunor już dopadł bestię, ale był w gorszej sytuacji. Tkwił niemal po pas w błotnistej wodzie, a bestia miała znacznie większy zasięg ramion. Zamachnęła się żąbkowanym ostrzem. Krasnolud odbił je toporem. Potwór uderzył jeszcze raz. Tym razem wydawało się, że cios trafil krasnoluda prosto w twarz.

Broch krzyknął z rozpacz i odrzucił arkebuz. Wyglądało na to, że szczerolap padł martwy.

Ale tak się nie stało. Grunor upadł w wodę, ale zerwał się błyskawicznie. Na jego twarzy widać było krew. Brakowało dwóch warkoczy splecionej brody, jednak to tylko rozwinęło krasnoluda. Z gniewnym okrzykiem wyciągnął topór z błota. Uniknął kolejnego cicia i ponowił atak, wykrzykując dziwny zew bojowy.

Broch dobywał już swojej broni. Zręcznie wyciągnął miecz z pochwy zawieszanej na plecach. Ponad metrowej długości obosieczna klinga była ostrą niczym brzytwa. Szeroka rękojeść, owinięta rzemieniem dla pewności chwytu, dobrze leżała w dłoni. Ta broń wiernie służyła Wernerowi przez prawie siedemnaście lat.

Zaczął zbiegać po stoku, kierując się w stronę walczących. Nagle usłyszał szmer z prawej strony. Z ruin nad nim wychynęły dwie następną postacie.

– Niech będę przeklęty, Ulryku! Dzisiaj wyraźnie mnie nie lubisz! – prychnął Broch. Obie bestie były niższe od pierwszej, ale nie mniej potworne. Jedna była chuda, odrażająca istotą z wielkim brzuchem. Miała zwierzęce nogi zakończone raciami kozy. Ramiona stwora były wyjątkowo włochate i krótkie. W łapach trzymał kościaną włócznię. Jego łeb także przypominał koziego, ale wieńczył go pojedynczy róg, który wyrastał nad czołem, niczym u jednorożca z legendy. Oczy stwora były przerażająco podobne do ludzkich.

Druga bestia miała wzrost i sylwetkę człowieka. Ubrana była w płaszcz zszyty ze skór, które wyglądały na zdarte z ludzi. Pokrywały je złowroczne symbole, na widok których Brocha ogarnęła mdłość. Zdeformowany łeb istoty zasłaniał kaptur z otworami na oczy, wykonany z polatanej skóry. Spod niego wystawał paskudny świński ryj.

Potwory rzuciły się na Brocha. Powitał je szerokim wymachem zza pleców, mierząc w prawe ramię zakapturzonego stwora.

To było błyskawiczne cicie, ale stwór zdążył się nieco uchylić i odskoczył w bok. Chwilę później znikł w deszczu, wyjąc z bólu.

Drugi potwór dźgnął włócznią, mierząc nisko, prosto w brzuch Brocha. Najemnik odbił cios i odsunął się w bok. Nagle jego stopa poślizgnęła się na mokrym kamieniu. Zdążył odzyskać równowagę, w ostatniej chwili odbijając kolejne pchnięcie.

Broch, przeklinając głośno, usiłował wykonać pełen zamach, ale znowu się poślizgnął.

Tym razem przewrócił się prosto w kałużę.

– Co się dzieje? – spytała Imke.

Franz obejrzał się. Pozostali zbieracze nadal stali w luźnych grupkach i szepotali gorączkowo. Ale dziewczyna podeszła prosto do niego. Deszcz siekł ją po twarzy.

– Mówilem, żebyś...

Zmierzyła go spojrzeniem niesamowicie jasnych oczu.

– Tam... – powiedziała, spoglądając za siebie w stronę ruin. – Coś tam się dzieje. Słyszałam jakieś krzyki, czy coś...

– Co takiego?

– Jakby parskanie. Nie wiem.

Franz zacisnął dłoń na drzewcu włóczni.

– Słyszałeś to? – zapytała nagle Imke.

– Nie.

Wyteżył słuch. Słyszał tylko łomotanie i szum deszczu.

– Uważaj! – zawołała dziewczyna.

Zakapturzony stwór parł przez gruz prosto w ich stronę. Krwawił z rozciętego ramienia. Węszył i skamlał. W lewej garści zaciskał zakrzywiony miecz.

Imke cofnęła się. Krzyknęła ostrzegawczo. Franz uniósł włócznię i pchnął zakapturzonego potwora. Ten machnął mieczem i przeciął drzewce tuż za grotem. Broń wypadła z ręki Franza.

Chłopak odskoczył w tył. Uniknął kolejnego morderczego ciosu. Wyciągnął miecz. Brzęknęły ostrza. Franz parował i blokował, ale stwór atakował z furją. Zaczął spychać człowieka.

Franz uderzył plecami o pokrytą mchem ścianę. Chwilę potem zręcznym obrotem uniknął ciosu. Krzywy miecz opadł, kreśląc długą rysę na porośniętym kamieniu. Franz odepchnął stwora ramieniem. Poprawił mieczem, ale cios nie dosięgnął bestii. Skoczyła do przodu, przyniatając Franza swoim ciężarem. Zwalili się w zapasach.

Człowiek czuł ohydny odór potwora. Dusił się od jego zwierzęcego smrodu i paskudnego oddechu. Usiłował wyrwać się z uścisku, ale stwór uczył się go mocno. Bestia parsknęła i skowyczała. Zaczęli się do tyłu, wpadając przez zniszczone wejście do zrujnowanego budynku. Upadli między zalane wodą dachówki i rozbite fragmenty muru.

Franz uwolnił się, rozchlapując kałużę. Stwór również wstał. Uniósł broń, by rozbić głowę człowieka.

Zawył, głośniejszy i z większą furją. Wycie przeszło w charkot i potwór rzygnął obficie krwawą pianą. Runął na pysk.

Franz podniósł się powoli. Ścisnął z wdzięcznością zawieszony na szyi amulet Sigmara. Imke kucała obok zwłok potwora. Wyszarpnęła wbite głęboko ostrze bogato zdobionego sztyletu. Wytarła z niego krew i zgrabnie wsunęła do skórzanej pochwy przywiązanej do prawej łydki. Łachmany dziewczyny opadły, ponownie zakrywając nogi i broń.

Franz zamrugał oczami. Zaden włóczniami nie posiadał takiego sztyletu, ani nie potrafiliby posługiwać się nim tak pewnie.

– Nie jesteś zbieraczką – mruknął.

Imke przytknęła do ust wskazujący palec. W jej oczach ponownie pojawił się dziwny blask.

Zakrzywiony bulat minął czaszkę Grunora o grubość włosa. Krasnolud wydawał się nie zwracać na to uwagi. Znal swoje możliwości. Miał krótkie ramiona i był za niski, by liczyć na przewagę wzrostu. Ale dysponował brutalną siłą i miał ostrzy jak diabli topór. Musiał zbliżyć się do przeciwnika. Chciał dopaść bestię w chwili, kiedy ta wyprowadzi kolejny cios.

Chwilę później, nie zważając na zagrożenie, ruszył naprzód z pochyloną niską głową.

Koziogłowy podskoczył i obrócił się. Usiłował zwiększyć dystans, jaki dzielił go od wroga. Ciął nisko.

Grunor krzyknął zawołanie bojowe swojego ludu. Ciął zamasyżuje toporem. Ostrze gładko przecięło prawy nadgarstek potwora. Odrąbana łapa, nadal zacisnięta na bułacie, odleciała i plusnęła w kałużę. Krew trysnęła z otwartego kikuta. Koziogłowy ryknął z bólu.

– Zamknij pysk – powiedział Grunor. Ponownie machnął toporem, niczym drwal ścinający drzewo.

Drugie cicie rozszarpało lewą nogę stwora. Podcięty przeciwnik zwał się z głośnym pluskiem. Kałuża zabarwiła się na jasnorożowo od jego posoki. Włó się i miotał, rozbryzgując wodę. Krasnolud zamachnął się toporem. Z rykiem zatopił ostrze w ohydny czerepie zwierzoczek.

Konwulsje bestii gwałtownie ustały. Grunor przez chwilę mocował się, próbując wyrwać zaklinowane ostrze.

Krasnolud spojrział ponad kałużę w stronę Brocha. Najemnik już się podniósł. Stał pewnie na nogach w chwili, gdy dopadł go jednoroż stwór. Broch odbił kilka szybkich pchnięć i potężnym cięciem rozplątał przeciwnika na skos, od lewego ramienia do prawego biodra.

Broch wyszarpnął miecz. Zmasakrowane ścierwo opadło bezwładnie w wodę. Najemnik splunął.

– Bądź przeklęty, Ulryku, sam będę kowalem własnego losu!



Przebrnął przez kałużę i podniósł kapłana na nogi. Młodzieniec kaszlał i pluł brudną wodą. Krwawy siniak szpecił jego usta i prawy policzek.

– Kim jesteś? – spytał Werner Broch.

Falker? Gdzie jesteś? – Broch wszedł między ruiny. Zobaczył Franza, który przykucał obok ciała zakapturzonego potwora.

– Ty go zabiłeś, Falker? – spytał.

Franz rozejrzał się. Za plecami Brocha dostrzegł Imke. Dziewczyna wpatrywała się w niego. Powoli pokręciła głową.

– Tak... ja – odparł Franz.

– Dobra robota, chłopcze. Tam leży jeszcze dwóch. Hej, co ona tutaj robi?

– Ona... przyszła sprawdzić, czy wszystko ze mną w porządku – powiedział Franz.

Wyszli na zewnątrz, prosto w deszcz. Mijając go, Imke szepnęła:

– Dziękuję.

Grunor usadził kapłana na odłamku muru. Śmieciarze zebrali się wokół nieznajomego.

– Czekam na odpowiedź – powiedział Broch. – Kim jesteś?

– Zwań mnie Sigamund – odpowiedział młody kapłan. Sepłenił lekko przez spuchnięte wargi. – Jestem mnichem świątyni Sigmara w Durbergu. Przybyłem do Wolfenburga ze świętą misją zleconą mi przez ojca opata.

– Co to za misja? – dopytywał się Broch.

– To zadanie, które muszę wypełnić, panie. Dziękuję za waszą pomoc. Ach, powinienem powiedzieć, Sigmara zapłać.

Broch wzruszył ramionami.

– Ma już u mnie dług. Choć muszę powiedzieć, że wystawił cię na niezłą próbę wiary. Te stwory niemal posłały cię w zimne objęcia Morra.

Zakonnik skinął głową.

– Zadanie, jakiego się podjąłem, jest niebezpieczne. Dość rzec, że ze świątyni wysłano nas czterech. Tylko ja pozostałem przy życiu. Spojrzał na Brocha.

– Wy, panie... jesteście najemnikami?

– Wolę określenie „człowiek z honorem do wynajęcia”.

Sigamund uśmiechnął się. Zaraz tego pożałował, krzywiąc się z bólu.

– Jeśli mam wykonać swoje zadanie, nie zaszkodzi mi wynajęcie was do ochrony. Jest was trzech?

Broch zerknął na Franza i Grunora.

– Na to wygląda...

– Szczęściem Ranalda – powiedział Sigamund – mam przy sobie trzy złote korony. Będą wasze, po jednej na głowę, jeśli doprowadzicie mnie bezpiecznie do celu.

– To znaczy dokąd? – spytał Franz.

– Zaraz! Zaraz! – wybuchnął Broch. – Kto tu dowodzi?

– Ty, Wernerze – powiedział Franz.

– No więc, dokąd? – zapytał mnicha najemnik.

– Do świątyni Sigmara. Podejrzewam, że zrujnowanej, jak reszta tego miasta. Przecież stoi w samym jego środku.

– A po co to wszystko?

Zakonnik wstał z trudem.

– Aby odzyskać wizerunek świętego Sigmara, który jest wielką relikwią. To podobizna wymalowana na skrawku płótna. Moi świątynni ojcowie wierzą, że Wolfenborg nie podniesie się z ruiny, dopóki ta relikwia nie zostanie odnaleziona i odpowiednio uhonorowana.

– Złota korona dla każdego?

Sigamund skinął głową.

– A jeśli cokolwiek pozostało w kufrach świątyni, możecie to rozdzielić pomiędzy siebie. Ojcowie świątynni nie dbają o pieniądze.

– No, nie wiem... Ciągłe leje – powiedział Franz do Brocha.

– Wyślij zbieraczy do domu.

– Ale...

– Wyślij ich do domu. Każ im tam wracać najkrótszą drogą. Jeśli się pospieszą, nic im nie grozi. Weźmiemy tę robotę.

– Ale, Werner...

– Słyszałeś, co on powiedział, chłopcze? Skarby ze świątyni!



To może nas ustawić! Wyrwiemy się z tej kupy śmieci!

– Ja wcale nie chcę odchodzić... – zaczął Franz.

– Zamknij się. To był rozkaz.

Grunor i Franz posłali śmieciarzy w drogę powrotną. Tamci niechętnie odchodzili bez ochrony żołnierzy. Grunor był jednak stanowczy i wreszcie ludzie ruszyli w stronę obozu. Prawie biegli, by jak najszybciej znaleźć się w stosunkowo bezpiecznym schronieniu.

Jednak Imke odmówiła powrotu z resztą zbieraczy.

– Musisz iść – powiedział Franz.

– Nie muszę. Pójdę z wami.

– Kim ty jesteś? Żadna z ciebie zbieraczka.

– Tak sądzisz? Idę z wami. Złatw to, Franz. Jesteś mi to winien, więc wymyśl coś. Tylko szybko.

Broch podszedł do nich.

– Co ona tu jeszcze robi?

– Idzie z nami – powiedział Franz.

– Jak diabli! Nie!

– Będę na nią uważał.

– To zbędne obciążenie. Odeślij ją.

– Przynosi mi szczęście – rzekł Franz, desperacko próbując coś wymyślić.

– Co takiego?

– Ten stwór wypatroszyłby mnie, gdyby nie ona. To znaczy, odwróciła jego uwagę. Dzięki temu mogłem go dobić. Przyniosła mi szczęście. Chcę, żeby poszła z nami. Nie ruszę się bez niej. Ranald jej sprzyja.

– Nie dostanie ani szylinga, jeśli to jej chodzi po głowie – warknął Broch.

– Dam jej kilka moich, gdy już będziemy bogaci jak królowie – uśmiechnął się Franz.

Broch wzruszył ramionami.

– Wobec tego, jak sobie chcesz. Głupiec z ciebie. Idziemy!

Ruszyli. Broch i zakonnik na przedzie, za nimi kroczył Grunor. Franz i Imke zamykali pochód.

Po niedługim czasie deszcz nagle ustał. Podniosła się mgła, która rozmazywała kontury budynków i nadawała upiorny wygląd wyższym piętrům zrujnowanych domostw. Panowała martwa cisza. Atmosfera była napięta i równie tajemnicza, jak zasnuwający wszystko opar.

– Jak w krainie umarłych – powiedziała Imke. – Zimno, ponuro i szaro. Tu jest jak w królestwie Morra, gdzie dusze latają niczym nietoperze.

– Bo to naprawdę jest kraina umarłych – odparł Franz. – Tak wygląda życie po śmierci. Wiem, co mówię. Mieszkalem tu od urodzenia, a teraz to wszystko przepadło, pogrzebane pod ruinami.

– Byleś tu, kiedy to się stało?

Franz skinął głową.

– Czy straciłeś...?

– Matkę, ojca, dwie siostry... Całą rodzinę.

– Dlaczego zostałeś?

– Jest coś, co muszę zrobić. Coś, co chcę odnaleźć.

– Co takiego, Franz?

Spojrzał na nią.

– Najpierw ty musisz mi coś zdradzić. Na przykład kim jesteś, albo czym się zajmujesz. Dlaczego zwykła zbieraczka nosi szlachecki sztylet przywieszony na nodze i gdzie nauczyła się go używać?

– Nie jestem zbieraczką... – powiedziała. – Ty pewnie nazwałbyś mnie hieną cmentarną. Przysłałam do zbieraczy, bo dzięki temu mogłam się tu dostać.

Zatrzymał się i spojrzał na nią z odrazą.

– Jesteś hieną cmentarną? Okradasz groby?

– Nie dbam o to, co o mnie myślisz – stwierdziła, mijając go.

– Jesteś mi coś winien. Więc nie pisniesz nawet słówka swojemu kompanowi najemnikowi.

Skinął głową.

– Gdy tylko spłacę ten dług, ty i ja porozmawiamy jeszcze ze sobą – zapewnił ją.

– Liczę na to, bo bawiła mnie nasza rozmowa. Nie powiedziałaś mi, czego tutaj szukasz.

– To nic takiego.

– Powiedz mi, Franz – powiedziała. Wpatrywała się w niego uważnie.

Franz wzruszył ramionami.

– Szukam warsztatu mojego ojca. Był szewcem. Chcę znaleźć jego narzędzia i może kilka szewskich kopyt lub trochę dobrej skóry. Ludzie w obozie potrzebują dobrych butów, a przynajmniej kogoś, kto potrafi naprawić te, które już mają. Znam się na tym i gdybym tylko znalazł materiały...

Głos mu zamarł. Dziewczyna wciąż patrzyła na niego.

– To twoje pragnienie? Twoje przeznaczenie? Chcesz wyrabiać buty dla tamtych biedaków?

Franz przytaknął.

Imke pokręciła głową i poszła dalej.

Gdy ją dogonił, wyszeptała jeszcze:

– Przy okazji, miej oko na tego mnicha.

– Co? Dlaczego?

– Nie sądzę, by był tym, za kogo się podaje. Ma jakieś znamiona na dłoniach... pieczęcie albo runy, nie widziałam dokładnie. Bardzo stara się je ukryć, ale zauważyłam je. Chyba nie jest taki pobożny, jak chce, żebyśmy myśleli.

Grunor zatrzymał się między dwiema zawalonymi ścianami. Zmarszczył nos z niesmakiem.

– Plugastwo! – syknął.

– Tylko znowu nie to – powiedział Broch. – Co takiego tym razem? Pewnie szczur wielki jak człowiek, co?

– Tak właśnie cuchnie – odparł Grunor. W jego głosie zabrzmiała dziwna nuta strachu.

Broch postąpił krok naprzód.

– Gadasz tyle, że...

Z oparów wylonił się cicho pierwszy szczur. Broch jęknął i przelknął ślinę. Nagłe szaleństwo Grunora okazało się rzeczywistością. Szczur stał wyprostowany. Miał bystre ślepia. W łapach ścisnął ostrą włócznię.

I rzeczywiście był wielkości człowieka.

Tak samo jak jego sześciu towarzyszy, którzy wylonili się z mgły. Otoczyli ludzi półkolem.

– Na bijące serce świętego Ulryka! – wrzasnął z niedowierzaniem Broch. Dobył miecza. – Formować krąg! Krąg!

Ale Grunor już skoczył do przodu. Wrzasnął wściekle. Uniósł wysoko topór i zaatakował potworne istoty. Wydawał się być całkowicie opanowany szaleństwem. Stwory zaczęły piszczeć i nagle rzuciły się do ataku.

Ich wycie było przerażające. Jakby w odpowiedzi, gdzieś z dala rozległy się zwielokrotnione piski. Franz trzymał już w rękach miecz. Broch zaatakował najbliższego stwora, porośniętego czarną szczeciną. Grunor młócił z całej siły. Każdy cios okrwawionego topora wywoływał kakofonię pisków.

– Stań za mną! Za mną! – Franz krzyknął do Imke. Szczurzy potwór ruszył na niego. Imke wyciągnęła swój sztylet. Klęła i cięła wprawnych ruchami.

Franz potężnym uderzeniem ściął głowę napastnika. Opryskany śmierdzącą posoką, poszukał wzrokiem zakonnika.

Młody kapłan wołał coś do niego. Miał uniesione dłonie. Widać było ich wnętrza.

Franz zobaczył symbol na skórze dłoni mnicha. Zadrżał na ten widok. Oglądał go już dwukrotnie. Raz na kapturze zwierzczonek w czasie walki w ruinach.

A wcześniej na chorągwiach hordy Surthy Lenka, gdy wdzierala się na mury Wolfenburga.

Franz szarpnął się do tyłu. Ostrze przeorało mu lewe ramię. Obrócił się gwałtownie i przeszył stwora sztychem miecza. Był przekonany, że prawdziwy przeciwnik, najgorszy wróg ze wszystkich, ukrywał się teraz wśród nich. Niestety, nic nie mógł na to poradzić.

Wszędzie wokół Grunora kłębiły się szczury. Wielkie potwory, które nawiedzały go w koszmarach. Wypadały z gestej mgły, a za nimi mrowiły się następne... Coraz więcej szczurów...



Witaj!

Zapraszamy do gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Jest to gra należąca do tak zwanych gier fabularnych, znanych u nas także pod angielskim skrótem RPG (role-playing games). Jeśli po raz pierwszy stykasz się z grą tego rodzaju, poświęć kilka chwil na przeczytanie podrozdziału „Na czym polegają gry fabularne?”. To powinno wiele wyjaśnić. Jeśli jesteś weteranem tej gry, witaj z powrotem w świecie *Warhammera* – w grze, która pozwoli Ci doświadczyć ponurego świata niebezpiecznych przygód.

Książka, którą trzymasz w dłoniach, jest pierwszym z podręczników opisujących Stary Świat i nadających mu nowy wymiar. Być może

znasz już ten świat dzięki grze bitewnej *Warhammer Fantasy Battle* albo z powieści z serii „Czarna Biblioteka” wydawanych w polskiej edycji przez Copernicus Corporation. Jeśli to Twoje pierwsze spotkanie z tą grą, przygotuj się na wielką przygodę. Świat *Warhammera* jest niezmiernie bogaty. To miejsce, w którym nie brakuje walki, miejsce pełne intryg i polityki, rozpacz i heroizmu, a także bogów i demonów. Gra *Warhammer* daje szansę, by żyć w tym świecie i zdobyć chwałę, albo zginąć bezimiennie i samotnie, jak wielu przedtem.

Na czym polegają gry fabularne?

Gry fabularne wymagają kreatywności i wyobraźni. Przez lata opisywano je na wiele różnych sposobów, choć ogólnie rzecz biorąc, gry RPG dają odpowiedź na następujące pytanie: „Czy nie byłoby fajnie stać się bohaterem książki lub filmu?”. Wszyscy czytaliśmy powieści przygodowe i oglądaliśmy filmy. Wiemy, że chociaż były one zajmujące, to jednak nadal pozostawały raczej bierną formą rozrywki. Natomiast gry fabularne dostarczają zabawy, zarówno dla prowadzącego grę, jak i dla jej uczestników. Jak to się dzieje? Dobrze, że o to pytasz.

Aby zachować precyzję zasad, a jednocześnie uniknąć mylnej terminologii, podajemy słowniczek pojęć najczęściej używanych w tej książce. Warto, byś się z nimi zapoznał. Unikniesz w ten sposób pomyłki w nazewnictwie.

W tym miejscu pragniemy przeprosić panie grające w *WRFP* za używanie rodzaju męskiego we wszystkich określeniach. Powodem jest tylko i wyłącznie konieczność przyjęcia w tłumaczeniu jednolitego nazewnictwa. Jednocześnie zachęcamy wszystkie dziewczęta do przyłączenia się do gry i przeżywania ciekawych przygód w świecie *Warhammera*.

Gracz

To Ty. W grze RPG odtwarzasz zachowanie wymyślonej przez siebie osoby. Tworzysz swoje alter ego, postać całkowicie fikcyjną, niczym bohaterowie z książek lub filmów. Razem z pozostałymi graczami przeżywasz przygody, postrzegając je zmysłami innego człowieka, a czasem nawet przedstawiciela innej rasy. Zamiast czytać opowiadanie, sam je tworzysz! Zamiast obserwować wydarzenia,

bierzesz w nich udział. Specjalnie dla Ciebie napisane zostały rozdziały od I do V. Możesz je przeczytać, ponieważ nie zawierają żadnych tajemnic, których poznanie mogłoby zepsuć Ci rozrywkę.

Bohater Gracza

Bohater Gracza (w skrócie: BG) to osoba, której zachowaniem kierujesz, nadajesz jej osobowość i wygląd. To bohater opowieści, niestrudzony poszukiwacz przygód w świecie *Warhammera*. Razem z pozostałymi Bohaterami Graczy tworzy drużynę wiernych przyjaciół, wspólnie stawiając czoła niebezpieczeństwom tego świata. W trakcie przygody na bieżąco tworzysz historię swojego Bohatera, nadając mu wyjątkowy rys. Każdy Bohater różni się od innych. To właśnie wyjątkowość Bohatera Gracza tworzy niezapomnianą atmosferę gier fabularnych.

Znasz już podstawy, choć ta koncepcja nadal może się wydawać dość chaotyczna. W jaki sposób opowiadana jest historia? Jak decydować, co się dzieje? Co zrobić, gdy nie zgadzasz się z innym graczem? O tym decyduje Mistrz Gry.

Mistrz Gry

Zanim rozpoczniesz grę, musisz razem z przyjaciółmi podjąć ważną decyzję. Kto będzie Mistrzem Gry? Mistrz Gry (w skrócie: MG) to sędzia i główny narrator – przewodnik graczy po świecie *Warhammera*. MG przedstawia opowieści i sytuacje, opisuje świat, zachowanie jego mieszkańców (Bohaterów Niezależnych), a przede wszystkim kontroluje przebieg gry i jej zgodność z zasadami. MG to najważniejszy członek Waszej grupy, więc wybierajcie go rozważnie.

Odczytywanie wyniku rzutu

Wszystkie rzuty kostkami wykonywane są za pomocą standardowych kostek dziesięciościennych (w skrócie określanych jako k10). Takie kostki są zwykle oznaczone na ściankach cyframi od 1 do 9 oraz cyfrą 0, która reprezentuje wynik równy 10. Te kostki używane są na dwa różne sposoby.

Czasami zostaniesz poproszony o wylosowanie liczby z zakresu od 1 do 10 (w skrócie oznaczanym 1k10). Aby to zrobić, po prostu rzuć jedną kostką i odczytaj wynik. Czasem będziesz musiał dodać lub odjąć od wyniku rzutu określoną liczbę. MG powie Ci, kiedy masz to zrobić.

Drugi rodzaj rzutu kostkami w grze nazywany jest rzutem procentowym (w skrócie oznaczanym 1k100). Rzut procentowy wykorzystuje dwie k10, by wygenerować liczbę z zakresu od 1 do 100. Aby to zrobić, weź 2k10 (dwie kostki dziesięciościennych) i zdecyduj, która będzie oznaczała „dziesiątki”, a która „jedności”. Ważne jest, by nie mylić ich ze sobą. Najlepiej używać w tym celu dwóch kostek o różnych kolorach. Gdy już określiś, która co oznacza, rzuć kostkami i odczytaj wynik jak liczbę złożoną z dwóch cyfr. A zatem, jeśli na kostce „dziesiątek” wypadło 7, a na kostce „jedności” pojawiło się 3, wynik rzutu procentowego wynosi 73. Jeśli wyrzucisz 4 i 9, wynik wyniesie 49. Jeśli na kostkach wypadnie 0 i 0, wynikiem jest liczba 100. Rzuty procentowe wykonuje się, gdy istnieje wyrażona w procentach szansa na wykonanie jakiejś akcji. Na przykład, jeśli masz 34% szansę na trafienie goblina, wynik Twojego rzutu procentowego powinien wynieść 34 lub mniej, by udało Ci się trafić wstrętnego zielonoskórego. Podczas gry możesz być proszony o dodanie lub odjęcie określonej wartości od swojej procentowej szansy na wykonanie jakiejś akcji. MG powie Ci, kiedy masz to zrobić.

Powinien być osobą bezstronną, wygadana i nie pozbawioną wyobraźni. Powinien też doskonale orientować się w zasadach gry.

Jeśli to Ty będziesz MG, musisz jak najlepiej poznać zasady zawarte w tej książce. Możesz dowiedzieć się więcej o swoich obowiązkach, czytając **Rozdział IX: Mistrz Gry**. Rozdziały od VI do X zostały napisane specjalnie dla Ciebie. Zawarte w nich informacje dotyczą zasad rozgrywania walki, mrocznych tajemnic magii oraz licznych krain Starego Świata. Nie powinienes pokazywać ich graczom, gdyż mogłoby to zepsuć przyjemność z gry. Z oczywistych względów nie powinienes pokazywać graczom **Rozdziału XII**, czyli opisaną w nim krótkiej przygody.

Bohater Niezależny

To osoba, której zachowaniem kieruje Mistrz Gry, w nieco podobny sposób, jak gracz odtwarza Bohatera Gracza. Bohater Niezależny (w skrócie: BN) to każda istota występująca w przygodzie, która nie jest odtwarzana przez gracza. MG powinien pamiętać, że jego podstawowym obowiązkiem jest bezstronne prowadzenie gry. Pogodzenie tego z umiejętnym odgrywaniem Bohatera Niezależnego (czasem nawet kilku naraz) jest największym wyzwaniem dla każdego Mistrza Gry.

Postać

Ze względu na uproszczenie zasad i przedstawienie ich w sposób możliwie czytelny, wprowadziliśmy pojęcie „postać”. Postacią nazywamy każdą osobę lub istotę żywą, do której stosuje się dana zasada. Aby uniknąć wymieniania wszystkich istot, podlegających działaniu danej zasady, stosujemy więc jedno określenie. Postacią może być Bohater Gracza, Bohater Niezależny, potwór albo zwierzę. W szczególności określenie „postać” pojawia się w **Rozdziale VI i VII**.

Jeśli nadal nie do końca rozumiesz, czym są gry fabularne, koniecznie przeczytaj przykład rozgrywki na str. 11. To konkretna ilustracja tego, jak wygląda gra „w działanie”.

— Jaki jest świat Warhammera? —

Świat *Warhammera* wykazuje pewne podobieństwo do naszej historii, choć w tej krainie ludzkość nie osiągnęła pełnej dominacji nad światem. Królestwa, imperia i kraje zamieszkują fantastyczne i przerażające stworzenia, od starożytnych ras elfów i krasnoludów, do wampirów, trolli i demonów.

Jest to świat targany konfliktami, rozgrywanymi się nie tylko na polach bitew, ale również w scenerii dworskich intryg. Skłóconymi społeczeństwami rządzi strach i nienawiść. Szerzą się podziały klasowe, rasizm i niechęć do cudzoziemców.

Życie jest krótkie i naznaczone przemocą. Niebezpieczeństwo czyha w mroku lasów i w cuchnących miastach. Orki, zwieroludzie i inne potwory czają się na dzikich rubieżach, atakując nieostrożnych podróżnych. Pod powierzchnią ziemi, w kanałach, grasują przerażające szcziroludzie. Każdego dnia z ich rąk ginie wielu nieszczęśliwików. To ponury świat, w którym jedyną rozrywką mieszkańców jest uciecha na widok częstych egzekucji złapanych przestępców.

— Co znajduje się w tej książce? —

Księga Zasad zawiera wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia gry, z wyjątkiem kostek. Wszyscy uczestnicy powinni mieć dwie kostki dziesięciościenne (k10) w różnych kolorach. Kostka dziesięciościenna to jedyny rodzaj kostek, jakie będą potrzebne. Można je znaleźć w każdym sklepie hobbystycznym. Prawdopodobnie są także w sprzedaży tam, gdzie zakupiłeś tę książkę. *Księga Zasad* zawiera 12 rozdziałów, pogrupowanych w dwie części: dla graczy i dla Mistrza Gry. Oto one:

Ważna uwaga dotycząca rzeczywistości

Kiedy bierzesz udział w sesji gry fabularnej, Ty i pozostali gracze musicie zanurzyć się w świecie wyobraźni i przygód. Zadaniem MG jest wykreowanie świata dla graczy. Wszystkie pomysły i zasady w tej książce są narzędziami, których MG może używać według własnej woli. Gra *Warhammer* została napisana przy założeniu, że każda grupa graczy jest inna – stąd załączenie wielu zasad opcjonalnych. Decyzja, które zasady mają zastosowanie, a które nie, należy tylko do MG. Mistrz Gry jest ostatecznym arbitrem zasad i może zmodyfikować, poprawić, a nawet zignorować pewne zasady, by lepiej dostosować się do stylu gry Twojej grupy. Podporządkowuj się decyzjom swojego Mistrza Gry – w końcu to on wykonuje ciężką pracę, by zapewnić rozrywkę Tobie i pozostałym graczom!

Warhammer opisuje wiele różnych sytuacji. Dla ułatwienia, zasady gry przyjmują więc pewien poziom abstrakcji. Niektóre z zasad mogą zdawać się „niezbyt realistyczne”, ale są zabawne i łatwe do zastosowania. Są gracz, którym to nie odpowiada, ale większość akceptuje takie podejście jako niezbędne, by utrzymać prostotę zasad i szybkie tempo gry. *Warhammer* to gra, a nie prawdziwe życie.

I jeszcze ostatnia uwaga. Musimy podkreślić fakt, że gra dotyczy tematów i koncepcji przeznaczonych dla osób dojrzałych. Demony, szaleństwo, śmierć, zepsucie i rozpacz to integralne elementy świata *Warhammera*. Nie oznacza to jednak, że każda sesja gry musi być bolesnym doświadczeniem. *Warhammer* to tylko gra. Jej przeznaczeniem jest dostarczanie zabawy. Żadna z istot opisanych w tej książce nie istnieje. Niszczycielskie Potęgi nie podpatrują Cię z ukrycia i nie ma czegoś takiego jak goblin. Nie daj się omamić – po prostu weź udział w grze i baw się dobrze!

Oczywiście, cierpienia śmiertelników nie pozostają niezauważone. Prastare oczy bezustannie obserwują tę niespokojną scenę życia i śmierci, zaufania i zdrady. Niszczycielskie Potęgi pragną zdmuchnąć płomień świecy, jakim jest egzystencja śmiertelnych, i zawiadnąć ziemią na wieczne czasy, zmieniając ją w Domenę Chaosu.

Wielu ludzi upatruje w tym szansy dla siebie. Heretyckie kultы obiecują władzę, wiedzę, rozkosz i bogactwa tym, którzy zechcą oddać cześć zakazanym bóstwom. Niszczycielskie Potęgi błogosławią ich wszelkimi darami, na jakie zasługują wierni wyznawcy – od cudownych mocy do odrażających mutacji. Każda dotknięta w ten sposób dusza staje się uczestnikiem niekończącej się wojny, którą Chaos wypowiedział światu i jego mieszkańcom.

Oto kraina, w której będą toczyły się Wasze przygody. Świat bohaterów z przymusu, rozpaczliwych zmagania i ironii życia codziennego. Oto świat *Warhammera*.

Część dla graczy

Rozdział I: Wprowadzenie

To rozdział, który właśnie czytasz. Zawiera przegląd gry i przybliża ideę gier fabularnych.



Rozdział II: Tworzenie Bohatera Gracza

Ten rozdział pokazuje, jak stworzyć Bohatera, dzięki któremu będziesz mógł przeżywać przygody w świecie *Warhammera*. Opisuje rasy, jakimi możesz grać i udziela wskazówek pomocnych w stworzeniu poszukiwacza przygód z krwi i kości.

Rozdział III: Profesje

Profesje to podstawa rozwoju Twojego Bohatera. Opisują to, co dokonał przed rozpoczęciem awanturniczego życia, oraz otwierają nowe możliwości jego rozwoju. Ten rozdział opisuje szczegółowo wszystkie profesje i wyjaśnia, jak można je zmieniać w trakcie gry.

Rozdział IV: Umiejętności i zdolności

Każdy Bohater Gracza dysponuje różnymi umiejętnościami i zdolnościami, które określają, co potrafi robić. Ten rozdział szczegółowo je opisuje oraz wyjaśnia, jak i kiedy ich używać.

Rozdział V: Ekwipunek

Każdy poszukiwacz przygód ceni sobie swój ekwipunek. Ten rozdział opisuje narzędzia, ubranie, broń i pancerze, jakie będziesz mógł zdobyć w trakcie poznawania Starego Świata.

Część tylko dla Mistrza Gry

Rozdział VI: Walka, obrażenia i ruch

Świat *Warhammera* nie jest spokojnym miejscem. Twój Bohater będzie zmuszony walczyć o życie, a ten rozdział opisuje, jak to robić.

Rozdział VII: Magia

Czarodzieje i kapłani czerpią z Wiatrów Magii moc do rzucania przeróżnych zaklęć, od niepozornego *magicznego płomienia* do niszczycielskiej *pozogi zagłady*. Ten rozdział opisuje działanie magii, związane z nią zagrożenia oraz możliwe do wyuczenia zaklęcia.

Rozdział VIII: Religie i wierzenia

W Starym Świecie istnieją kultury wielu rozmaitych bóstw. Ten rozdział zawiera opisy najważniejszych bogów oraz formy oddawania im czci.

Rozdział IX: Mistrz Gry

MG ma ważną rolę do odegrania w prowadzeniu przygody w świecie *Warhammera*, a ten rozdział wyjaśnia, jak się do tego zabrać. Oprócz porad dotyczących prowadzenia gry i podpowiadających, jak być dobrym Mistrzem Gry, znajdziesz tu także zasady dotyczące przydzielania Punktów Doświadczenia i Punktów Oblędu.

Rozdział X: Imperium

Imperium, największa kraina Starego Świata, to miejsce akcji większości przygód w *Warhammerze*. Ten rozdział opisuje Imperium, jego sąsiadów oraz zagrożenia, z jakimi musi się liczyć. Zawarte tu informacje są często tajemnicą dla Bohaterów Graczy, więc nie powinieneś przekazywać ich graczom.

Rozdział XI: Bestiariusz

Stary Świat to niebezpieczne miejsce. Ten rozdział opisuje szczegółowo wielu przeciwników, jakich możesz rzucić do walki z Bohaterami Graczy, a także kilka najczęściej spotykanych typów Bohaterów Niezależnych (BN), których Bohaterowie będą spotykać w różnych sytuacjach.

Rozdział XII: Przez ostępy Drakwaldu

To krótki scenariusz, dzięki któremu od razu możecie ruszyć do akcji. Jako Mistrz Gry powinieneś dokładnie przeczytać całość przygody, żeby orientować się we wszystkich szczegółach. Nie powinieneś jej pokazywać swoim graczom.

Przykład rozgrywki

Jeśli jesteś nowicjuszem w świecie gier fabularnych, być może nadal nie masz pewności, jak to wszystko działa. Poniżej znajduje się przykład sesji gry, która rozpoczyna się w momencie, w którym kończyło się opowiadanie „Życie po śmierci”. Przykład nie prezentuje zasad gry (na to przyjdzie czas później), ale ilustruje podstawy rozgrywania gier fabularnych i pracy Mistrza Gry.

W tym przykładzie Krzysiek jest Mistrzem Gry. Tomek odgrywa Wernera Brocha, ludzkiego najemnika. Bartek – Franza Falkera, ludzkiego ochotnika z miejskiego garnizonu. Adam odgrywa Grunora, krasnoludzkiego szczurolapa. Kasia odgrywa Imke, hienę cmentarną. W chwili rozpoczęcia Bohaterowie Graczy właśnie pokonali paskudnych szczuroludzi.

Krzysiek [MG]: Ostatni ze szczuroludzi ucieka w ruiny Wolfenburga i wkrótce znika wam z oczu. Sigamund odwraca się do was i mówi: „I znowu jestem waszym dłużnikiem. Dziękuję za pomoc”.

Tomek [Werner]: „Wykonujemy tylko naszą pracę, mnichu”.

Kasia [Imke]: „Co to za stwory? Szczury, które chodzą na dwóch nogach? To jakiś obłęd!”

Adam [Grunor]: „Racja, ludzie – czysty obłęd. Mówiłem wam o szczuroludziach, a wyście mieli mnie za szalonego. Teraz widzicie, że miałem rację”.

Krzysiek [MG]: Sigamund wygląda na podenerwowanego. Mówi: „Chodźmy, opuśćmy to miejsce, nim te stwory wrócą większą grupą”.

Tomek [Werner]: „To chyba dobry pomysł. Franz, Grunor, Imke, ruszamy”.

Bartek [Franz]: Krzysiek, chciałbym znowu przyjrzeć się dłoniom Sigamunda. Chcę się upewnić, co zobaczyłem.

Krzysiek [MG]: OK, musisz wykonać test **spostregawczości**.

Bartek rzuca kostkami.

Bartek [Franz]: Udało mi się.

Krzysiek [MG]: Ponownie zerkasz na jego dłoń, gdy wyciera krew ze swojej szaty. Smuga posoki sprawia, że symbol wygląda jeszcze bardziej złowieszczo. Jesteś pewien, że widziałeś taki znak podczas oblężenia Wolfenburga. Sigamund, domniemany kapłan Sigmara, nosi znamię Chaosu. Co chcesz zrobić?

Bartek [Franz]: Na razie nic, ale stale mam oko na Sigamunda.

Krzysiek [MG]: Dobrze, pamiętam o tym. Wasza grupa brnie wśród ruin przez następne pół godziny. Co pewien czas gdzieś z daleka dobiega was przeraźliwy krzyk. Poza tym, jest osobiście cicho. Widzicie przed sobą cień wielkiej budowli. Sigamund mówi: „Oto jest. Świątynia Sigmara”.

Kasia [Imke]: Wysuwam się przed grupę, i cicho przepatruję teren.

Tomek [Werner]: Szepeczę: „Imke!”

Kasia [Imke]: Odszeptuję: „Rozejrzę się tylko. Oslaniajcie mnie”. A potem oddalam się.

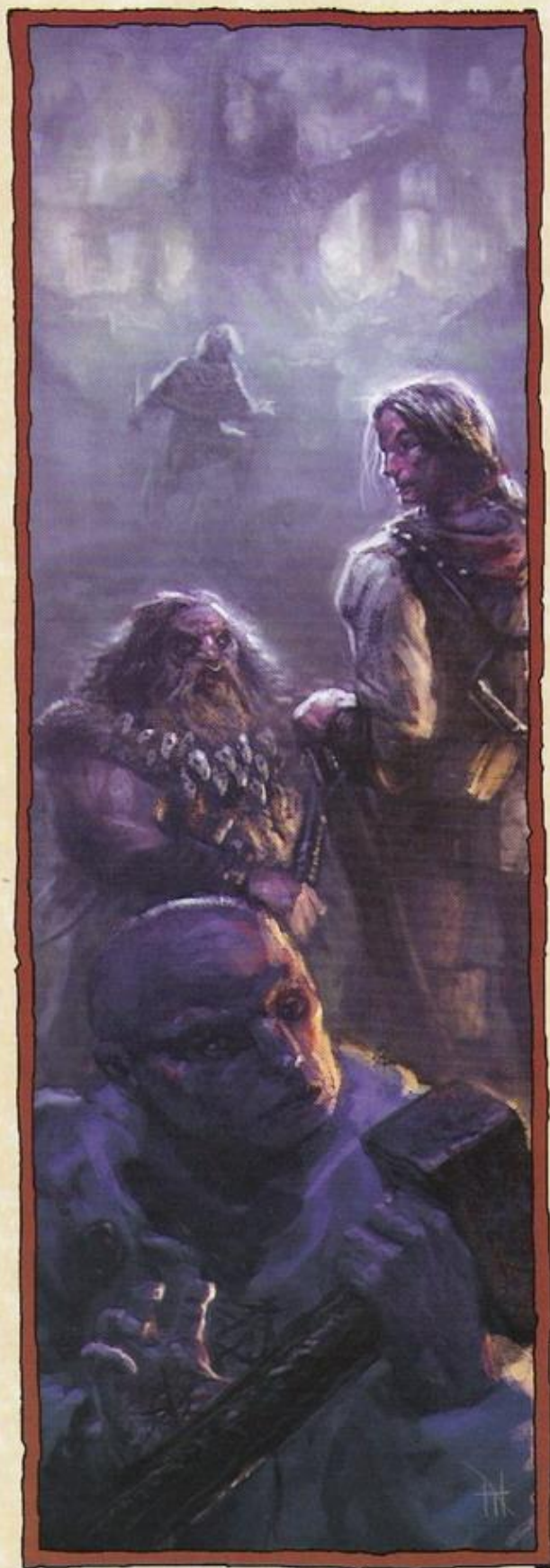
Tomek [Werner]: „Franz, mówiłem ci, że odpowiadasz za dziewczynę. Ona może nas wszystkich zgubić”.

Bartek [Franz]: „Nie wydaje mi się. Imke posiada pewne, ehem, umiejętności. Daj jej szansę”.

Tomek [Werner]: „Nie rozumiem. O co chodzi?”.

Bartek [Franz]: Uśmiecham się: „Zobaczysz”.

Adam [Grunor]: „Ja tam widziałem dosyć. Sprawnie zabija szczuroludzi i może walczyć u mego boku, kiedy tylko zechce”.



Tomek [Werner]: „Jeśli tylko zniesie ten smród”.

Krzysiek [MG]: Dobrze, Imke, odchodzisz sama. Wykonaj test skradania się.

Kasia rzuca kostkami.

Kasia [Imke]: Udał mi się bez trudu. Staram się ukryć za jakąś osłoną, by niezauważona zajrzeć do świątyni.

Krzysiek [MG]: Cicho stąpasz przez ruiny i wchodzisz do wypalonej gospody naprzeciwko świątyni. Masz stamtąd dobry widok. Wykonaj test spostrzegawczości.

Kasia rzuca kostkami.

Kasia [Imke]: Znowu mi się udało. Szepczę: „Jeszcze pokażę temu Wernerowi!”. I co widzę?

Krzysiek [MG]: Na pierwszy rzut oka wewnątrz wydaje się opustoszałe, ale potem dostrzegasz odbłysek metalu w zawalonej wieży. Przyglądając się uważniej, zauważasz tam co najmniej trzech ludzi uzbrojonych w kusze. To wygląda na zasadzkę.

Kasia [Imke]: Wracam cicho do grupy i opowiadam o swoim odkryciu. Musimy coś zaplanować.

Przygoda toczy się dalej. Kim są ludzie zaczajeni w ruinach? Czy to wspólnicy Sigamunda, czy zupełnie inne zagrożenie? I jakie są prawdziwe cele Sigamunda? Czy opowieść o bogactwach świątyni to tylko sprytnie kłamstwo? Kasia, Bartek, Tomek i Adam dowiedzą się tego w dalszym ciągu gry.



W materii Imperium

Czymże jest cnota? To kontemplacja dla wzmocnienia ducha, wzbudzanie czi dla boga i gotowość rąk do walki, ale też ostrzeganie nieroztropnych przed zaniedbaniem czujności albo pobożności. Tako rzekł brat Albus Dominus z Wolfenburga, kapłan Sigmara, owego trzysetnego dnia roku 2520, wobec licznego zgromadzenia dobrych ludzi w wielkiej świątyni tego miasta, co spisał na wieczystą pamiątkę rubrykator Josephus. Polecaj mnie, o panie, Jego Wysokości Imperatorowi Karlowi Franzowi, Młotowi Niebios, nieskończonemu w chwale Sigmara.

Zbierzcie się bliżej i słuchajcie, czyście chłopstwo czy woje, zrodzeni wysoko czy nisko. Oto słowa przeznaczone dla was, czyż bowiem wszyscy nie jesteście ludźmi zrodzonymi w Imperium?

Widzę, że kiwacie głowami. Słuchajcie zatem i rozważajcie. Być członkiem zrodzonym w Imperium, znaczy być drobną częścią większej rzeczy. Ażeby przyjąć tę rolę, człek musi znać miejsce swoje w dziele Świata.

Pierwszym z obowiązków człowieka jest radować się! Bowiem Imperium to chwała na ziemi! To światło, które rozpędza mroki! Nigdy wcześniej ludzkość nie stworzyła równie wielkiego i godnego dzieła!

Każdy człek pospolitego urodzenia tę rzecz wiedzieć musi, choć nie może jej dostrzec. Nawet sam błogosławiony Imperator, stojąc na murach swojego pałacu, a nawet z najwyższej wieży Middenheim, nie ogarnie wzrokiem wszystkich granic swojego dominium. Człek, choćby jechał na dobrym wierzchowcu, straci pełne pół roku życia, jeśli zapragnie przemierzyć Imperium z jednego krańca na drugi. A jak wielu ludzi spośród pospólstwa i gminu kiedykolwiek wyruszyło dalej niż poza granice swej wioski albo opuściło ziemie swego pana? Oni nic nie wiedzą o większej całości ponad to, co mówią im podróżni i uczeni. Tacy ludzie nigdy nie ujrżeli budowli wznioslejszej niż niewielki dom gildii w ich własnej miejscinie albo wieży potężniejszej niż dzwonnica w ich biednej wiosce.

Jednak, jak uczyli nas starożytni myśliciele, choć nie możemy czegoś zobaczyć, nie znaczy, że tego nie ma. Nie widzimy słońca w nocy, ale wszak wiemy, że śpi ono bezpiecznie w swej jamie pod ziemią. Nie widzimy wszechpotężnego Sigmara, jednak nie wątpimy, że zawsze czuwa nad nami.

Także jest z Imperium. Jesteśmy opasani jego wielką domeną, w której są góry i doliny, lasy i pastwiska, rzeki i trzęsawiska,

a także liczne osady i większe miasta, ludzie zrodzeni z pospólstwa, jak również ci szlachetnego rodu. Ale nigdy nie zobaczymy tego jako całości.

Mądrością wszak jest poznanie całości poprzez poznanie jej części. W wielkim Altdorfie, w błyszczących salach najgodniejszego ze wszystkich pałaców, jest cudownie piękna komnata. Kolumny całe spowite w złote liście okalają wielkie okna wyglądające na pyszną się niżej rzekę Reik. Na ścianach zwisają liczne gobeliny, na których złotą nicią wyszyto sceny łowieckie, wojen i zwycięstw Pana naszego Sigmara, wodza Unberogenów. Wspaniały to widok! Ale to podłoga najbardziej wzrok przyciąga ku sobie.

Na szerokiej powierzchni zręczną sztuką wyłożona została mozaika z lakierowanego drewna i szlifowanych metali, tworząca ze wszystkimi szczegółami wielką mappa mundi, mapę krainy, którą zwiemy Imperium. Niewielu ludzi miało przywilej oglądania tejże mappa mundi, ale mimo iż czegoś nie widzimy, nie znaczy, że to nie istnieje.

Ja to oglądałem. Widziałem ją rozświetloną przez świece. Cóż to za dzieło...

Granice Wielkiej Mapy wykonano z drewna atlasowego obszytego srebrną nicią, która obrazuje skute lodem rubież naszej domeny. Niemal nieprzerwany krąg majestatycznych gór otacza Imperium niczym wysokie brzegi wielkiego pucharu. W jego wnętrzu zawarta jest życiodajna krew Imperium i całe jego bogactwo.

Płyty z marmuru i drewna różanego łączą się z polerowanymi panelami zielonej miedzi i rdzawego brązu, przedstawiając obszary jedenastu prowincji, a rozety z dębu i klonu, okolone złotym drutem, znaczą położenie wielkich miast. A wokół nich mniejsze grody, jako płaskie guzy z kości słoniowej. Sieć rzek i ich dopływów wryto z masy perłowej okutej w szlachetną stal. Jeziora to okruchy zwierciadeł. Rozległe puszcze królestwa, jako kofki z hebanu, znaczą całą mozaikę, niczym sierść pstrokaty klaczy.

Podziwianie kunsztu artysty! Oto Nordland patrzący w morze. Tamże Ostland i Hochland, w puszcze odziane, przecięte skłębioną masą Gór Środkowych. Na wschodzie Ostermark strzegący północnej granicy przed mroźnym uściskiem Kisleva. Tam wciąż Stirland i Kraina Zgromadzenia w cieniu Gór Krańca Świata ukryte. Na południu Averland i Wissenland, od wschodu okolone łańcuchem Gór Czarnych, a od zachodu

przez prastare knieje znane jako Loren. A tam Talabekland, Middenland i Reikland – serce Imperium.

Spojrzenie uważnie teraz na dumne miasta: Nuln, pachnąca czarnym prochem kuznia Imperium; Talabheim, Oko Lasu i jego niezdołbyte mury chroniące pastwiska przed leśnymi ostępami; Middenheim, miasto Białego Wilka, skalisty bastion wznoszący się nad światem; Altdorf, królewski gród, klejnot w koronie Imperium. A oto także Wolfenburg, nasze własne zacne miasto, niezłomny strażnik rubieży Ostlandu.

Podziwiacie! Radujcie się! Oto Imperium człowieka! Wyobraźcie sobie ponownie tę piękną komnatę, zobaczcie ją w pogodny letni wieczór, jak wtedy, gdy ją oglądał. Pojawiają się słudzy, odziani w znakomite liberie. Wnoszą płonące świece na złotych lichtarzach... Jedna! Druga! Tuzin! I więcej jeszcze! Kładą je, każda z osobna, na Wielkiej Mapie, by oznaczyć potężne grody i zamki. A potem także małe ogarki, też zapalone. Wnosi je więcej sług. Kładą je, znacząc mniejsze miasta i osady. Cóż to za widok! W ostatnich promieniach słońca wpadających przez okna, Wielka Mapa płonie tysiącem punktów światła, konstelacją, która kresli migotliwy kształt na chwałę potęgi naszej krainy!

Tym człek radować się może.

Lecz słuchajcie mnie teraz. Jeśli pierwszym obowiązkiem człowieka jest radować się, drugim – strzec się. Bowiem przy całym złotym splendorze Imperium, przy całym jego bogactwie, wiedzy i posągach z kamienia, pamiętać należy o wielkim i wiecznym zagrożeniu, o wrogach liczniejszych niż wszystkie drzewa w lesie.

Czają się w ciemności. W lodowatym mroku za niedosiężnymi górami, w cieniach głębokich puszczy, w grobowych ciemnościach pod ziemią. Czyhają w ruinach, w zakazanych miejscach, w wysokiej trawie porzuconych pól, w zielonoczarnych ostępach zapomnianych lasów. Roją się w zakurzonych katakumbach, pełzają pod granitem samotnych wzgórz, nawiedzają walące się ruiny wioszek, od dawna opuszczonych przez ludzi. Wdzierają się nawet do naszych snów. A gdy zmrok nadchodzi, jak nocne ptactwo ruszają na żer; zapalczywi, chciwi, dzicy, żarłocznicy i nienasyćeni.

Wrogowie są starsi od nas, starsi nawet od plemion ludzkich, z których wyrosło Imperium. Znają tylko jeden zew: „Zabić wszystkich!” Chcą podpalić świat, zesłać na nas zagładę i ponieść nasze głowy nabite na piki!

Boicie się? Słusznie czynicie! Oni chcą uczynić z nas trofea wojenne, obalić nasze mury i spalić nasze zboża! Nasze kobiety, nasze dzieci, nikt nie ocala ze straszliwej rzezi!

Zatem musimy wypatrywać ich pierwszych poruszeń i ostrzec nasze miecze. Rozstawić straż na murach. Zamykać bramy o zmroku. Słuchać szepców wiatru i odgłosów, jakie niesie. Nie ufać ciemności ani szuraniu szczurów, a nawet sąsiadom, których czyny zdają się nam dziwaczne. Wróg przybrać może wszelki kształt i mieć nas złudzeniem.

Niektórzy z nich to bestie z mroku zrodzone. Niektórzy to dzicy barbarzyńcy. Są też plugawi zdrajcy za naszymi murami ukryci. Większość nie zna naszych dumnych i potężnych bogów, a jeśli tak jest, widzą w nich tylko jasne istoty, które pragną obalić i zdeptać. Mają własne duchy, dzikie bóstwa i demony, które czczą z rozpasaną żądzą i którym składają ofiary z krwi.

W imię Sigmara wyrzekamy się wszelkich bluźnierczych istot!

Cóż mnie tam wrogowie, mówicie. Czynie swe rzemiosło, płacę dziesięcinę i śpię twardo, a jeszcze żem nie widział żadnego z nich.

Tak powiadacie? Tak? Strzeżcie się! Bowiem choć ich nie możecie zobaczyć, nie znaczy to, że ich tam nie ma.

Rozważcie ślady ich dokonań. Są w Imperium miejsca jałowe, z dala od siedlisk ludzi, gdzie stoja ruiny żywiołami smagane. Sam widziałem takie budowle i zaświadczyć o nich mogę. Czas i kaprysy pogody odarły je z blasku, ale nadal łatwo dojrzeć, że ruiny te nie zostały wzniesione ludzkimi rękami. To dzieło innych ludów, innych ras, jakie zamieszkiwały te ziemie na długo przed nadejściem Unberogenów. Możemy domyslać się, że są to relikty gasnących ras; niziołków, nieposkromionych krasnoludów, których czasem witamy jako sprzymierzeńców, a nawet, być może, samych Wyniosłych żyjących w ostępach pradawnych kniei.

Kimkolwiek byli ich twórcy, teraz to ledwie ruiny. Żmnie i martwe. Ale mówią nam o wielkiej sile i potędze obronnej. Niedostępne bastiony, wysokie wieże, fortyfikacje, grube mury.

Jednak żadne z nich nie przetrwało. Mimo całej swej potęgi, zostały pokonane u zarania czasu, rzucone na żer ognia i spładowane. Nawet one nie powstrzymały dzikiego naporu wrogów z ciemności. Nawet one nie przetrwały!

Ale my musimy. Także wam powiadam z mocą mego serca. Musimy strzec się cały czas i być gotowi – chłop w polu czy rycerz na koniu jednak – aby walczyć. Za Sigmara! Za Imperatora!

Imperium stoi od dwudziestu pięciu stuleci. Odepchnęło zielonoskóry pmiot z gór, hordy plemienne z północy, najazdy bluźnierczych Mrocznych Bogów we własnej osobie. Czy Imperium będzie stało przez następne dwadzieścia pięć stuleci, zależy to od każdego człka, który zrodził się jako syn jego! Od ciebie, i ciebie, i ciebie!

Radujcie się, lecz strzeżcie! Oto przestroga i nauka dla każdego z was. Pamiętajcie o Mapie Imperium, wspaniałej, oświetlonej tysiącami płonących świec. Potęga Imperium jest olbrzymia, a dokonania wspaniałe i niezrównane. Żadne dzieło człowieka nie jest bardziej warte obrony i zachowania po wsze czasy.

Ale wieczorne światła błędną, a noc zakrada się za oknami. W cudownej komnacie zbierają się cienie, coraz głębsze, ciemniejsze, aż nie widzimy już mapy. Lśnią tylko płomyki ogarków, tysiąc gniewnych lecz kruchych światełek w mroku. Jakże drobne wydają się teraz, jakże odległe od siebie nawzajem! Jakież poacie ciemności dzielą jedne od drugich!

A w ciemnościach przestajemy widzieć. Ale oni tam są! Nasi wrogowie! Wrogowie ludzkości! Czekają w mroku!

Nocny wiatr wzmaga się za oknami. Zamknijcie je szybko, nim będzie za późno! Wzburzone płomyki chwycią się rozpaczliwie w czerni. Jeden po drugim migoczą i gasną.

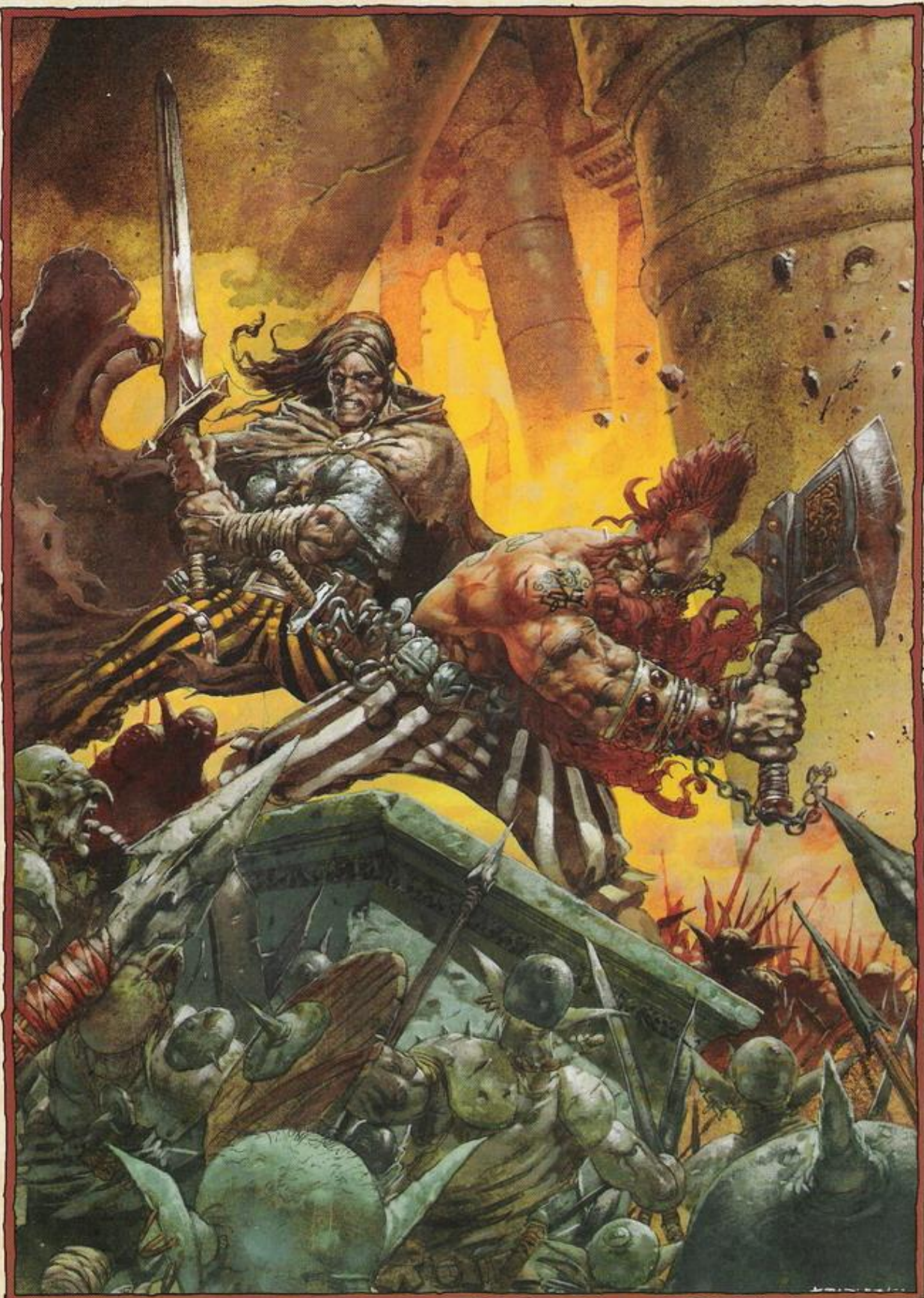
Jak szybko wygasły. Jak łatwo je zdmuchnąć.

Jak głęboka jest ciemność, która pozostała.

Odejdźcie stąd, lecz zapamiętajcie naukę. Chwalcie Sigmara i wiedźcie swoje życie. Przekupień, uczony, leśnik, żołnierz, karczmarz, woźnica, mydlarz, gospodyni w domu... Idźcie, każdy do swej pracy i bogacie się. Ale dotrzymujcie wiary w bogów, świętujcie obrzędy, zamykajcie drzwi w nocy, naostrzcie swoją broń i, w imię Sigmara, trzymajcie straż wobec ciemności.

Jak szybko gasną światła!

Także kończy się kazanie.





Tworzenie Bohatera Gracza

„Jestem z zawodu rzeźnikiem,
ale bycie poszukiwaczem przygód
niewiele się od tego różni.
Po prostu mięso, które teraz siekam tasakiem,
trochę mocniej wierzga”.

– Herman Frank, rzemieślnik z Nuln.

W grze Warhammer wcielasz się w postać zwaną Bohaterem Gracza (w skrócie: BG). Dzięki niemu będziesz mógł przeżywać przygody w Starym Świecie. Możesz odgrywać dumnego szlachcica, opryskliwego szczurolapa, a nawet szalonego krasnoludzkiego zabójcę trolli. Wszyscy Bohaterowie powinni być podobni pod pewnym względem – powinni być wędrowcami i awanturnikami. Wszyscy w jakimś momencie swojego życia zdecydowali się opuścić dom i wyruszyli na poszukiwanie sławy i bogactwa. Poszukiwacze przygód nie są zwyczajnymi zjadaczami chleba. Są ambitni i zuchwali aż do granic bohaterstwa, a w większości przypadków także nieco szaleni. Muszą tacy być, by odważyć się na polowanie na gobliny w mrocznych pieczarach, walczyć z przerażającymi żywymi trupami lub mierzyć się z kultystami Chaosu.

Niniejszy rozdział opisuje proces tworzenia Bohatera Gracza w grze Warhammer. Zasady są stosunkowo proste, więc tworzenie BG nie powinno potrwać dłużej niż pół godziny. Na początku powinienś wziąć czystą Kartę Bohatera (zamieszczoną na końcu tego podręcznika lub dostępną w *Niezbędniku Gracza*). Ponieważ

większość cech i umiejętności może ulec zmianie w trakcie gry, wszelkich wpisów powinienś dokonywać ołówkiem. Powiniens też zaopatrzyć się w dwie kostki dziesięciościenne (w skrócie: k10), najlepiej różnego koloru (więcej informacji na ten temat znajdziesz w podrozdziale „Odczytywanie wyniku rzutu” w Rozdziale I: Wprowadzenie). Są to jedyne kostki, których będziesz potrzebował w trakcie gry. Kostki dziesięciościenne możesz nabyć w każdym sklepie prowadzącym sprzedaż gry Warhammer.

Tworzenie Bohatera Gracza

Proces tworzenia BG odbywa się według następujących zasad:

- 1) Wybór rasy. Patrz str. 15-17.
- 2) Losowanie cech. Patrz str. 19.
- 3) Zapisanie cech rasowych. Patrz str. 20.
- 4) Określenie cech osobowości. Patrz str. 22-27.
- 5) Wylosowanie profesji początkowej. Patrz str. 20-21.
- 6) Zapisanie Schematu Rozwoju. Patrz str. 20-21.
- 7) Wybór darmowego rozwinięcia. Patrz str. 21.
- 8) Rozpoczęcie gry!

– Cztery rasy –

Tworzenie Bohatera powinienś rozpocząć od odpowiedzi na najważniejsze pytanie: przedstawiciela jakiej rasy chciałbyś odgrywać? W świecie Warhammera możesz wybierać spośród czterech głównych ras: elfów, krasnoludów, ludzi i niziołków. Każda z nich ma swoje dobre i złe strony. Po przeczytaniu zamieszczonych poniżej opisów czterech ras, powinienś wybrać tę, która najbardziej Ci odpowiada. Dopiero potem możesz przejść do następnego etapu, czyli określenia cech.

Ludzie

Ludzie są najliczniejszą rasą w Starym Świecie i założycielami największego państwa, czyli Imperium. Chociaż nie są tak mądrzy jak elfy, ani równie wytrzymali jak krasnoludy, ludzie to rasa, która swoją ambicją i determinacją przewyższa wszystkie pozostałe.

Są wyjątkowo elastyczni, co jest zarówno ich wielką zaletą, jak i poważną słabością. Mimo iż wielu ludzi wślawiło się heroicznymi czynami w walce z siłami ciemności, to jednak smutną prawdą pozostaje fakt, że ludzie najłatwiej ze wszystkich ras poddają się wpływowi Mrocznych Bóstw Chaosu.

Historia

W porównaniu do elfów i krasnoludów ludzie są rasą dość młodą, jednakże bardzo płodną. Szybko rozprzestrzenili się po całym świecie, korzystając z powolnego wymierania starszych ras. Kilka tysięcy lat temu do Starego Świata przybyła z południa grupa ludzkich plemion, które stały się założycielami Imperium, a także pozostałych krain: Bretonii, Estalii, Kisleva i Tilei. Inne plemiona podążyły na północ, aż do mroźnej Norski lub nawet jeszcze dalej.

Obywatele Imperium są dumni ze swoich osiągnięć. Ich głównym bóstwem jest Sigmar, założyciel Imperium. Ludzie wierzą, że Sigmar chroni ich przed hordami Chaosu i wszelkim złem. Imperium polega na potęgze swoich armii, niszczącej sile maszyn oblężniczych i dział oraz mocy ośmiu Kolegów Magii. Wszyscy obywatele Imperium – szlachta, mieszczanie i chłopstwo – znają swoje obowiązki i wiernie służą Imperatorowi. Imperium jest największym i najpotężniejszym państwem Starego Świata. Jego siłą jest siła ludzkości. Jego mocą – odwaga każdego z obywateli.

Wskazówki dotyczące odgrywania

Nie powinieneś mieć większych problemów z odgrywaniem człowieka.

Elfy

Elfy są rasą smukłych, pełnych gracji istot, z łatwością rozpoznawalnych dzięki ostrym rysom twarzy i spiczasto zakończonym uszom. Znaną są z talentu do lucznicstwa, zamilowania do wiedzy i zdolności magicznych. To istoty blisko związane z naturą. Instynktownie wyczuwają wszelkie zmiany w przyrodzie, szczególnie w ostępach leśnych, ale także na morzu. Nienawidzą wszystkich, którzy zakłócają harmonię natury, niezależnie od rasy. Z równą gwałtownością przeciwstawiają się działaniom złych ludzi i chciwych krasnoludów, co plugawych orków. Mimo iż często są postrzegane jako zarozumiałe i dumne, elfy poświęciły więcej dla dobra tego świata niż wszystkie pozostałe rasy razem wzięte.

Historia

Historia elfów jest jednocześnie chwalebna i tragiczna. Pod koniec wojny z krasnoludami, zwanej przez elfy Wojną o Brodę, Wysokie Elfy odpłynęły do Ulthuanu, ich zamorskiej ojczyzny, by tam walczyć z najazdem Mrocznych Elfów. Byli jednak wśród nich tacy, którzy postanowili pozostać w Starym Świecie. Niektórzy wymówili posłuszeństwo Królowi Feniksowi i zajęli się budowaniem własnej przyszłości w leśnych królestwach. Inni, jak dawniej, podróżowali po morzach, nawiązując handel z powoli rodzącymi się królestwami ludzi.

W wielu lasach i puszczech Imperium istnieją niewielkie enklawy elfów. Największa z nich znajduje się w Lesie Laurelorn, na północny zachód od wielkiego miasta Middenheim. Mimo iż te ziemie nominalnie należą do Imperium, elfy nie uznają Imperatora za swojego władcę i nie uważają siebie za obywateli Imperium. Ludzie mają wystarczająco dużo problemów z innymi mieszkańcami lasów, na przykład z okrutnymi zwierzętami, by przejmować się elfami. Zresztą i tak na niewiele zdałyby się ich ewentualne wysiłki by znaleźć elfie wioski. Elfy cenią sobie spokój i używają magii iluzyjnej w celu ukrycia swych leśnych kryjówek. Jednak nie zapomnieli o reszcie świata. Choć rzadko opuszczają swoje wioski, świetnie orientują się w tym, co dzieje się w okolicznych krainach.

Elfy można najczęściej spotkać w wielkich miastach, takich jak Altdorf, Nuln i Marienburg, gdzie kierują wpływowymi domami kupieckimi reprezentującymi interesy odległego Ulthuanu. Młodzi potomkowie kupieckich rodów dużo podróżują, zyskując doświadczenie i kontakty handlowe, które przydają się w późniejszej karierze zawodowej. Mimo że często patrzą z niechęcią na, ich zdaniem nieokrzesanych leśnych kuzynów, elfy wysokiego rodu doskonale pamiętają, iż są daleko od lśniących wież Ulthuanu i w związku z tym cieszą się mniejszym szacunkiem niż ich kuzyni, Wysokie Elfy.

Wskazówki dotyczące odgrywania

Wszystkie elfy mówią spokojnym i zrównoważonym tonem. Doskonale władają językiem starożytnym, przemawiając z wystrzaskaną precyzją. Elfy zazwyczaj żywo gestykulują w trakcie rozmowy, co często rozbawia przedstawicieli innych ras.

Odmienne od nich postrzegają czas i odległość. Często posługują się dość poetyckimi określeniami, odmierzając dystans zasięgiem wyrzuczonej strzały lub dniami lotu jastrzębia. Czas dla elfów płynie nieco innym tempem. Są długowieczni i cierpliwi. Szanują wszelkie życie, ale nie mają litości dla swoich wrogów, zwłaszcza dla Mrocznych Elfów i sług Chaosu.

Krasnoludy

Krasnoludy są niskie, lecz krzepkie i wyjątkowo wytrzymałe. To znakomici wojownicy i zdolni rzemieślnicy. Większość krasnoludów mieszka w wielkich górskich warowniach i podziemnych twierdzach. Charakterystyczną cechą ich wyglądu są długie włosy i będące powodem do dumy gęste brody. Z pozoru wydają się gburowaci i skorzy do gniewu, a ich pamiętliwość jest wprost legendarna. Jednakże krasnoludy w większości są wyjątkowo odważnym ludem, niezłomnie lojalnym wobec przyjaciół i sojuszników. Toczą niemal nieustającą wojnę w obronie swoich górskich królestw przed naporem orków, goblinów i innych plugawych stworów. Krasnoludy utrzymują silne więzy z Imperium, a wielu z nich na stałe mieszka w ludzkich miastach.

Historia

Krasnoludy są starożytną rasą, od wieków żyjącą na terenach wokół Gór Krańca Świata. Brodaci inżynierowie wznosili wielkie podziemne miasta na długo przedtem, nim ludzie osiedlili się w regionie znanym obecnie jako Imperium. Wspaniała cywilizacja dumnego ludu rozciągała się na cały Stary Świat. Szybko kopalni sięgały głębokich trzewi ziemi, dostarczając złóż metali i drogocennych kamieni. Rzemieślnicy krasnoludscy wyrabiali potężne artefakty, tętniące od mocy wyrzniętych na nich runicznych znaków. Doskonale wyposażone armie masakrowały siłą toporów i ogniem ciężkich dział kolejne najazdy Chaosu i orków. Gwiazda ludu krasnoludzkiego świeciła jasnym blaskiem, ale to nie mogło trwać wiecznie.

Krasnoludy nieświadomie dały się wciągnąć w konflikt między Wysokimi Elfami i ich mrocznymi krewniakami. Krasnoludy i Wysokie Elfy, niegdyś sojusznicy w walce z siłami Chaosu, uwiły się w długą i krwawą wojnę, nazwaną przez krasnoludy Mściwą Wojną. W końcu szala zwycięstwa przechyliła się na stronę krasnoludów, ale ich radość była krótkotrwała. Górą Krańca Świata wstrząsnęła seria erupcji wulkanicznych. Siedziby krasnoludów, osłabione w wyniku działań wojennych, utraciły kontakt między sobą. Kolejne twierdze padały pod zmasowanym atakiem orków, goblinów i trolli.

Od tego czasu rasa krasnoludów trwa w stanie ciągłej wojny. Brodaci wojownicy odnieśli wiele zwycięstw, szczególnie w czasie, gdy wraz z założycielem Imperium, Sigmarem, roznieśli w pył hordę zielonoskórych w Bitwie o Przełęcz Czarne Ognia. Jednak krasnoludzkie fortece w Górach Krańca Świata wciąż balansują na krawędzi zagłady. Nic zatem dziwnego, że wiele krasnoludów wybiera znacznie bezpieczniejsze życie w głębi Imperium, utrzymując sporadyczne kontakty handlowe z rodakami w górskich kopalniach.

Wskazówki dotyczące odgrywania

Krasnoludy są dość ponurymi osobnikami. Większość spraw traktują ze śmiertelną powagą. Wyjątkiem są dość częste przypadki, gdy krasnoludy są pijane. Mówią niskimi, basowymi głosami z charakterystycznym, gardłowym akcentem. Język krasnoludzki nie obfituje w metafory i rozbudowane figury stylistyczne, dlatego też krasnoludy często bywają nieco zakłopotane kwiecistą i potoczną mową ludzi lub elfów. Krasnoludy są konkretne i mocno stąpają po ziemi, a w działaniu bywają bezpośrednie i wyjątkowo efektywne. Używają własnego systemu miar, różniącego się od powszechnie stosowanego w Imperium systemu metrycznego. Liczą odległość w milach, jardach i stopach. Do określenia ciężaru stosują miary typu uncja, funt i galon. Także ich system monetarny jest dość skomplikowany, a jego pozostałością jest system pieniężny stosowany w Imperium.



Niziołki

Niziołki, mimo niewysokiego wzrostu, są bardzo zręczne i szybkie. Z pozoru przypominają ludzkie dzieci, a wrażenie to jest dodatkowo wzmocnione przez brak zarostu na ich twarzach. Jedzą posiłki bardziej obfite i dwa razy częściej niż przedstawiciele innych ras. Z tego powodu są zazwyczaj pękate i mają puciołowate twarze. Mimo to są zręczne i potrafią poruszać się bardzo cicho. W połączeniu z tradycijną zręcznością w posługiwaniu się procą powoduje to, że niziołki są wyjątkowo kłopotliwymi przeciwnikami. Większość niziołków preferuje proste i wygodne życie, dzieląc czas między uprawianie ziemi, jedzenie posiłków i palenie ziała fajkowego. Niziołki są ludźmi wyjątkowo rodzinnymi i przywiązanymi do tradycji. Większość potrafi wymienić swoich przodków do dziesiątego pokolenia wstecz.

Historia

Nieznane są początki rasy niziołków. Wiadomo jednak, że gdy na terenach późniejszego Imperium osiedlali się plemiona ludzi, wśród nich były już klany niziołków. Niewielka liczebność nie pozwoliła im odegrać większej roli w wojnach, w wyniku których powstało Imperium. W rzeczy samej, niziołki nie pojawiają się w zapisach historycznych aż do roku 1010, kiedy to Imperator nadał im ziemię w udzielne władanie. Legenda głosi, że była to nagroda za wkład niziołków w rozwój i udoskonalenie sztuki kulinarnej Imperium. Niezależnie od prawdziwego powodu tej decyzji, na mocy dekretu Imperatora niziołki otrzymały ziemię w okolicy górnego biegu rzeki Aver. Od tego czasu region ten znany jest jako Kraina Zgromadzenia. Choć rządzi nią Rada Niziołków, formalnie pozostaje lennem Imperium. Starszy Krainy Zgromadzenia, jako jeden z piętnastu elektorów, posiada realną władzę i wpływ na politykę Imperium.

Większość niziołków preferuje wygodne życie w Krainie Zgromadzenia. Cenią sobie dobrobyt i pragną jedynie tego, żeby zostawić ich w spokoju, by mogli się cieszyć dobrym jedzeniem i wonnym tytoniem. Bywają jednak wśród nich niespokojne duchy, które uznają życie w Zgromadzeniu za wyjątkowo nudne. W sytuacji gdy najbardziej ekscytującym wydarzeniem dnia jest zgadywanie, jakie ciasto będzie na podwieczorek, niektóre niziołki czują potrzebę odmiany od nudy codziennego życia. Porzucają Krainę Zgromadzenia i wyruszają na szlak, w poszukiwaniu przygód i łatwego łupu, zazwyczaj zdobywanego w niezbyt uczciwy sposób. Z tego powodu w Imperium niziołki cieszą się raczej wątpliwą reputacją złodziejasków i lekkoduchów.

Wskazówki dotyczące odgrywania

Niziołki są entuzjastycznie nastawione do każdej przygody. Równie radośnie reagują na propozycję dobrego posiłku i zuchwalej kradzieży. Zawsze też są pierwsze do ucieczki z miejsca zagrożenia.

Niziołki mówią bardzo szybko i chętnie posługują się wyrazami zapożyczonymi z innych języków. Często łączą słowa w jedną zbitkę i odświeżają język staroświatowy, wzbogacając go o nowe określenia. Mają denerwujący nawyk przesadnego używania zasłyszanego zwrotu lub określenia, nazywając nim wszystko, co tylko się da. Trwa to zazwyczaj tak długo, dopóki nie wymyślą czegoś nowego. Gestykulują równie żywo jak elfy, ale ich gesty są zazwyczaj zbyt wulgarnie, by je dokładnie opisywać. Posługują się własnym systemem miar i wag, niezrozumiałym dla innych ras. Odległości mierzą w łokciach, wiorstach i stajach, a ciężar w cetnarach i korcach. Często też stosują dziwaczne określenia ilości towarów, takie jak kopy i mendle. Równie często łączą to z określeniami stosowanymi przez inne rasy, co pogłębia tylko nieufność wobec „czystych intencji” niziołkowych kramarzy i kupców.

— Cechy —

Po wyborze rasy powinieneś określić wartości cech swojego Bohatera. Określają one jego potencjał w najważniejszych dziedzinach sprawności umysłowej i fizycznej. Podzielono je na dwie grupy: główne i drugorzędne. Wartości cech głównych zawierają się w przedziale 0-100. Im cecha wyższa, tym lepiej dla Bohatera. Podobnie jest w przypadku cech drugorzędnych, których wartości zawierają się w przedziale 0-10. W nawiasach podano skróty nazw poszczególnych cech.

Cechy Główne

Walka Wręcz (WW): Ta cecha odzwierciedla sprawność Bohatera w walce, tak bronią białą, jak i bez broni.

Umiejętności Strzeleckie (US): Ta cecha odzwierciedla sprawność Bohatera w strzelaniu z łuku, kuszy lub broni palnej, a także w używaniu broni rzucanej.

Krzepa (K): Ta cecha odzwierciedla tężyznę fizyczną Bohatera.

Odporność (Odp): Ta cecha odzwierciedla odporność fizyczną Bohatera na efekty zranień, trucizn i różnych chorób.

Zręczność (Zr): Ta cecha odzwierciedla sprawność fizyczną Bohatera, szybkość jego reakcji oraz sprawność manualną.

Inteligencja (Int): Ta cecha odzwierciedla sprawność intelektualną Bohatera, jego zdolność rozumowania oraz zapamiętywania faktów.

Sila Woli (SW): Ta cecha odzwierciedla umiejętność koncentracji Bohatera, jego determinację oraz odporność na stres.

Ogłada (Ogd): Ta cecha odzwierciedla charyzmę Bohatera, jego urok osobisty oraz obycie w kontaktach z innymi osobami.

Cechy Drugorzędne

Ataki (A): Ta cecha określa szybkość ataku Bohatera. Wartość cechy oznacza liczbę ataków, jakie może on wykonać w ciągu 10 sekund.

Żywotność (Żyw): Ta cecha określa ogólną witalność Bohatera. Wartość cechy oznacza liczbę obrażeń, jakie może otrzymać, nim jego życie stanie się zagrożone.

Sila (S): Ta cecha, wynikająca z cechy Krzepa, określa liczbę obrażeń, jakie Bohater zadaje w walce.

Wytrzymałość (Wt): Ta cecha, wynikająca z cechy Odporność, określa zdolność Bohatera do ignorowania części otrzymanych obrażeń.

Szybkość (Sz): Ta cecha określa prędkość poruszania się Bohatera. Szczegółowe zasady szybkości poruszania się w trakcie walki i poza nią znajdziesz w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**, choć są to informacje przeznaczone raczej dla Mistrza Gry.

Magia (Mag): Ta cecha określa potencjał magiczny Bohatera i jego zdolność rzucania zaklęć.

Punkty Obłędu (PO): Ta cecha określa stan zdrowia psychicznego Bohatera. BG zaczyna grę z liczbą PO równą 0, ale ta wartość może wzrosnąć w czasie gry, w następstwie przerażających wydarzeń i ciężkich ran. Szczegółowe zasady przyznawania Punktów Obłędu znajdziesz w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**, choć nie powinieneś ich czytać bez zgody Mistrza Gry.

Punkty Przeznaczenia (PP): Ta cecha określa szczęście Bohatera i do pewnego stopnia jego przeznaczenie. Punkty Przeznaczenia mogą być wykorzystane, by uniknąć nieuchronnej śmierci lub okaleczenia. Szczegółowe zasady dotyczące przyznawania Punktów Przeznaczenia znajdziesz w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**, choć nie powinieneś ich czytać bez zgody Mistrza Gry.

Profil cech

W grze *Warhammer* cechy niemal każdej postaci, nie tylko Bohatera Gracza, można przedstawić dzięki skrótemu zapisowi, zwanemu **Profiłem Cech**, który przedstawia się następująco:

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	—	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	—	—	—	—	—	—	—

Losowanie cech

Początkowe wartości cech Bohatera zależą od wybranej przez Ciebie rasy. Aby dokładnie je określić, musisz dla każdej cechy głównej rzucić dwoma kostkami (2k10) i sprawdzić wynik w Tabeli 2-1: **Losowanie cech**, w kolumnie dla odpowiedniej rasy. W tabeli znajdziesz informacje potrzebne do wyznaczenia wartości początkowej każdej z cech. Można ją określić na jeden z czterech sposobów:

- 1) **Wartość stała:** Niektóre cechy (np. Ataki) mają z góry ustaloną wartość. Powinieneś zapisać na Karcie Bohatera odpowiednią wartość danej cechy. Każdy Bohater zaczyna grę z liczbą Punktów Obłędu równą 0.
- 2) **Wartość losowa:** Wartość niektórych cech jest ustalana w sposób losowy. Do bazowego poziomu dodajesz wynik rzutu kostkami. Wszystkie cechy główne mają poziom bazowy równy 10, 20 lub 30, do którego dodajesz wynik rzutu 2k10. Aby ustalić wartość początkową cechy, musisz wykonać rzut dwoma kostkami k10 i dodać wynik do poziomu bazowego

dla danej rasy i cechy. Na przykład, aby określić wartość cechy Zręczność dla elfa, powinieneś rzucić dwoma kostkami k10 i dodać wynik do poziomu bazowego równego 30. Jeśli wynik rzutu wyniosłby 3 i 8, Zręczność elfa wyniosłaby $30 + 3 + 8 = 41$.

- 3) **Wartość pochodna:** Cechy Sila i Wytrzymałość różnią się od pozostałych cech tym, że są zależne od wartości innych cech. Wartość cechy Sila jest równa pierwszej cyfrze cechy Krzepa, podczas gdy wartość cechy Wytrzymałość jest równa pierwszej cyfrze cechy Odporność. Na przykład krasnolud z Krzepą 38 miałby Silę równą 3, natomiast elf z Odpornością 24 miałby Wytrzymałość równą 2.
- 4) **Wartość specjalna:** Cechy Żywotność i Punkty Przeznaczenia są ustalane wynikiem rzutu 1k10, zgodnie z osobnymi tabelami. Aby ustalić wartość Żywotności Twojego Bohatera, powinieneś rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w odpowiedniej

Tabela 2-1: Losowanie cech

Cecha	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
Walka Wręcz (WW)	20+2k10	20+2k10	30+2k10	10+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	20+2k10	30+2k10	20+2k10	30+2k10
Krzepa (K)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	10+2k10
Odporność (Odp)	20+2k10	20+2k10	30+2k10	10+2k10
Zręczność (Zr)	20+2k10	30+2k10	10+2k10	30+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	20+2k10
Siła Woli (SW)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	20+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10	20+2k10	10+2k10	30+2k10
Ataki (A)	1	1	1	1
Żywotność (Żyw)	— Rzut 1k10 na Tabeli 2-2: Początkowa Żywotność —			
Siła (S)	— Równa pierwszej cyfrze cechy Krzepa —			
Wytrzymałość (Wt)	— Równa pierwszej cyfrze cechy Odporność —			
Szybkość (Sz)	4	5	3	4
Magia (Mag)	0	0	0	0
Punkty Oblędu (PO)	0	0	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	— Rzut 1k10 na Tabeli 2-3: Początkowe Punkty Przeznaczenia —			

kolumnie w Tabeli 2-2: Początkowa Żywotność. Wartość cechy Punkty Przeznaczenia możesz ustalić w podobny sposób, korzystając z Tabeli 2-3: Początkowe Punkty Przeznaczenia.

Przykład: Tomek chce wylosować cechy swojego nowego Bohatera. Zdecydował się zagrać elfem, więc patrzy na kolumnę „elf” w Tabeli 2-1: Losowanie cech. Zaczyna od określenia wartości cechy Walka Wręcz i kolejno ustala początkową wartość pozostałych cech, kończąc na ustaleniu liczby Punktów Przeznaczenia. Po zakończeniu losowania, Profil Cech jego Bohatera Gracza wygląda następująco:

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	42	24	34	40	26	34	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	3	5	0	0	1

Łaska Shallyi

Może się zdarzyć, że los nie był dla Ciebie łaskawy, a Ranałd, bóg szczęścia, nie czuwał nad Twoim Bohaterem. Może chciałeś zagrać wojownikiem, ale wylosowałeś Walkę Wręcz na poziomie 22. A może chciałeś zagrać pełnym uroku hazardzistą, ale Ogłada Twojego Bohatera wynosi zaledwie 15. W takim przypadku możesz poprosić o łaskę Shallyi, bogini miłosierdzia. Możesz zastąpić wylosowaną wartość jednej z cech głównych średnią wartością danej cechy dla rasy Twojego BG. W Tabeli 2-1: Losowanie cech powinieneś znaleźć odpowiednią cechę, a następnie dodać 11 (średni wynik przy rzucie 2k10)

do bazowego poziomu cechy. W ten sposób określasz nową wartość cechy Twojego BG.

Przykład: Tomek nie jest zadowolony, że wartość cechy Krzepa jego elfa wynosi zaledwie 24. Prosi o Łaskę Shallyi i zamienia 24 na 31 (bazowy poziom Krzepa elfa 20+11). Dzięki temu wzrasta również wartość cechy Siła (z 2 na 3), ponieważ jest ona zależna od wartości Krzepy.

Tabela 2-2:
Początkowa Żywotność

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
1-3	10	9	11	8
4-6	11	10	12	9
7-9	12	11	13	10
10	13	12	14	11

Tabela 2-3:
Początkowe Punkty Przeznaczenia

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
1-4	2	1	1	2
5-7	3	2	2	2
8-10	3	2	3	3

— Cechy rasowe —

Wybór rasy zapewni dodatkowe zdolności i umiejętności. Powinieneś zapisać je na Karcie Bohatera. W niektórych przypadkach będziesz musiał dokonać wyboru między dwiema zdolnościami lub umiejętnościami. Po wyborze profesji początkowej Twój BG otrzyma związane z nią umiejętności i zdolności. Określają one, czego do tej pory zdołał się nauczyć. Szczegółowe zasady zdobywania oraz wykorzystywania umiejętności i zdolności znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności.

Tabela 2-4: Losowa zdolność

Zdolność	Człowiek	Niziołek
bardzo silny	01-04	01-04
bardzo szybki	05-09	05-09
błyskotliwość	10-13	10-13
bystry wzrok	14-18	14-18
charyzmatyczny	19-22	19-23
czuły słuch	23-27	24-28
geniusz arytmetyczny	28-31	29-34
krzepki	32-35	35-39
naśladowca	36-40	40-44
niezwykle odporny	41-44	45-49
oburęczność	45-49	50-53
odporność na choroby	50-53	54-58
odporność na magię	54-57	59-62
odporność na trucizny	58-61	63-64
odporność psychiczna	62-66	65-68
opanowanie	67-71	69-73
strzelec wyborowy	72-75	74-78
szczęście	76-79	79-82
szorstki zmysł	80-83	83-87
szybki refleks	84-87	88-92
twardziel	88-91	93-96
urodzony wojownik	92-95	97-00
widzenie w ciemności	96-00	—

Człowiek

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: 2 losowo wybrane zdolności z Tabeli 2-4: Losowa zdolność.

Elf

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: wiedza (elfy), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: broń specjalna (długi łuk) albo zmysł magii, bystry wzrok, opanowanie albo błyskotliwość, widzenie w ciemności.

Krasnolud

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: rzemiosło (górnictwo, kamieniarsztwo albo kowalstwo), wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść.

Niziołek

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, rzemiosło (gotowanie albo uprawa ziemi), wiedza (niziołki), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: broń specjalna (proca), odporność na Chaos, widzenie w ciemności oraz 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4: Losowa zdolność.

— Profesja początkowa —

Profesja początkowa określa zawód wyuczony lub obecnie wykonywany przez Bohatera Gracza. Aby ustalić początkową profesję, powinieneś wykonać rzut procentowy (1k100) i sprawdzić wynik w Tabeli 2-5: Profesje początkowe, w odpowiedniej kolumnie odpowiadającej rasie Bohatera. Jeśli Mistrz Gry się zgodzi, możesz rzucić dwa razy i wybrać jedną z dwóch wylosowanych profesji.

Przykład: Tomek musi teraz wybrać początkową profesję dla swojego elfa. Rzucił 1k100 i sprawdza w kolumnie „elf” w Tabeli 2-5: Profesja początkowa. Wynik 11 oznacza profesję cyrkowca. Tomek nie jest pewien, czy chciałby grać cyrkowcem, więc wybiera opcję ponownego rzutu. Tym razem wynik wynosi 03, co zgodnie z tabelą oznacza banitę. Tomek stwierdza, że ta profesja bardziej mu odpowiada, więc wybiera banitę jako profesję początkową.

Po wylosowaniu profesji początkowej i znalezieniu jej w Rozdziale III: Profesje (profesje są uporządkowane alfabetycznie), powinieneś przepisać na Kartę Bohatera wszystkie umiejętności i zdolności profesji początkowej. W niektórych przypadkach będziesz musiał dokonać wyboru między dwiema zdolnościami lub umiejętnościami. Może się też zdarzyć, że będziesz mógł wybrać umiejętność,

którą Twój BG już posiada ze względu na przynależność do określonej rasy. Dzięki temu otrzyma modyfikator +10 do testów tej umiejętności, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności, podanymi na str. 91.

W opisie profesji początkowej znajduje się też wyposażenie. Także te informacje powinieneś zapisać na Karcie Bohatera. To ekwipunek podstawowy, z którym Twój Bohater zaczyna grę. Niezależnie od profesji, każdy BG rozpoczyna grę posiadając ubranie podróżne, składające się z koszuli, spodni, butów i peleryny, a także sztylet ukryty w bucie lub za pasem, sakwę podróżną lub plecak zawierający koc, drewnianą miskę i sztućce, broń jednoręczną (miecz, palkę, topór, itp.) oraz sakiewkę z monetami o wartości 2k10 złotych koron (zk).

Pełne informacje na temat rozmaitego wyposażenia znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Następnie powinieneś zapisać na karcie Schemat Rozwoju profesji początkowej. Określa on możliwości rozwoju cech Twojego Bohatera w miarę zdobywania doświadczenia. Szczegółowe zasady dotyczące Schematu Rozwoju znajdziesz w Rozdziale III: Profesje. Poniżej zamieszczamy przykładowy Schemat Rozwoju dla profesji banity.

Tabela 2-5: Profesja początkowa

Profesja	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziołek	Profesja	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziołek
Akolita	01-02	—	—	—	Przemytnik	55-56	—	53-55	54-56
Banita	03-04	01-05	01-03	01-03	Przepatrywacz	57-58	38-43	—	—
Berserker z Norski	05	—	—	—	Przewoźnik	59	—	—	57
Chłop	06-07	—	—	—	Rybak	60-61	—	—	58
Ciura obozowa	08-09	—	—	04-05	Rzecznik rodu	—	44-50	—	—
Cyrkowiec	10-11	06-10	04-06	06-08	Rzemieślnik	62-63	51-57	56-59	59-63
Cyrulik	12	—	—	09	Rzemieszcze	64-65	—	60-63	—
Fanatyk	13-14	—	—	—	Skryba	66-67	58-63	64-65	—
Flisak	15-16	—	—	—	Sługa	68-69	—	66-67	64-68
Giermek	17-18	—	—	—	Strażnik	70-71	—	68-69	69-72
Gladiator	19-20	—	07-11	—	Strażnik dróg	72-73	—	—	73-74
Goniec	—	—	12-16	—	Strażnik pól	—	—	—	75-78
Górnik	21-22	—	17-22	—	Strażnik więzienny	74	—	70-73	—
Guślarz	23	—	—	—	Szczurołap	75-76	—	74-77	79-82
Hiena cmentarna	24-25	—	23-25	10-14	Szermierz estalijski	77	—	—	—
Kanciarz	26-27	11-16	—	15-20	Szlachcic	78-79	—	78-79	—
Kozak kislewski	28	—	—	—	Śmieciarz	80-81	—	—	83
Leśnik	29-30	—	—	—	Tarczownik	—	—	80-83	—
Łowca	31-32	17-24	26-29	21-25	Uczeń czarodzieja	82-83	64-70	—	—
Łowca nagród	33-34	—	—	26-27	Węglarz	84-85	—	—	84-86
Mieszczanin	35-36	—	30-33	28-29	Włóczykij	86-87	71-77	—	87-90
Młynik	37-38	—	34-36	30-31	Wojownik klanowy	—	78-84	—	—
Najemnik	39-40	25-29	37-42	32-35	Woźnica	88-89	—	84-85	—
Ochotnik	41-42	—	43-46	36-40	Zabójca trolli	—	—	86-89	—
Ochroniarz	43-44	—	47-50	—	Zarządca	90	—	—	—
Oprych	45-46	—	—	—	Złodziej	91-92	85-90	90-92	91-96
Paź	47-48	30-31	—	41-42	Żak	93-94	91-95	93-94	97-98
Podżegacz	49-50	—	51-52	43-45	Żeglarz	95-96	96-00	95	—
Porywacz zwłok	51-52	—	—	46-48	Żołnierz	97-98	—	96-99	99-00
Posłaniec	53-54	32-37	—	49-53	Żołnierz okrętowy	99-00	—	00	—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	—	+10	+5	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Przykład: Tomek wybrał profesję banity dla swojego Bohatera. Przepisuje na Kartę Bohatera Schemat Rozwoju profesji, wyposażenie, umiejętności oraz zdolności. Musi dokonać wyboru między powożeniem albo jeździectwem, strzałem mierzonym albo ogłuszaniem oraz zastawianiem pułapek albo pływaniem. Czyta ich opisy w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności, po czym wybiera jeździectwo, ogłuszanie i zastawianie pułapek.

Darmowe rozwinięcie

Twój Bohater nie jest zupełnym nowicjuszem. Aby odzwierciedlić jego dotychczasowe doświadczenia, możesz dokonać jednego „darmowego” rozwinięcia. Może to być:

- 1) Zwiększenie o +5 dowolnej cechy głównej, lub
- 2) Zwiększenie o +1 dowolnej cechy drugorzędnej.

Możesz dokonać tego rozwinięcia tylko wtedy, jeśli jest dostępne w Schemacie Rozwoju profesji. Na przykład w przypadku profesji banity, mógłbyś rozwinąć Walkę Wręcz o +5 lub Ataki o +1, ponieważ te rozwinięcia są podane w Schemacie Rozwoju. Nie mógłbyś natomiast rozwinąć Ogłody o +5 lub Szybkości o +1, ponieważ tych rozwinięć nie ma w Schemacie Rozwoju banity.

Po wybraniu darmowego rozwinięcia powinieneś postawić znaczek w odpowiednim miejscu Schematu Rozwoju lub w inny sposób zaznaczyć, że rozwinąłeś już tę cechę. W miarę zdobywania doświadczenia przez Twojego Bohatera, będziesz mógł dokonywać kolejnych rozwinięć cech, jak również zdobywać nowe umiejętności i zdolności (szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności).

Przykład: Tomek patrzy na Schemat Rozwoju swojego Bohatera. Ma do wyboru kilka możliwych rozwinięć, ale decyduje się na zwiększenie liczby Ataków o 1. Pomoże mu to w walce, a Tomek jest pewien, że tego akurat w życiu jego Bohatera nie zabraknie. Stawia znaczek przy rozwinięciu +1 do Ataku, żeby zaznaczyć, że wykupił to rozwinięcie. Teraz Tomek i jego banita są gotowi do akcji!

No to jazda!

Możesz już zacząć grę w Warhammera! Jeśli jednak chcesz wiedzieć coś więcej o swoim Bohaterze, możesz przejść do dalszej części rozdziału. Jeśli nie, mroczny świat i niebezpieczne przygody czekają!

– Kim jest Twój Bohater? –

Opisany powyżej proces tworzenia Bohatera Gracza zapewnia tylko podstawową wiedzę o nim. Do Ciebie należy wymyślenie dodatkowych informacji, które zapewnią ciekawszy i bogatszy obraz Twojego Bohatera. Możesz określić jego cechy osobowości, a nawet opisać dotychczasowe życie i pochodzenie Bohatera. Niektórzy gracze wolą ukształtować obraz BG w trakcie gry, co jest dość rozsądnym rozwiązaniem. Zaczynając grę, wystarczy, że będziesz wiedział, iż Twój Bohater niziołek to łowca nagród, który opuścił Krainę Zgromadzenia i wyruszył na poszukiwanie sławy i bogactwa. Jednakże wielu graczy woli określić pochodzenie i osobowość swojego BG jeszcze przed rozpoczęciem gry. Zamieszczone poniżej informacje podsuwają pewne podpowiedzi, jak można to zrobić. Podane tabele umożliwiają szybkie określenie miejsca pochodzenia oraz dostarczają cennych wskazówek dla mieszkańców Starego Świata.

Dziesięć ważnych pytań

Odpowiedzi na poniższe pytania pozwolą lepiej określić pochodzenie i najważniejsze cechy osobowości Twojego Bohatera.

Wybór profesji i ojczyzny

Bardziej doświadczeni gracze wolą wybrać profesję, niż zdawać się na ślepy los. Nie jest to tak szybki i łatwy sposób tworzenia Bohatera Gracza, jak opisany powyżej, jednakże niektórzy gracze mają już gotową wizję BG – nawet przed rozpoczęciem jego tworzenia. Jeśli Mistrz Gry na to pozwoli, możesz wybrać profesję początkową swojego Bohatera. Decyzja MG w tej kwestii jest ostateczna.

Są Mistrzowie Gry, którzy nie pozwalają graczom na wybór profesji początkowej, ponieważ cenią sobie „przypadkowość miejsca urodzenia”, jaką stwarza możliwość losowego wyboru profesji początkowej. Los może zdecydować, że rozpocznesz grę jako szlachcic, ale może również „zdegradować” Cię do odgrywania roli żyjącego w ściekach szczurolapa. Tak czy inaczej, prawdziwy Bohater musi wnieść się ponad swoje powołanie i pokonać przeciwności losu, jakie postawi przed nim Mistrz Gry!

Niektóre z profesji zakładają pochodzenie Bohatera spoza terenów Imperium (na przykład kozak kislevski). To odzwierciedla tę dość niewielką liczbę cudzoziemców, którzy podróżują po Imperium. Jeśli nie wylosowałeś żadnej z tych profesji, ale mimo to chcesz, by Twój BG pochodził z innej krainy, możesz poprosić Mistrza Gry o pozwolenie. Każdą z profesji można łatwo dostosować pod tym względem. Wystarczy zamienić umiejętność wiedza (Imperium) na umiejętność wiedza o wybranej krainie i dodać odpowiednią umiejętność znajomość języka. Reszta procesu tworzenia Bohatera Gracza pozostaje bez zmian.

Pełny opis sąsiadujących z Imperium krain znajdziesz w Rozdziale X: Imperium, choć są to informacje

Skąd pochodzi?

Jest to najważniejsza kwestia dla każdego Bohatera. W większości przypadków miejscem urodzenia Twojego BG będzie Imperium. Oczywiście, Imperium jest rozległe, a poszczególne prowincje mogą bardzo różnić się między sobą. Imperium tworzą: Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostland, Ostermark, Reikland, Stirland, Talabekland oraz Wissenland. Obszar znany jako Jaloła Kraina, z wielkim portem Marienburg, należał niegdyś do Imperium, lecz uzyskał niezależność wiele lat temu. Równie niezwykła jest Kraina Zgromadzenia, ojczyzna niziołków. Więcej informacji na temat Imperium znajdziesz w Rozdziale X: Imperium, lecz możesz zapoznać się z nimi tylko wtedy, gdy zgodzi się na to Mistrz Gry.

Czy ma rodzinę?

Czy Twój Bohater jest jedynakiem, czy może ma rodzeństwo? Jak wygląda jego pozycja w rodzinie? Czy jest najstarszym dzieckiem i dziedzicem majątku? A może wydziedziczonym z domu najmłodszym potomkiem? Czy jego rodzice wciąż żyją? Jeśli nie, to jak umarli? Niewiele ludzi w Imperium umiera ze starości. Zarazy, głód i wojna są znacznie bardziej prawdopodobną przyczyną śmierci. A może rodzice udali się na pielgrzymkę i nigdy z niej nie wrócili?

Jaka jest jego pozycja społeczna?

Niektóre profesje, przede wszystkim szlachcic, chłop i mieszczanin, są wyraźnie związane z pozycją społeczną Bohatera. Inne mogą być związane z różnymi klasami społecznymi. Mimo iż pochodzenie społeczne nie przekreśla szans Bohatera na wybór pewnych profesji, to jednak prawdą jest, że wyższe sfery mają lepszą pozycję wyjściową. Jakie miejsce w hierarchii społecznej zajmuje ród Bohatera? Czy jego rodzice byli prostymi chłopami, rybakami lub rzemieślnikami? Może nadludzkim wysiłkiem wyrwali się z ubóstwa i stali się zamożną, mieszczańską rodziną? A może Bohater pochodził ze szlacheckiego rodu, który podupadł i obecnie znajduje się na skraju zapomnienia?

Kim był Bohater, zanim stał się poszukiwaczem przygód?

To jest bardzo ważne pytanie. Profesja początkowa zapewnia jedynie podstawowe informacje, które powinienes „obudować” informacjami uzupełniającymi. Wiele profesji ma charakter ogólny i może zawierać w sobie różnorakie, konkretne zawody. Powinienes dokładnie określić, czym zajmował się Twój BG, zanim został poszukiwaczem przygód. Mogą w tym pomóc wiadomości zdobyte w trakcie tworzenia Bohatera Gracza oraz wybrane umiejętności. Na przykład Twój BG jest żołnierzem z Hochlandu. Mógł zatem służyć w armii elektora w formacji arkebuzerów, co tłumaczyłoby jego umiejętność obsługi broni specjalnej (broń palna).

Dlaczego wyruszył na szlak?

Życie poszukiwacza przygód jest wyjątkowo niebezpieczne. Samo podróżowanie po Imperium jest groźne dla życia i zdrowia obywateli. Z tego powodu większość chłopów nie rusza się dalej niż na kilka kilometrów od swojej rodzinnej wioski. Na drogach grasują rozbójnicy, bandy goblinów i zwierzoluści. Na rzekach piraci napadają na łodzie i barki. Dlaczego więc Bohater wybrał tak niebezpieczne życie? Czy wypełnia jakąś życiową lub polityczną misję? Może chce zemścić się na tych, którzy wymordowali lub zniszczyli jego rodzinę? A może nęci go żądza przygód lub perspektywa łatwego łupu?

Czy jest religijny?

Mieszkańcy Imperium czczą wielu bogów i rzadko są na tyle nierozważni, by zaniedbywać ich tylko dla jednego. Przed wejściem na statek, nawet kapłan Sigmara pomodli się o błogosławieństwo Mananna, boga morza. Ludzie modlą się o zdrowie swoich bliskich, proszą o łaskę Shallyi, bogini uzdrawiania. Łowcy część każdej zdobyczy oddają Taalowi, bogowi natury. Mimo to niektórzy ludzie są bardziej religijni od innych. Czy Bohater jest naprawdę pobożny? Jeśli tak, to czy któregoś z bogów obdarza szczególną czcią? Najemnik mógłby wielbić Myrmidię, boginię wojny, ponieważ jej łaski najczęściej będzie potrzebował na polu walki. Oczywiście, akolici i kapłani muszą odpowiedzieć na to pytanie na samym początku.

Kim są jego przyjaciele i wrogowie?

Bohaterowie Graczy mogą stanowić zgraną grupę wypróbowanych przyjaciół, lecz nie zawsze tak musi być. Członkowie drużyny mogą się nie znać przed rozpoczęciem przygody. Czy Twój Bohater ma przyjaciół? Gdzie mieszkają i kim są? Czy utrzymuje z nimi serdeczne stosunki, czy może się pokłócili? To samo dotyczy wrogów. Jeśli Bohater ich ma, to w jaki sposób do tego doszło? Te kwestie powinien omówić z Mistrzem Gry, który może wpieść takie wątki w rozwój przygody. Przyjaciele mogą pomóc Twojemu Bohaterowi w potrzebie lub stać się jego najbardziej zaciekle wrogami. Mistrz Gry, który chce umieścić w przygodzie motywy bardziej osobiste, zawsze może wykorzystać jednego z wrogów Bohatera.

Czy Bohater ma jakieś ulubione przedmioty?

Czy ma sentyment do jakichś rzeczy? Nie muszą to być drogie przedmioty, mogą nawet nie przedstawiać żadnej wartości dla nikogo poza nim samym. Zardzewiały miecz, jedyna pamiątka po ojcu. Miedziany pierścionek zdjęty z palca zamordowanego męża. Stara szkap, pierwszy koń ujeżdżony przez Bohatera. Możesz też omówić z Mistrzem Gry listę utraconych skarbów, które Twój Bohater chciałby odzyskać za wszelką cenę.

Czy Bohater komuś służy?

Prawdziwi samotnicy są w Imperium rzadkością. To zbyt niebezpieczny świat, by poradzić sobie bez sojuszników albo opiekunów. Czy Bohater należy do jakiejś organizacji lub grupy? A może burmistrz rodzinnego miasta uratował jego siostrę od zarazy, więc teraz służy mu z wdzięczności? Być może mistrz lub mentor pomógł Bohaterowi wydostać się z ubóstwa i teraz jest on wdzięczny nie tylko swojemu dobroczyńcy, ale także całej gildii? Bohater może też być wiernym sługą Świątyni.

Czy kogoś kocha lub nienawidzi?

Miłość i nienawiść są uczuciami najsilniej wpływającymi na zachowanie poszczególnych osób. Jaką rolę odgrywają w życiu Bohatera? Czy kogoś kocha? Czy to przelotny romans, nieodwzajemniona miłość, a może rzeczywiście łączy go silne więzy uczuciowe z kimś innym?



Bądź jak stal

Alaryk patrzył na rozgrywającą się przed nim scenę. Stał oniemiały i gapił się, jak kilku chłopów rusza w stronę samotnego podróżnego. Już kilka razy był świadkiem czegoś podobnego. Uzbrowieni w drewniane pałki wieśniacy zawsze atakowali w grupie. Brutalnymi ciosami powalali przeciwników, ograbiali ich, a najczęściej także zabijali. Tym razem miało być inaczej. Alaryk widział to wyraźnie. Ten podróżny był inny. Gdy patrzył na okrażających go chłopów, w jego oczach nie było najmniejszego śladu strachu. Nie odzywał się. Nie było takiej potrzeby. Po prostu stał spokojnie, trzymając przed sobą miecz.

Wieśniacy zaatakowali. Podróżny błyskawicznie uskoczył w bok. Rękojęcią i płazem miecza bezlitośnie tłukł oprychów. Po kilkunastu sekundach wszyscy czterej leżeli w błocie, jęcząc i dysząc. Krew ciekła z rozbitych nosów i drobnych ran. Połamane kości bolały równie mocno jak upokorzona duma. Wędrowiec nawet nie wyciągnął miecza z pochwy.

Alaryk zebrał się na odwagę i podszedł do mężczyzny.

– Wybaczenie, panie – wymamrotał – Jeśli potrzebujecie ciepłej stawy i miejsca na noc, chata mojej matki jest tuż obok.

Podróżny zmierzzył go spojrzeniem stalowoszarzych oczu. Powoli skinął głową.

– Prowadź – odrzekł.

Chłopak ruszył w stronę chaty. Mężczyzna poszedł za nim, rozglądając się wokół i wypatrując kolejnych przeciwników. Alaryk odczekał się.

– Wybaczenie, panie, ale gdzie nauczyliście się tak walczyć? Pewnie pochodzicie z wielkiego miasta, jak Nulu albo Altdorf.

Mężczyzna parsknął cicho, kryjąc uśmiech.

– Wychowałem się w takiej samej wiosce jak ta. Doilem krowy i siałem zboże.

– Ale... ale jak to możliwe? – zapytał zdziwiony Alaryk.

– Świat jest mroczny i okrutny, chłopcze.

– odpowiedział poważnie podróżny. – Jeśli będziesz miał szczęście, zahartuje cię jak stal. – Wskazał ręką na krwawiących oprychów. – Jeśli nie, może cię złamać. – Weź sobie do serca moją radę, chłopcze – Rysy jego twarzy nieco złagodniały. – Bądź jak stal.

Z drugiej strony, czy Bohater kogoś nienawidzi? A jeśli tak, to za co? Chęć zemsty jest silną motywacją, często powiązaną z nienawiścią. Bohater może nienawidzić pojedyncze osoby (na przykład swoich wrogów) lub też całe organizacje, a nawet rasy. Jeśli zwierzęludzie zabili jego żonę, może nienawidzić ich ponad wszystko. A może przekupiony prawnik pozbawił rodzinę Bohatera całego majątku, więc teraz jest przeświadczony, że wszyscy prawnicy to pozbawieni skrupułów oszuści?

– Przykładowa Karta Bohatera –

[illegible]

WYDARZENIA W TIME ANNUAL FANTASY ROLEPLAY		
GRACZ		
Imię: TOMEK	Miana Gry: KRZYSIEK	
Komputer: ALTDORF	Red. Komputer: 2522	
PUNKTY DOŚWIADCZENIA		
U. Stawki: 0	Razem: 0	
RUCH W WALCE		
Ruch walczący: 10 METRÓW	Nocny: 20 METRÓW	Wzrost: 30 METRÓW
PUNKTY ZBRÓI		
Głowa: 0		Korpus: 1
01-15		56-65

Oto wypełniona Karta Bohatera odgrywanego przez Tomka elfa banity. Darmowe rozwinięcie (+ do Ataków) zostało oznaczone jako wykupione. Gdy Tomek otrzyma następne 100 PD, będzie mógł wykorzystać je do zwiększenia WW, US, Zr lub Int o +5, albo Żyw o +1. Nie będzie mógł zwiększyć liczby Ataków o 1, ponieważ już wykupił to rozwinięcie.

Pamiętaj, że Karta Bohatera to dla Ciebie najważniejsza rzecz. Oto kilka wskazówek, które ułatwią Ci korzystanie z niej:

- Wszystko zapisuj ołówkiem. W trakcie przygody mogą się zmieniać wartości cech, Schemat Rozwoju, wyposażenie, umiejętności i i zdolności Twojego Bohatera. Lepiej więc, żebyś wszelkie zmiany zaznaczał ołówkiem. Dzięki temu nie bedziesz musiał nic kreslić.

[illegible]

- **Zrób Kopię.** Co kilka sesji zrób ksero lub przepisz swoją Kartę Bohatera. W przypadku jej uszkodzenia lub zniszczenia, nie utracisz kontroli nad współzynnkami swojego bohatera.
- **Nie chowaj jej przed MG.** Co jakiś czas Mistrz Gry będzie chciał zerknąć na Kartę Twojego Bohatera. Dzięki temu będzie na bieżąco kontrolował jego rozwój.
- **Korzystaj z Karty Zakłéc.** Specjalnie dla Bohaterów czarodziejów i kapłanów przygotowano dodatkową kartę, która pozwala na szybkie korzystanie z czarów, którymi dysponuje Twój Bohater.

– Wygląd i pochodzenie –

Na kilku następnych stronach znajdują się tabele, które mogą zapewnić dodatkowe informacje na temat Twojego Bohatera. Uwzględniają cechy fizyczne (wzrost, waga, kolor oczu i włosów) oraz takie informacje jak liczba rodzeństwa lub miejsce urodzenia. Jeśli chodzi o to drugie, tabele zawierają tylko niewielką część tego,

co ma do zaoferowania Stary Świat. W Imperium i poza jego granicami jest znacznie więcej ciekawych miejsc. Na końcu rozdziału znajdziesz tabele przykładowych imion dla każdej z ras – dla mężczyzn i kobiet. Więcej przykładowych imion znajdziesz w *Niezbędniku Gracza*.

Cechy fizyczne

Tabela 2-6: Wzrost

	Kobieta	Mężczyzna
Człowiek	150 + 2k10 cm	160 + 2k10 cm
Elf	160 + 2k10 cm	170 + 2k10 cm
Krasnolud	130 + 2k10 cm	145 + 2k10 cm
Niziolek	100 + 2k10 cm	110 + 2k10 cm

Tabela 2-7: Waga (w kilogramach)

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
01	50	40	45	35
02-10	55	45	50	35
11-20	60	50	55	40
21-30	65	55	60	40
31-40	70	60	65	45
41-50	75	65	70	45
51-60	80	70	75	50
61-70	85	75	80	50
71-80	90	80	85	55
81-90	95	85	90	60
91-99	100	90	95	65
00	110	95	100	70

Tabela 2-8: Kolor włosów

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
1	Popielaty	Srebrny	Popielaty	Popielaty
2	Ciemny blond	Biały	Blond	Ciemny blond
3	Blond	Jasny blond	Ciemny rudy	Blond
4	Rudy	Ciemny blond	Czerwony	Blond
5	Ciemno rudy	Miedziany	Rudy	Rudy
6	Jasnobrażowy	Jasnobrażowy	Brązowy	Ciemny rudy
7	Brązowy	Kasztanowy	Brązowy	Jasnobrażowy
8	Brązowy	Brązowy	Ciemnobrażowy	Brązowy
9	Ciemnobrażowy	Ciemnobrażowy	Czarny	Ciemnobrażowy
10	Czarny	Czarny	Kruczoczarny	Czarny

Tabela 2-9: Kolor oczu

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziolek
1	Szary	Szaroniebieski	Szary	Niebieski
2	Ciemnoniebieski	Niebieski	Ciemnoniebieski	Orzechowy
3	Niebieski	Zielony	Piwny	Orzechowy
4	Zielony	Orzechowy	Jasnobrażowy	Jasnobrażowy
5	Piwny	Kasztanowy	Jasnobrażowy	Jasnobrażowy
6	Jasnobrażowy	Brązowy	Brązowy	Brązowy
7	Brązowy	Ciemnobrażowy	Brązowy	Brązowy
8	Ciemnobrażowy	Srebrny	Ciemnobrażowy	Ciemnobrażowy
9	Fioletowy	Fioletowy	Ciemnobrażowy	Ciemnobrażowy
10	Czarny	Czarny	Fioletowy	Ciemnobrażowy

Tabela 2-10: Znaki szczególne

Znaki szczególne nie mają wpływu na cechy Bohatera, są jedynie dodatkowym elementem urozmaicenia jego wyglądu. Dziwny kształt zębów, ślady po ospie, brodawki i inne deformacje są często spotykane w świecie *Warhammera*. Co więcej, pozbawieni ich ludzie są postrzegani jako podejrzani odmieńcy. Jedynie elfy rzadko posiadają na ciele znaki szczególne.

Rzut	Efekt	Rzut	Efekt	Rzut	Efekt
01-05	Bielmo na oku	36-39	Duży nos	71-75	Pięgi
06-10	Blizna	40-45	Duży pieprzyk	76-80	Poszarpane ucho
11-15	Brak brwi	46-50	Dziwny zapach ciała	81-84	Ślady po ospie
16-20	Brak palca	51-55	Kolczyk w nosie	85-89	Tatuaż
21-25	Brak zęba	56-60	Kolczyk w uchu	90-94	Wystające zęby
26-29	Brodawki	61-65	Niewielka łysina	95-98	Wyrzeszczone oczy
30-35	Błada cera	66-70	Oczy różnego koloru	99-00	Złamany nos

Pochodzenie i rodzina

Tabela 2-11: Liczba rodzeństwa

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziołek
1	0	0	0	1
2-3	1	1	0	2
4-5	2	1	1	3
6-7	3	2	1	4
8-9	4	2	2	5
10	5	3	3	6

Dla każdej osoby z rodzeństwa powinieneś określić płeć. Możesz też wylosować profesje dla rodziców i rodzeństwa w Tabeli 2-5: Profesja początkowa.

Tabela 2-12: Znak gwiazdny

Znaki gwiazdne nie mają wpływu na cechy Bohatera, aczkolwiek wiedza o nich może być przydatna dla astrologów, wiedźm i guślarzy. Większość obywateli Imperium wie, pod jaką gwiazdą się urodzili, choć niektórzy nie przywiązują do tego specjalnej wagi.

Rzut	Znak gwiazdny	Znaczenie
01-05	Bębniarz	Znak Zabawy i Radości
06-10	Dudy	Znak Oszustwa
11-15	Dwa Byki	Znak Płodności i Rzemiosła
16-25	Glupiec Mummit	Znak Instynktu
26-30	Gwiazda Uroku	Znak Magii
31-35	Gwiazda Wieczorna	Znak Tajemnicy i Iluzji
36-40	Kocioł Rhyi	Znak Łaski, Śmierci i Tworzenia
41-45	Lancet	Znak Nauki i Talentu
46-50	Mędrzec Mammit	Znak Mądrości
51-55	Pas Grungniego	Znak Sprawności Wojennej
56-60	Rozbity Wóz	Znak Dumy
61-65	Smok Dragomas	Znak Odwagi
66-70	Sznur Limnera	Znak Dokładności
71-75	Tancerka	Znak Miłości i Pożądania
76-80	Thusty Koziół	Znak Ukrytej Namietności
81-85	Vobist Ulotny	Znak Ciemności i Niepewności
86-90	Wielki Krzyż	Znak Czystości
91-95	Wół Gnuthus	Znak Wiernej Służby
96-98	Wymund Pustelnik	Znak Wytężałości
99-00	Złoty Kogut	Znak Kupców i Bogactwa

Następujące, powszechnie stosowane powiedzenia pochodzą od znaków gwiazdnych. Często powtarzają je chłopcy w całym Imperium.

„Nie poszło jak po sznurze Limnera”: Kiepskie wykonanie jakiegoś przedmiotu, nieprecyzyjne zastosowanie się do wskazówek.

„Pod Bębniarzem”: O dobrej zabawie, szczególnie mocno zakrapianej.

„Thusty jak Koziół”: Ironicznie, o kimś, kto najwyraźniej porzucił dobra doczesne i przyjemności lub nawołuje, by się ich wyzbyc.

„To jasne jak Wielki Krzyż”: Coś naprawdę oczywistego.

„Wierny jak Gnuthus”: Ktoś wyjątkowo oddany i lojalny.

Tabela 2-13: Wiek (w latach)

Rzut	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziołek
01-05	16	30	20	20
06-10	17	35	25	22
11-15	18	40	30	24
16-20	19	45	35	26
21-25	20	50	40	28
26-30	21	55	45	30
31-35	22	60	50	32
36-40	23	65	55	34
41-45	24	70	60	36
46-50	25	75	65	38
51-55	26	80	70	40
56-60	27	85	75	42
61-65	28	90	80	44
66-70	29	95	85	46
71-75	30	100	90	50
76-80	31	105	95	52
81-85	32	110	100	54
86-90	33	115	105	56
91-95	34	120	110	58
96-00	35	125	115	60

Tabela 2-14: Miejsce urodzenia człowieka

Pierwszy rzut wskazuje region, z którego pochodzi Bohater. Drugi rzut dokładniej określa, w jakim miejscu urodził się Twój BG. Jeśli drugi rzut wyznaczy miejsce niewłaściwe dla profesji (na przykład szlachcic urodzony w chacie), Mistrz Gry powinien wymyślić coś odpowiedniego lub nakazać ponowny rzut.

Rzut	Miejsce	Rzut	Miejsce
1	Averland	1	Stolica prowincji
2	Hochland	2	Bogate miasto
3	Middenland	3	Miasto targowe
4	Nordland	4	Fort wojskowy
5	Ostermark	5	Miasteczko
6	Ostland	6	Bogata wieś
7	Reikland	7	Wioska rolnicza
8	Stirland	8	Wioska rybicka
9	Talabecland	9	Biedna wioska
0	Wissenland	0	Samotna chata

Tabela 2-15: Miejsce urodzenia krasnoluda

Rzut	Miejsce
01-30	Rzut na Tabeli 2-14: Miejsce urodzenia człowieka
31-40	Karak Norn (Góry Szare)
41-50	Karak Izor (Przeskok)
51-60	Karak Hirn (Góry Czarne)
61-70	Karak Kadrin (Góry Krańca Świata)
71-80	Karaz-a-Karak (Góry Krańca Świata)
81-90	Zhubbar (Góry Krańca Świata)
91-00	Bark Varr (Czarna Zatoka)

Tabela 2-16: Miejsce urodzenia elfa

Rzut	Miejsce
01-20	Altdorf
21-40	Marienburg
41-70	Las Laurelorn
71-85	Wielki Las
86-00	Las Reikwald

Table 2-17: Miejsce urodzenia niziołka

Roll	Miejsce
01-50	Kraina Zgromadzenia
51-00	Rzut na Tabeli 2-14: Miejsce urodzenia człowieka.

Imiona Bohaterów

Tabela 2-18: Imiona ludzkie

Rzut	Kobieta	Mężczyzna
01-05	Alexa	Adelbert
06-10	Alfrida	Albrecht
11-15	Beatrix	Berthold
16-20	Bianka	Dieter
21-25	Carlott	Eckhardt
26-30	Elfrida	Felix
31-35	Elise	Gottfried
36-40	Gabrielle	Gustav
41-45	Gretchen	Heinz
46-50	Hanna	Johann
51-55	Ilsa	Konrad
56-60	Klara	Leopold
61-65	Jarla	Magnus
66-70	Ludmilla	Otto
71-75	Mathilde	Pieter
76-80	Regina	Rudiger
81-85	Solveig	Siegfried
86-90	Theodora	Ulrich
91-95	Ulrike	Waldemar
96-00	Wertha	Wolfgang

Tabela 2-19: Imiona krasnoludzkie

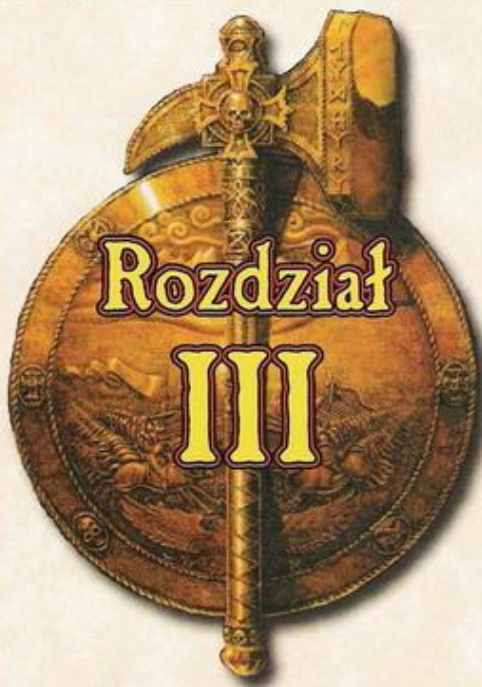
Rzut	Kobieta	Mężczyzna
01-05	Anika	Bardin
06-10	Asta	Brokk
11-15	Astrid	Dimzad
16-20	Berta	Durak
21-25	Birgit	Garil
26-30	Dagmar	Gottri
31-35	Elsa	Grundi
36-40	Erika	Hargin
41-45	Franziska	Imrak
46-50	Greta	Kargun
51-55	Hunni	Jotunn
56-60	Ingrid	Magnar
61-65	Janna	Mordrin
66-70	Karin	Nargond
71-75	Petra	Orzad
76-80	Sigrid	Ragnar
81-85	Sigrun	Snorri
86-90	Silma	Storri
91-95	Thylida	Thingrim
96-00	Ulla	Urgrim

Tabela 2-20: Imiona elfie

Rzut	Kobieta	Mężczyzna
01-05	Alane	Aluthol
06-10	Altronia	Amendil
11-15	Davandrel	Angran
16-20	Eldril	Cavindel
21-25	Eponia	Dolwen
26-30	Fanriel	Eldillor
31-35	Filamir	Falandar
36-40	Gallina	Farnoth
41-45	Halion	Gildiril
46-50	Iludil	Harrond
51-55	Ionor	Imhol
56-60	Lindara	Larandar
61-65	Lorandara	Laurenor
66-70	Maruviel	Mellion
71-75	Pelgrana	Mormacar
76-80	Siluvaine	Ravandil
81-85	Tallana	Torendil
86-90	Ulliana	Urdithane
91-95	Vivandrel	Valahuir
96-00	Yuviel	Yavandir

Tabela 2-21: Imiona niziołków

Rzut	Kobieta	Mężczyzna
01-05	Agnes	Adam
06-10	Alice	Albert
11-15	Elena	Alfred
16-20	Eva	Axel
21-25	Frida	Carl
26-30	Greta	Edgar
31-35	Hanna	Hugo
36-40	Heidi	Jakob
41-45	Hilda	Ludo
46-50	Janna	Max
51-55	Karin	Niklaus
56-60	Leni	Oskar
61-65	Marie	Paul
66-70	Petra	Ralf
71-75	Silma	Rudi
76-80	Sophia	Theo
81-85	Susi	Thomas
86-90	Theda	Udo
91-95	Ulla	Viktor
96-00	Wanda	Walter



Rozdział III

Profesje

„Po kilku latach taplania się w ściekach, walka z goblinami w jaskiniach wydaje się całkiem atrakcyjną odmianą”.

– Heinrich, szczurołap z Altdorfu.

Bohaterowie Graczy to awanturnicy i poszukiwacze przygód, którzy różnią się od zwykłych obywateli Imperium. Nie ograniczają ich normy prawne i przynależność do określonej warstwy społecznej. W pewnym momencie swojego życia opuścili rodzinny dom i wyruszyli na poszukiwanie sławy i bogactwa. Większość ludzi nie oddala się od miejsca urodzenia o więcej niż kilka kilometrów. Jednak ta niewielka grupa, do której należą Bohaterowie Graczy, zdecydowała się na pełną niebezpieczeństw podróż po drogach i rzekach Imperium. Ale nie zawsze byli awanturnikami. Wcześniej wiodli normalne, spokojne życie. Część szczegółów dotyczących pochodzenia BG wynika z wyboru rasy. Resztę określa profesja początkowa.

Profesja początkowa opisuje życie, jakie wiodł Twój Bohater, nim zdecydował się zostać poszukiwaczem przygód. To podstawa, na której opiera się dalszy proces rozwoju Bohatera Gracza. W miarę przeżywania kolejnych przygód, Twój Bohater będzie miał okazję gromadzić nowe doświadczenia i zająć się czymś innym. W ten sposób będzie mógł zdobywać nowe profesje.

Wybór profesji decyduje o umiejętnościach i zdolnościach Twojego Bohatera, jego reputacji, oraz o wyzwaniach, z jakimi będzie musiał się zmierzyć. Każda profesja otwiera nowe możliwości rozwoju i stawia przed Bohaterem coraz ambitniejsze cele. Ważnym elementem zabawy w Warhammera jest możliwość planowania rozwoju – drogi życia, jaką powinien iść Bohater, by zaczynając od tego, kim jest obecnie, mógł się stać tym, kim chciałby zostać w przyszłości.

Profesje podstawowe i zaawansowane

W Warhammerze istnieją dwa rodzaje profesji – podstawowe i zaawansowane. Profesje podstawowe to zawody najczęściej wykonywane w Imperium, natomiast profesje zaawansowane są dostępne jedynie dla tych Bohaterów, którzy nauczyli się wyjątkowych rzeczy i zdobyli dostatecznie dużo doświadczenia życiowego. Są również znacznie bardziej prestiżowe, zapewniając większą władzę i odpowiedzialność niż profesje podstawowe. Na przykład giermek to profesja podstawowa, ale rycerz jest już profesją zaawansowaną.

Na początku gry wybierasz dla swojego Bohatera jedną z profesji podstawowych. Nie możesz zacząć gry jako kapitan albo łowca czarownic. Na ten zaszczyt musisz sobie zasłużyć w trakcie rozgrywki.

Profesja początkowa

Po wybraniu profesji początkowej powinieneś zapisać na Karcie Bohatera umiejętności i zdolności związane z daną profesją. W niektórych przypadkach będziesz musiał dokonać wyboru między dostępnymi umiejętnościami lub zdolnościami. Możesz wybrać tę, która bardziej Ci odpowiada. Twój Bohater będzie miał okazję nauczyć się także drugiej dostępnej zdolności lub umiejętności, zgodnie z zasadami przedstawionymi w podrozdziale „Rozwijanie umiejętności i zdolności”.

Po zanotowaniu umiejętności i zdolności powinieneś zapisać na Karcie Bohatera Schemat Rozwoju wybranej profesji. Przedstawia on wszystkie możliwości rozwoju cech, jakie oferuje dana profesja. Na przykład żołnierz może rozwinąć Walkę Wręcz, natomiast skryba może rozwinąć Inteligencję. W odróżnieniu od umiejętności i zdolności, cechy nie podlegają automatycznemu rozwinięciu. Twój Bohater musi ciężko się napracować, by mógł stać się kimś lepszym.

W miarę rozwoju przygody Mistrz Gry będzie Cię nagradzał Punktami Doświadczenia (PD). Jest to nagroda za sprytne rozwiązywanie problemu, dobre pomysły i właściwe odgrywanie Bohatera. Jego rozwój polega na wydawaniu zdobytych PD na zwiększanie wartości cech (lub też na wykupywaniu umiejętności i zdolności). Zwiększenie wartości cechy nazywa się rozwinięciem. Przy tworzeniu Bohatera Gracza otrzymałeś już darmowe rozwinięcie jednej z jego cech. Od tego momentu każde rozwinięcie będzie wymagać wydania określonej liczby PD. Za każde 100 PD możesz dokonać jednego rozwinięcia, to znaczy:

- zwiększyć o +5 jedną z cech głównych lub
- zwiększyć o +1 jedną z cech drugorzędnych

Na przykład, jeśli profesja Bohatera posiada w Schemacie Rozwoju rozwinięcie +5 do Walki Wręcz, do jej wykupienia wystarczy 100 PD. Rozwinięcie +10 wymagałoby wydania 200 PD. Siły i Wytrzymałości nie możesz rozwijać w ten sposób, gdyż są bezpośrednio powiązane z aktualną wartością, odpowiednio, Krzepy i Odporności. Po wykupieniu wszystkich rozwinięć profesja jest uznawana za ukończoną i możesz zacząć myśleć o wyborze następnej.

Tabela 3-1:
Koszt w Punktach Doświadczenia

Rozwinięcie	Koszt
Zwiększenie o +5 cechy głównej	100 PD
Zwiększenie o +1 cechy drugorzędnej	100 PD
Wykupienie zdolności	100 PD
Wykupienie umiejętności	100 PD
Specjalizacja w umiejętności +10	100 PD
Wybór nowej profesji	100 PD
Wybór nowej profesji podstawowej (nie wyjściowej)	200 PD

Zmiana profesji

Każda z profesji zawiera pozycję „Profesje wyjściowe”. Jest to następny krok na drodze rozwoju Twojego Bohatera. Na przykład giermek może zostać rycerzem, gdyż jest to jedna z jego profesji wyjściowych. Nie mógłby zostać hersztem banitów, ponieważ ta profesja nie jest jedną z profesji wyjściowych giermka. Pierwszym etapem zmiany profesji jest wybór jednej z dostępnych profesji wyjściowych.

Przed rozpoczęciem nowej profesji powinieneś pamiętać o dwóch sprawach. Przede wszystkim Twój Bohater musi zgromadzić cały ekwipunek potrzebny do wykonywania nowej profesji. Potem musisz wydać 100 PD, co odzwierciedla trening BG i zgromadzenie doświadczenia niezbędnego do rozpoczęcia nowej profesji.

Po spełnieniu tych warunków i uzyskaniu zgody Mistrza Gry, możesz zapisać na Karcie Bohatera Schemat Rozwoju nowej profesji. Jeśli oferuje ona możliwość rozwinięcia cechy w wyższym stopniu niż profesja poprzednia (najczęściej spotykana sytuacja), to powinieneś wytrzeć z Karty pierwszą wartość rozwinięcia i wpisać drugą. Czasami zdarza się jednak, że nowa profesja oferuje możliwość rozwoju cechy w mniejszym stopniu niż profesja początkowa. W takim wypadku powinieneś zostawić dotychczasową wartość rozwinięcia cechy, gdyż nowe rozwinięcie nie może

być mniejsze. Na przykład, jeśli profesja początkowa oferowała możliwość rozwoju Siły Woli o +20, a następnie wybrałeś profesję, która oferowała możliwość rozwoju Siły Woli o +10, rozwinięcie zostaje na dotychczasowym poziomie. W przeciwnym przypadku powinieneś zmienić rozwinięcie z +10 na +20 i zapisać to na Karcie Bohatera.

Wykupionych rozwinięć nie można stracić. Na przykład, jeśli rozwinięte Ogłady o +20 i wybrałeś profesję z możliwością rozwinięcia Ogłady o +30, zachowujesz dotychczasowe rozwinięcie. Rozwinięcie Ogłady z +20 na +30 wymaga wydania dodatkowych 200 PD.

Po zakończeniu wpisywania nowego Schematu Rozwoju jesteś gotowy do rozwijania nowej profesji.

Nowa profesja

W odróżnieniu od profesji początkowej, nowa profesja nie zapewnia automatycznie dodatkowych umiejętności ani zdolności. Ukończenie profesji wymaga wykupienia zarówno wszystkich rozwinięć ze Schematu Rozwoju, jak też umiejętności oraz zdolności oferowanych przez nową profesję. Jeśli masz wybór między dwiema zdolnościami lub umiejętnościami, musisz wybrać i wykupić jedną z nich. W przypadku umiejętności możesz rozwijać je dalej, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (patrz **Rozdział IV: Umiejętności i zdolności**). Powyższe zasady dotyczą każdej kolejnej profesji Twojego Bohatera.

Opcjonalne rozwijanie umiejętności i zdolności

Niektóre profesje dają możliwość wyboru między dwiema umiejętnościami lub zdolnościami. Na przykład profesja podżegacza oferuje możliwość wyboru zdolności **opanowanie** albo **bijatyka**. Aby ukończyć tę profesję, musisz wybrać jedną z tych zdolności. Po rozwinięciu całej profesji możesz wydać dodatkowe Punkty Doświadczenia, by wykupić także drugą, uprzednio nie wybraną umiejętność lub zdolność. Wykupienie jednej zdolności lub jednej umiejętności kosztuje 100 PD. Nie musisz ich wykupywać, żeby ukończyć profesję, ale możesz to zrobić. Podobnie jak w przypadku większości zasad opcjonalnych, wymaga to zgody Mistrza Gry

— Wybór nowej profesji —

Profesja początkowa opisuje życie, jakie wiódł Bohater Gracza, zanim zdecydował się na los poszukiwacza przygód. Ale co z późniejszymi profesjami? Jak pogodzić życie awanturnika z obowiązkami obywatela Imperium? Oto kilka przydatnych wskazówek.

Podstawowe założenia

Po ukończeniu profesji masz dwie możliwości. Możesz wybrać jedną z profesji wyjściowych obecnej profesji, wydając 100 PD, lub wybrać jedną z profesji podstawowych, wydając 200 PD. W tym momencie powinieneś zastanowić się nad celem, do którego dąży Twój Bohater. Czy próbuje osiągnąć jakąś określoną pozycję w świecie? A może marzy mu się sława lub bogactwo? Jeśli tak, to jakie profesje najlepiej mu w tym pomogą? Na przykład rozpoczęłeś grę odgrywając najemnika, który marzy o tym, by dowodzić własną kompanią. Najlepszym rozwiązaniem dla niego byłby wybór profesji sierzanta, która umożliwia z czasem osiągnięcie profesji oficera.

Dobrze jest też wziąć pod uwagę wydarzenia z niedawnej przeszłości Bohatera, szczególnie te, które mogły uzasadnić zmianę wykonywanego zawodu. Przykładowy najemnik walczył niedawno w Górach Krańca Świata pod rozkazami krasnoludzkiego oficera. Rozsądnym wyjściem byłoby staranie się, by dołączyć do oddziału tarczowników, w czym na pewno mógłby pomóc znajomy oficer.

Musisz zdawać sobie sprawę z konsekwencji prowadzenia awanturniczego trybu życia. Chęć (a czasem konieczność)

odbywania dalekich podróży sprawia, że w większości przypadków Bohaterowie nie mają domu i rzadko zakładają rodziny lub wiążą się na stałe z jakimś miejscem. Nowa profesja nie powinna zakłócać awanturniczego stylu życia. Bohater pełniący obowiązki majordomusa nie może nagle wyjechać z zamku i wrócić po pół roku nieobecności. Powinieneś zatem uzgodnić z Mistrzem Gry ewentualne konsekwencje wyboru nowej profesji i jej przydatność w kampanii. Postać sierzanta z łatwością da się wpasować w przygodę wojenną, natomiast będzie mniej przydatna w przygodzie, której osią są dworskie intryki.

Dokładne określenie profesji

Po wybraniu profesji powinieneś dopracować wszystkie niezbędne szczegóły. Niektóre z profesji są wyjątkowo konkretne, na przykład przewoźnik. Twój Bohater zajmuje się przewożeniem osób lub towarów przez rzekę. Nic dodać, nic ująć. Jednak niektóre profesje, zwłaszcza profesje zaawansowane, mają charakter bardziej ogólny. Opisują pewną liczbę pokrewnych zawodów wykonywanych w całym Imperium. Na przykład sierzant może być dowódcą niewielkiego oddziału ochotników, strażników dróg, lub podoficerem w armii Imperium albo w kompanii najemników. Wybór profesji tego rodzaju pociąga za sobą konieczność określenia, czym dokładnie zajmuje się Bohater. Także i w tym przypadku niezbędna jest zgoda Mistrza Gry.

Niebezpieczna wiedza

Sklep wyglądał tak, jakby stał tu od wieków, jednak Meyer nigdy wcześniej w nim nie był. Dziwił się, jak mógł przeoczyć to miejsce w ciągu kilku lat studiowania na Uniwersytecie Altdorfskim. Musiał jednak przyznać, że wiele dni z okresu zakowskich zabaw pamiętał jak przez mgłę. Może zresztą był już tutaj, ale zapomniał o tym? Nie miało to znaczenia.

Przeglądał uważnie zawartość ustawionych pod ścianami regałów z ciemnego drewna. Nie zwracał uwagi na stojące pomiędzy książkami podrabiane czaszki jaszczurki z Lustrii, ani na smocze jaja z odległego Kataju. Interesowały go tylko książki. Nie spodziewał się, że w takim obskurnym sklepiku znajdzie prawdziwe skarby. Przetarł szklą binokli, pociemniałe od unoszącego się kurzu. Niektóre z tych ksiąg były naprawdę wartościowe. Meyer zdawał sobie z tego sprawę. Od wielu lat gromadził cenne rękopisy i druki.

Uczony podszedł do kontuaru, za którym siedział kramarz. Siwy starzec z wyblakłymi tatuażami na rękach wypychał trocinami zwierzę przypominające olbrzymiego szczura.

- Dobrego dnia, młodzieńcze! - zakrzyknął wesoło. - Czym mogę służyć?

Meyer wyciągnął z rękawa zwinięty w rulon pergamin i położył go na ladzie.

- Macie może w swojej kolekcji coś z tej listy, dobry człowieku? - zapytał.

Kramarz rozwinął zwój, uśmiechnął się znacząco i wstał ze stołka.

- Chodźcie ze mną, panie - powiedział cicho, prowadząc Meyera na zaplecze.

Uczony obserwował uważnie ręce kramarza, gdy ten szperał w stosach ksiąg. Mimo usilnych prób, nie mógł rozpoznać rysunków wytatuowanych na skórze starca. Czy to były jakieś runy albo gify? Może znaki gildii? Nie mógł się zdecydować. Symbole były ledwo widoczne.

Wkrótce starzec znalazł to, czego szukał. Podał Meyerowi zakurzoną i podniszczoną księgę. Była to kopia „Traktatu o naturze duszy” pióra Tranicusa. Klasyczna pozycja, choć niestety łatwo dostępna.

- Dość dobrze znam dzieła Tranicusa - powiedział Meyer z nutką rozczarowania w głosie. - Macie może jakieś księgi z mojej listy?

Kramarz uśmiechnął się.

- Dajcie sobie z nimi spokój, panie - odpowiedział. - Myślę, że to wydanie bardziej wam się spodoba. Zajrzyjcie do środka. Jestem pewien, że docenicie piękno przekładu tego wspaniałego dzieła.

Nieco zakłopotany Meyer otworzył księgę na pierwszej stronie. Gdy tylko zaczął czytać, oczy rozszerzyły mu się ze zdziwienia.

- To nie jest dzieło Tranicusa - wyszczał. - To jest „Wisielec”...

Uczony, przeglądając podniszczony tom, myślał gorączkowo. „Wisielec” był legendarną księgą o sztuce nekromancji. Podobno wszystkie kopie zniszczono ponad pięćset lat temu na rozkaz Zakonu Oczyszczającego Ognia.

Starzec wyszczerzył pozostałe zęby.

- Czy życzycie sobie, panie, nabyć to piękne wydanie Tranicusa?

Uczony przez chwilę zastanawiał się nad odpowiedzią. Nie był nekromantą, ale perspektywa przeczytania „Wisielca” była bardzo kusząca. Z drugiej strony, gdyby znaleziono u niego zakazaną księgę, łowcy czarownic spaliliby go na stosie. Ale mieć możliwość przeczytania słów, których żaden uczony nie widział od pół tysiąca lat...

- W zasadzie, mogłbym rzucić na to okiem - powiedział powoli - ale jestem tylko biednym skrybą. Z pewnością nie stać mnie na zakupienie tak rzadkiego wydania.

- Proszę się nie martwić, panie - powiedział starzec, zacierając pokryte tatuażami dłonie. - Jestem pewien, że jakoś się dogadamy...

Twoim zadaniem jest przejście od ogólnego zarysu profesji do konkretnego i szczegółowego przedstawienia Bohatera. Pozwala to lepiej określić jego pozycję w społeczeństwie Imperium. Samo pasowanie na rycerza nie wystarczy. Musisz sam wymyślić, czy Twój Bohater jest rycerzem najemnym, czy też członkiem Zakonu Białego Wilka? Być może jest nawet błędnym rycerzem z Bretonii?

Jeśli chcesz, by Twój Bohater należał do jakiegoś stowarzyszenia, powinien dążyć do osiągnięcia tego celu. Może szukać znajomości, poznawać wymagania lub próbować wywierania wpływu na odpowiednie osoby. Innymi słowy, powinien odgrywać działania Bohatera do zdobycia określonej profesji. Dzięki temu wydarzenia z życia Bohatera staną się uzasadnieniem wyboru nowej profesji.

Co dalej?

Przeżywając kolejne przygody, Bohater Gracza rozwija się zarówno pod względem nabytego doświadczenia, jak i sposobu postrzegania świata. Gdy rozpoczyna nową profesję, od razu powinien się zastanowić, w jaki sposób pomoże mu to w dalszym rozwoju. Bardzo dobrym pomysłem jest zaplanowanie, w jaki sposób będziesz wydawać przydzielane Punkty Doświadczenia. Powinieneś określić, które z dostępnych umiejętności i zdolności lub też możliwości do rozwinięcia cech, są najważniejsze dla Twojego Bohatera i które powinieneś wykupić na początku. Na przykład grając czarodziejem, będziesz prawdopodobnie chciał jak najszybciej wykupić rozwinięcie cechy Magia.

Powinieneś też zastanowić się nad wyborem kolejnej profesji oraz sposobem jej zdobycia. Załóżmy, że Twój Bohater, rycerz, dołączył do Zakonu Białego Wilka. Co dalej? Logicznie rzecz ujmując, następnym krokiem powinno być staranie się o zdobycie tytułu mistrza zakonnego, który stanowi wyższy stopień w hierarchii zakonu. Jak Bohater mógłby stać się jednym z mistrzów zakonných? Czy ci mistrzowie należą do jakiegoś tajemnego stowarzyszenia? Czy stosują własne nazwy

lub symbole? Jakie są kryteria przyjęcia do wewnętrznego kręgu władzy? Może trzeba złożyć śluby, a może wypełnić ważną misję? Czy konieczne jest uzyskanie poparcia innych mistrzów zakonných? Kim są najważniejsi z nich i jak można na nich wpłynąć? Szukanie odpowiedzi na te pytania oraz odpowiednie odgrywanie Bohatera pozwala na jego pełniejszy rozwój, a mechanika gry i zmiany profesji są uzasadnione wydarzeniami z rozgrywki.

Opcjonalna zmiana profesji

Jeśli nie jesteś zadowolony z profesji wyjściowych Twojego Bohatera, możesz wybrać dowolną inną profesję podstawową, pod następującymi warunkami:

- Zmiana profesji na profesję podstawową, która nie jest profesją wyjściową dla Twojego BG, kosztuje 200 PD, zamiast normalnie wymaganych 100 PD. Możesz w ten sposób wybrać nową profesję bez ukończenia poprzedniej.
- Zmiana profesji musi zostać zaaprobowana przez Mistrza Gry. Powinieneś wyjaśnić, z jakiego powodu Twój Bohater zdecydował się na zmianę profesji. Najlepiej gdyby było to konsekwencją wydarzeń, jakie miały miejsce podczas przygody.
- Z wyjątkiem najbardziej niezwykłych sytuacji, nie możesz w ten sposób wybrać następujących profesji: berserker z Norski, kozak kislewski, szermierz estalijski lub szlachcic.
- Zmiana profesji nie może naruszać pozostałych ograniczeń. Na przykład tylko krasnolud może zostać gońcem.

Dodatkową, opcjonalną zasadą jest możliwość wybrania profesji wyjściowych jednej z Twoich poprzednich profesji. Na przykład po skończeniu profesji ucznia czarodzieja, a później profesji uczonego, mógłbyś wybrać profesję wędrownego czarodzieja, mimo że nie jest to profesja wyjściowa dla uczonego.

Przykładowy rozwój Bohatera Gracza

W Rozdziale II został przedstawiony proces tworzenia przykładowego Bohatera Tomka, który chce grać elfem banitą. W miarę rozwoju gry jego Bohater może rozwijać się i zmieniać profesję.

Po stworzeniu Bohatera Tomek wie, że gra elfem banitą. To trochę zbyt ogólnikowy opis, więc postanawia ubarwić swojego Bohatera, opisując jego pochodzenie. Decyduje, że w czasie podróży przez las jego elf, Elthariel, zabił jelenia, żeby nakarmić grupę wygłodniałych pielgrzymów. Niestety, dobry uczynek okazał się przestępstwem, gdyż ta część lasu należała do majątku szlachcica, który mieszkał w pobliskim zamku. Strażnicy ścigali elfa i zmusili go do ukrycia się w ostępach puszczy. Tam spotkał bandę podobnych do niego wyrzutków i banitów. Jakiś czas później jeden z nich zdradził swoich towarzyszy. W zasadzce zginęli prawie wszyscy banici. Elthariel zdołał uciec. Po drodze dołączył do grupy wędrowców. W tym momencie zaczyna się właściwa przygoda.

Po wielu przygodach Eltharielowi udaje się ukończyć profesję banity. W czasie kampanii drużyna podróżowała przez ziemie szlachcica, który wyznaczył nagrodę za ujęcie elfa. Bohaterowie odkryli, że szlachcic jest człowiekiem przekupnym i skażonym przez Chaos. Elthariel pragnie ujawnić tajemnicę i w ten sposób doprowadzić do jego uwięzienia. Wybiera więc profesję rozbójnika, co doskonale odpowiada jego dążeniom. Zaczyna zatem grasować po drogach wokół zamku szlachcica, napadając na jego popleczników i rozpowszechniając wieści o zbrodniach władcy.

Poczynania Elthariela zapewniają mu szacunek i pomoc chłopów z okolicznych wiosek. Wkrótce w całym regionie wrze. Elthariel kończy profesję rozbójnika. Jego towarzysze odkrywają, że szlachcic jest nie tylko naznaczony przez Chaos, ale także potajemnie praktykuje nekromancję. Elthariel wie, co należy zrobić. Zbiera wokół siebie bandę zbuntowanych chłopów i żołnierzy, którzy uciekli ze służby u szlachcica. Zostaje hersztem banitów. Kampania wchodzi w decydującą fazę.

Opis profesji

Wszystkie profesje są opisane w następujący sposób:

Nazwa

Krótki opis profesji pozwala na ogólne określenie pozycji Bohatera w społeczeństwie Starego Świata i związanych z nią obowiązków.

Schemat Rozwoju

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+5	+10	—	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności

Jeśli to Twoja profesja początkowa, otrzymujesz wszystkie wymienione w tym miejscu umiejętności. W przypadku umiejętności do wyboru, musisz wybrać jedną z nich.

Zdolności

Jeśli to Twoja profesja początkowa, otrzymujesz wszystkie wymienione w tym miejscu zdolności. W przypadku zdolności do wyboru, musisz wybrać jedną z nich.

Wypożyczenie

Jeśli to Twoja profesja początkowa, otrzymujesz wszystkie wymienione w tym miejscu przedmioty. W przypadku każdej kolejnej profesji, Bohater musi zebrać wszystkie wymienione przedmioty przed rozpoczęciem nowej profesji. Jeśli na liście przedmiotów znajduje się pancerz, w pierwszej kolejności podany jest typ pancerza prostego, a nawiasie, opcjonalnie, typ pancerza złożonego. Na przykład zapis brzmi: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm). Oznacza to, że jeśli stosowane są zasady pancerzy prostych, BG zaczyna profesję, posiadając lekki pancerz, a jeśli stosowane są zasady pancerzy złożonych, BG zaczyna grę, posiadając skórzaną kurtkę i skórzany hełm.

Profesje wstępne

W tym miejscu wymieniono profesje, które umożliwiają przejście na obecną profesję Twojego Bohatera. Dzięki temu łatwiej będziesz mógł zaplanować ścieżkę rozwoju Bohatera.

Profesje wyjściowe

Po ukończeniu opisywanej profesji możesz wydać 100 PD i wybrać dowolną z wymienionych w tym miejscu profesji.

Profesje podstawowe

Poniżej zamieszczono listę profesji podstawowych ułożonych w porządku alfabetycznym. Listę profesji zaawansowanych znajdziesz w dalszej części *Księgi Zasad*.

Tabela 3-2: Profesje podstawowe

Akolita	Kanciarz	Przemytnik	Szlachcic
Banita	Kozak kislevski	Przepatrywacz	Śmieciarz
Berserker z Norski	Leśnik	Przewoźnik	Tarczownik
Chłop	Łowca	Rybak	Uczeń czarodzieja
Ciura obozowa	Łowca nagród	Rzecznik rodu	Węglarz
Cyrkowiec	Mieszczanin	Rzemieślnik	Włóczykij
Cyrulik	Mytnik	Rzemieszek	Wojownik klanowy
Fanatyk	Najemnik	Skryba	Woźnica
Flisak	Ochotnik	Sluga	Zabójca trolli
Giermek	Ochroniarz	Strażnik	Zarządca
Gładiator	Oprych	Strażnik dróg	Złodziej
Goniec	Paź	Strażnik pól	Zak
Górnik	Podżegacz	Strażnik więzienny	Żeglarsz
Guślarz	Porywacz zwłok	Szczurołap	Żołnierz
Hiena cmentarna	Posłaniec	Szermierz estalijski	Żołnierz okrętowy

— Akolita —

Opis

W hierarchii wartości mieszkańców Starego Świata religia spadła na drugie miejsce, ustępując bogactwu, ale wciąż jeszcze wielu młodych ludzi obojga płci znajduje w sobie powołanie do służby bożej. Praca kapłana wymaga poświęcenia i determinacji duchowej. Bycie akolitą to pierwszy krok na drodze ku kapłaństwu. Młodzi duchowni przechodzą surowe ćwiczenia pod opieką starszych kapłanów. Do końca nowicjatu nie mogą nauczać ani wygłaszać kazań. Czas spędzają na studiowaniu świętych ksiąg, czytaniu i przepisywaniu manuskryptów oraz na poznawaniu sztuki wzniosłego przemawiania. Akolici uczą się również walki na wypadek, gdyby trzeba było bronić świątyni.



Uwagi: Musisz wybrać boga i Świątynię, którym służy Twój Bohater. Szczegółowy opis rozmaitych religii wyznawanych w Starym Świecie znajdziesz w Rozdziale VIII: Religie i wierzenia. Wybór bóstwa zapewni dodatkową umiejętność lub zdolność, wymienioną w opisie kultu.

— Akolita —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	+5	—	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia albo historia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: bardzo silny albo szybki refleks, charyzmatyczny albo urodzony wojownik, przemawianie

Wypożyczenie: szaty kapłańskie, symbol boga (rodzaje symboli znajdziesz w Rozdziale VIII: Religie i wierzenia)

Profesje wstępne: fanatyk, guślarz, łowca czarownic, łowca wampirów, rycerz, skryba, żak

Profesje wyjściowe: cyrulik, demagog, fanatyk, kapłan, skryba, zakonnik

— Banita —

Opis

W Imperium kara za przestępstwo wymierzana jest szybko i bez litości. Nic więc dziwnego, że wielu ludzi wybiera ucieczkę przed strażnikami i życie na wygnaniu. W lasach pełno jest grup banitów, którzy nie tylko muszą ukrywać się przed stróżami prawa, ale także walczyć z żywymi w lasach potworami i sługami ciemności. Większość banitów to zwykli złodzieje i zbójce napadający na karawany i powozy. Inni próbują występować w obronie chłopów i walczyć o sprawiedliwość, przeciwstawiając się okrutnym rządów lokalnych panów. Banici, którzy napadają na żołnierzy i najemników szlacheckich, mogą liczyć na pomoc chłopów, przeważnie w formie żywności, schronienia i przekazywanych wiadomości. Wyśledzenie ich kryjówek, zazwyczaj ukrytych gdzieś w głębi lasu lub w trudnym, górkim terenie, jest wyjątkowo ciężkim zadaniem dla stróżów prawa. Miejscowi władcy i zarządcy często korzystają z usług łowców nagród, by unieszkodliwić najbardziej kłopotliwych bandytów.



— Banita —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	—	+10	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo wiedza (Imperium), plotkowanie albo sekretne znaki (złodziei), powożenie albo jeździectwo, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wspinaczka, zastawianie pułapek albo pływanie

Zdolności: strzał mierzony albo ogłuszanie, wędrowiec albo łotrzyk

Wypożyczenie: łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzany kaftan), tarcza

Profesje wstępne: chłop, fanatyk, giermek, guślarz, kanciarz, karczmarz, leśnik, mytnik, najemnik, ochotnik, podżegacz, strażnik dróg, szarlatan, woźnica, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: demagog, rozbójnik, weteran, włóczyki, złodziei

Berserker z Norski

Opis

Norska to ponura kraina na północ od Imperium, nawiedzana przez śnieżne trolle i pomyoty Chaosu. To także kraj twardych i walecznych wojowników. Najsłynniejszymi i jednocześnie najbardziej szalonymi są berserkerzy. Ruszają do walki bez pancerzy, by pokazać przeciwnikowi i swoim towarzyszom, że nie znają strachu. Przed walką doprowadzają się do szalu, gryząc tarcze lub łomocząc w nie mieczami. O ich wyczynach bardowie układają pieśni. O ich odwadze zaświadcza ci z żołnierzy Imperium, którzy przeżyli walkę z berserkerami. Spotykani w Imperium podróżnicy z Norski są wygnańcami, albo też przybyli uirzeć krainy słabych południowców. Rzadko pozostają w jednym miejscu przez długi czas, gdyż niewielu stróżów prawa lubi mieć pod boki groźnego szaleńca. Berserkerzy są często zatrudniani jako najemnicy, głównie ze względu na swoją skuteczność. Idzie ona w parze z ceną, jakiej żądają za swoje usługi.



— Berserker z Norski —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+10	+10	—	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: kuglarstwo (gawędziarstwo), mocna głowa, pływanie, wiedza (Norska), zastraszanie, znajomość języka (norski)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, szal bojowy, szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: broń dwuręczna albo tarcza, lekki pancerz (skórzany kaftan), butelka gorzałki

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: gladiator, najemnik, sierżant, weteran, żeglarz

Chłop

Opis

Chłopi stanowią najliczniejszą część ludności Imperium. Szlachta rządzi, mieszczaństwo handluje, natomiast chłopi wykonują za nich najcięższą pracę. Uprawiają ziemię, wypasają bydło i zajmują się drobnym rzemiosłem. W czasie wojny walczą i giną za swojego władcę oraz Imperium. Wielu chłopów szuka lepszego życia w miastach, zasilając wciąż rosnącą rzeszę żebraków i biedaków żyjących na skraju śmierci głodowej. Większość chłopów całe życie spędza w swoich wioskach, otoczonych przez dzikie ostępy lub mroczne lasy. Mimo że są zacofani i przesądni, chłopi to prawdziwa sól tej ziemi.



— Chłop —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard albo kuglarstwo (taniec albo śpiew), opieka nad zwierzętami albo przekonywanie, oswajanie albo rzemiosło (gotowanie), powożenie albo rzemiosło (wyrób łuków), sztuka przetrwania albo rzemiosło (uprawa ziemi), tresura albo pływanie, ukrywanie się, wioslarstwo albo zastawianie pułapek, wspinaczka albo skradanie się

Zdolności: chodu! albo broń specjalna (proca), twardziel albo wędrowiec

Wyposażenie: proca albo kij, skórzany bukłak

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: banita, fanatyk, ochotnik, rybak, rzemieślnik, sługa, śmieciarz, urzędnik, węglarz

Ciura obozowa

Opis

Liczne wojny z Chaosem, orkami i okolicznymi księstwami powodują, że wojska Imperium prawie zawsze są w polu. Po kraju krąży też kompanie najemników i oddziały ochotników, które przeczesują lasy w poszukiwaniu bandytów. Jednak wojsko rzadko podróżuje bez taborów i służby pomocniczej. Za armiami zawsze ciągnie się kolumna włóczęgów, zwanych ciurami obozowymi. Są wśród nich drobni handlarze opiekujący się taborami, rzemieślnicy próbujący zarobić gotowaniem i drobnymi naprawami, markietanki, a także złodzieje, którzy okradają zwłoki poległych. Traktowani z pogardą przez wyniosłych dowódców armii, ciury obozowe stanowią zaplecze o kluczowym znaczeniu dla oddziałów wojskowych w terenie.



— Ciura obozowa —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	+5	+10	+5	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo powożenie, plotkowanie, przekonywanie albo wycena, przeszukiwanie, rzemiosło (jedno z: gotowanie, handel, kartografia, kowalstwo, krawiectwo, płatnerstwo, rusznikarstwo, wyrób łuków, zielarstwo), spostrzegawczość, targowanie, znajomość języka (bretoński, kislewski albo tileński), zwinne palce

Zdolności: choduł, odporność na choroby albo obciążań, twardeł albo charyzmatyczny, żyłka handlowa albo bijatyka

Wposażenie: talizman szczęścia albo narzędzia (rzemieślnika), sakiewka, namiot

Profesje wstępne: sługa, śmieciarz

Profesje wyjściowe: przemysłnik, rzemieślnik, sługa, szarlatan, szpieg, węglarz, włóczykij

Cyrkowiec

Opis

Cyrkowcy dostarczają rozrywkę ludności Imperium. Akrobaci, siłacze, żonglerzy, hipnotyzerzy, wołyżerzy i bruchomówcy – wszyscy występują dla spragnionej uciechy gawiedzi. Niektórzy robią to dla pieniędzy lub dla sławy i przyjemności, jaką daje zachwyt zgromadzonej publiczności. Inni wybierają życie cyrkowca, za wszelką cenę próbując wyrwać się z biedy. Cyrkowcy dużo podróżują, zazwyczaj w towarzystwie podobnych sobie kuglarzy. Trupy aktorskie dają przedstawienia w każdej wiosce, mieście i porcie. Szczęśliwcy mogą liczyć na wielokrotne występy, co pozwala na spędzenie kilku miesięcy w jednym miejscu. Ci, którym mniej się poszczęściło, podróżują dalej w poszukiwaniu hojniejszej publiczności (lub mniej podejrzliwej gwardii miejskiej). Najlepsi cyrkowcy cieszą się opieką arystokratów i zarabiają ogromne sumy, występując na zamkach i dworach.



— Cyrkowiec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	—	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: kuglarstwo (dowolne dwa), opieka nad zwierzętami albo pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena albo plotkowanie, znajomość języka (staroświatowy) oraz jedna umiejętność do wyboru spośród: bruchomówstwo, gadanina, hipnoza, jeździectwo, oswajanie, tresura, wspinaczka, zwinne palce

Zdolności: dwie zdolności do wyboru spośród: bardzo silny, broń specjalna (rzucana), naśladowca, przemawianie, strzał mierzony, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, wołyżerka, zapasy

Wposażenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), jeden przedmiot do wyboru spośród: 3 noże do rzucania, 2 topory do rzucania, instrument muzyczny (dowolny), narzędzia (kuglarza), jeden przedmiot do wyboru spośród: kostium cyrkowca (dowolny) albo ubranie dobrej jakości

Profesje wstępne: herold, kanciarz, włóczykij

Profesje wyjściowe: bard, kanciarz, szarlatan, włóczykij, złodziej

Cyrulik

Opis

Cyrulicy zajmują się leczeniem najbiedniejszych obywateli Imperium. Wykonują zabiegi, często bolesne, które jednak okazują się zaskakująco skuteczne. Chociaż cyrulicy nie są tak wykształceni jak medycy, znają jednak podstawy anatomii. Dorabiają również jako balwierze, strzygąc włosy i brody, ale znani są głównie z prostych zabiegów leczniczych, wśród których dominuje puszczenie krwi, przystawianie pijawek oraz amputacje. Cyrulicy zawsze noszą przy sobie zestaw ostrych noży różnej długości, od niewielkich skalpeli po wielkie piły do cięcia kości. Niektórzy dysponują jeszcze bardziej przerażającymi narzędziami, których używają w najbardziej znienawidzonej specjalności - wyrzucaniu zębów. Większość statków morskich ma na pokładzie cyrulika, który dba o zdrowie żeglarzy. Często spotyka się ich również w miastach, szczególnie w biedniejszych dzielnicach.



— Cyrulik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	—	—	+10	+10	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, powożenie albo pływanie, przekonywanie, rzemiosło (aptekarstwo), spostrzegawczość, targowanie, znajomość języka (bretoński, staroswiatowy albo tileański)

Zdolności: charyzmatyczny albo niezwykle odporny, chirurgia, odporność na choroby albo błyskotliwość

Wypożyczenie: narzędzia (cyrulika)

Profesje wstępne: akolita, żak

Profesje wyjściowe: medyk, oprawca, porywacz zwłok, rzemieślnik, włóczykij

Fanatyk

Opis

Fanatyk stracił wszystko, co było dla niego cenne. Być może jego rodzinę wymordowali zwierzołudzie albo cała wioska została spalona przez orki. Być może stracił majątek w wyniku intrygi przekupnego kupca albo młody szlachcic uprowadził lub zgwałcił jego córkę. Niezależnie od powodu, fanatyków utrzymuje przy życiu tylko jedno - religia. Znajdują ukojenie w płomiennych kazaniach kapłanów Ulryka lub Sigmara. Wędrują w podartych lachmanach po całym Imperium, szukając sług zła lub osób skażonych Chaosem. Ukojenie od bólu i odkupienie win może im zapewnić tylko przelewana w dobrej sprawie krew - zarówno ich własna, jak i wrogów Imperium. Nie są tak dobrze wyszkoleni jak żołnierze, ale rozpala ich żar prawdziwej wiary, a to naprawdę potężny oręż.



— Fanatyk —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+10	—	—	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (teologia), przekonywanie, wiedza (Imperium), zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (korbacze), opanowanie albo bardzo silny, przemawianie, twarde albo charyzmatyczny

Wypożyczenie: korbacz albo morgensztern, lekki pancerz (skórzana kurta), butelka spirytusu lub gorzałki dobrej jakości

Profesje wstępne: akolita, chłop, podżegacz, rzemieślnik, szampierz

Profesje wyjściowe: akolita, banita, biczownik, podżegacz, zakonnik

Flisak

Opis

Rzeki w Imperium są ważnymi szlakami komunikacyjnymi i handlowymi. Łączą większość głównych miast w kraju. Transportem rzeczny zajmują się flisacy, wożąc pasażerów i towary po niemal całym Imperium. Niektórzy podróżują nawet do Kisleva. Rzeki, choć bezpieczniejsze od mrocznych leśnych ścieżek, nie są całkowicie wolne od zagrożeń. Wiele szlaków rzecznych przecina dzikie tereny. Flisacy stale muszą mieć się na baczności, chroniąc podróżnych i ładunek przed atakami piratów na wodzie lub rozbójników na lądzie. Doświadczeni flisacy są pomysłowi i odważni. Świetnie radzą sobie z nawigacją i sterowaniem łodzią. Potrafią też sprawnie posługiwać się bronią.



— Flisak —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+10	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa albo plotkowanie, nawigacja, pływanie, sekretny język (łowców) albo znajomość języka (kislevski), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium albo Kislev), wioslarstwo, żeglarsstwo

Zdolności: obciążyświat, wyczucie kierunku

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka), łódź wiosłowa

Profesje wstępne: przemytnik, przewoźnik

Profesje wyjściowe: nawigator, przemytnik, rybak, żeglarz, żołnierz okrętowy

Giermek

Opis

Giermkowie towarzyszą rycerzowi w bitwie i podróży, zdobywając doświadczenie i umiejętności przydatne w walce. Zazwyczaj wywodzą się z rodów szlacheckich, jednak rzadko ich obowiązki wykraczają poza zajęcia godne służących. Zwykle ich jedynym zadaniem jest przynoszenie jadła i napitku swoim opiekunom lub zajmowanie się rumakiem i uprzężą rycerza. Ciężka praca ma nauczyć ich pokory i wytrzymałości na trud, a także przygotować do bycia rycerzem. Pan giermka ma obowiązek wprawiać go w sztuce wojennej, choć wielu zaniedbuje wykonywanie wymaganych ćwiczeń szermierki i taktyki. Synowie wpływowych szlachciców są giermkami zaledwie przez kilka miesięcy, natomiast biedniejsi młodzieńcy muszą czekać całe lata na ceremonię pasowania.



— Giermek —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	—	—	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka) albo wiedza (Bretonia), opieka nad zwierzętami, przekonywanie albo plotkowanie, tresura, unik, znajomość języka (bretoński albo staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawalerska), etykieta, silny cios

Wposażenie: lanca, średni pancerz (kaftan kolczy, czepiec kolczy i skórzana kurtka), tarcza, koń z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: herold, paź, szlachcic

Profesje wyjściowe: banita, rycerz, sierżant, szlachcic, weteran

Uwagi: Jeśli przy tworzeniu Bohatera Gracza wybierzesz umiejętności wiedza (Bretonia) i znajomość języka (bretoński), Twój Bohater może pochodzić z Bretonii.

Gladiator

Opis

Walki gladiatorów to podobno ulubiona rozrywka ogrów. Możliwe, że brutalne walki na śmierć i życie są jedynym wkładem tej prymitywnej rasy w rozwój kultury Starego Świata. W przeszłości na arenie występowały przestępcy albo jeńcy wojenni. Wypuszczano ich grupą na środek areny otoczonej murem lub wykopanej w dole i rzucano kilka sztuk broni. Wygrywał ostatni pozostający przy życiu. Obecnie, niezależnie od wciąż wykorzystywanych skazańców i niewolników, istnieje też grupa zawodowych gladiatorów, którzy szukają na arenie bogactwa i sławy. Inni walczą jedynie po to, by przeżyć jak najdłużej, wśród wrzasków gawiedzi żądnej ich krwi. Najlepsi gladiatorzy zdobywają pokaźny majątek (z nagród oraz zakładów, jakie towarzyszą każdej walce). Gladiatorzy-niewolnicy mogą dzięki temu wykupić sobie wolność.



— Gladiator —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	—	+10	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo odporność psychiczna, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (parująca), rozbijanie albo zapasy, silny cios, szybkość wyciągnięcie albo morderczy atak

Wypożyczenie: korbacz albo broń dwuręczna, kastet, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurtka), tarcza albo puklerz

Profesje wstępne: berserker z Norski, oprych, rzeźmieszek, tarczownik

Profesje wyjściowe: łowca nagród, najemnik, rzeźmieszek, weteran, zabójca trolli

Goniec

Opis

Krasnoludzkie twierdze w Górach Krańca Świata łączy skomplikowana sieć podziemnych korytarzy, zwana *Undgrin Ankor*. Łączność między fortecami zapewniają gońcy. Są to doskonale wyszkoleni młodzi biegacze, którzy doręczają wiadomości zapisane krasnoludzkim pismem runicznym. W ciągu ostatnich kilkuset lat praca gońca stała się jeszcze bardziej niebezpieczna. Muszą unikać wszędobylskich goblinów. Nadkładają drogi, omijając zablokowane korytarze i eksplorując dzikie, podziemne obszary. Często muszą podróżować na powierzchni ziemi. Najsilniejsi i najbardziej wytrzymali gońcy są wykorzystywani do przekazywania wiadomości między fortecami krasnoludów w górach a koloniami w głębi Imperium.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.



— Goniec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+10	+5	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	+1	—	—	—

Umiejętności: nawigacja, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik

Zdolności: bardzo szybki albo szósty zmysł, bardzo wytrzymały albo bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, chodu!, wycucie kierunku

Wypożyczenie: kusza i 10 bełtów, lekki pancerz (skórzana kurtka), mikstura lecznicza, talizman szczęścia

Profesje wstępne: tarczownik

Profesje wyjściowe: hiena cmentarna, szczurołap, tarczownik, weteran, zwiadowca

Górnik

Opis

Granice Imperium wyznaczają góry. Na wschodzie ciągnie się grzbiet Gór Krańca Świata, na południu leżą Góry Czarne, a na zachodzie Góry Szare. Pomimo zagrożenia ze strony goblinów i innych podziemnych stworów, ludzie i krasnoludy od niepamiętnych czasów pracowali w górskich kopalniach. Górnicy wydobywają złoto, srebro, kamienie szlachetne, ale przede wszystkim żelazo i rudy różnych metali. Inni poszukują złóż na powierzchni, szczególnie w Górach Środkowych, na granicy między prowincjami Hochland i Ostland. Mimo iż te pokryte lasami góry znajdują się w całości na terenach Imperium, są schronieniem dla trolli, zwierzolutzi i innych plugawych stworzeń. Przeżycie w takich warunkach wymaga nie lada wysiłku i umiejętności.



— Górnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+5	—	+5	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nawigacja, opieka nad zwierzętami, rzemiosło (górnictwo albo górnictwo odkrywkowe), spostrzegawczość, ukrywanie się albo powożenie, wspinaczka, wycena albo sztuka przetrwania

Zdolności: bardzo wytrzymały albo urodzony wojownik, broń specjalna (dwuręczna), wyczucie kierunku

Wyposażenie: broń dwuręczna (dwuręczny kilof), lekki pancerz (skórzana kurtka), kilof, łopata, latarnia sztormowa, olej do latarni

Profesje wstępne: łowca, węglarz

Profesje wyjściowe: inżynier, najemnik, przemysłnik, tarczownik, węglarz, zwiadowca

Guślarz

Opis

Guślarze potrafią rzucać czary nie mając formalnego wykształcenia w sztukach magicznych. Tworzą zaklęcia, używając instynktu, sztuczek i wykorzystując zakorzenione wśród ludzi przesady. Choć czasem nie zdają sobie z tego sprawy, za każdym razem, gdy korzystają z magii, ryzykują zwróceniem na siebie uwagi demonów i innych istot nie z tego świata. Z tego powodu stają się celem poszukiwań i prześladowań ze strony łowców czarownic. Niektórzy guślarze decydują się na dołączenie do jednego z Kolegiów Magii. Inni próbują ukrywać swój dziki talent, zamieszkując z dala od ludzkich osad. Zwykle nie jest to najrozsądniejszy wybór.

Uwagi: Jeśli chcesz, by Twój Bohater potrafił rzucać czary już na początku gry, powinieneś w ramach darmowego rozwinięcia zwiększyć cechę Magia. Niziołki i krasnoludy nie mogą wykonywać tej profesji. Guślarstwo jest wyjątkowo niebezpieczne i zakazane w Imperium. Dobrze się zastanów przed wybraniem tej profesji.



— Guślarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	+5	+5	+5	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: leczenie albo hipnoza, opieka nad zwierzętami albo targowanie, oswajanie albo rzemiosło (aptekarsstwo), przekonywanie albo zastraszanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii

Zdolności: guśta, magia prosta (guśta)

Wyposażenie: mikstura lecznicza, płaszcz z kapturcem

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: akolita, banita, szarlatan, uczeń czarodzieja, włóczykij

Hiena cmentarna

Opis

Mimo pewnych podobieństw do porywaczy zwłok, hieny cmentarne różnią się od nich w zasadniczej kwestii. Bardziej niż trupami interesują się kosztownościami, jakie można znaleźć w grobowcach i kryptach. Mimo iż obecnie rzadko można znaleźć w grobach cenne przedmioty, to jednak istnieje sporo starożytnych nekropolii, które zawierają bezcenne skarby. Hieny cmentarne specjalizują się w odkrywaniu takich miejsc i ich płądowaniu. Sekretne krypty znajdują się zazwyczaj w niedostępnych miejscach i bywają zabezpieczone pułapkami. Cmentarze w Imperium, uznawane za ziemię poświęconą, strzeżone są przez miejscowych strażników. Wejście na teren nekropolii może więc okazać się bardzo ryzykowne. Groby dostojników i władców mieszczą się w katakumbach świątyni i w miejscach strzeżonych nie tylko przez ludzi. Niewiele hien cmentarnych przeżywa na tyle długo, by uzbierać wielką fortunę.



— Hiena cmentarna —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	—	—	+10	+10	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, otwieranie zamków albo skradanie się, przeszukiwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się albo sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) albo sekretne znaki (złodziei), wspinaczka, wycena, znajomość języka (eltharin, khazalid albo klasyczny)

Zdolności: szczęście albo szósty zmysł, wykrywanie pułapek albo grotolaz

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), łom, latarnia, olej do latarni, 10 metrów liny, 2 worki

Profesje wstępne: goniec, tarczownik, złodziej

Profesje wyjściowe: łowca wampirów, paser, szczurołap, tarczownik, złodziej

Kanciarz

Opis

Kanciarze kierują się swoistym życiowym mottem: jeśli nie musisz, nie pracuj uczciwie. Sprytem i gładkimi słówkami próbują zdobyć możliwie najwyższą pozycję w hierarchii przestępców. Niektórzy pracują jako przewodnicy po najlepszych oberżach i zamtużach w mieście. Inni parają się szulerstwem lub fałszerstwami. Kanciarz woli posługiwać się rozumem niż mieczem. Zawsze ma na podorędziu kilka wymyślonych opowieści i wykrętów. Niektórzy kanciarze działają wyłącznie na dobrze sobie znanym terenie. Inni podróżują od osady do osady, zarabiając na wyrafinowanych szwindlach, a potem błyskawicznie znikają z miasta. Najlepsi kanciarze nie oszukują, tylko tworzą rzeczywistość. Nawet ich ofiary nie wiedzą, że padły ofiarą przekrętu.



— Kanciarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+5	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: gadanina, hazard albo sekretne znaki (złodziei), kuglarstwo (aktorstwo albo gawędziarstwo), plotkowanie albo targowanie, przekonywanie, przeszukiwanie albo sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu! albo łotrzyk, przemawianie, szczęście albo szósty zmysł

Wposażenie: ubranie najlepszej jakości albo zestaw kości do gry albo talia kart, 1k10 zk

Profesje wstępne: cyrkowiec, paż, podżegacz, rzecznik rodu, skrytobójca, szermierz estalijski, szlachcic, złodziej, zwadzca, żeglarz

Profesje wyjściowe: banita, cyrkowiec, demagog, sługa, szarlatan, złodziej

Kozak kislevski

Opis

Kozacy należeli do plemienia Ungolów, które zajmowało tereny na północny wschód od Imperium. Plemię ze wschodu, zwane Gospodarami, najechało ich ziemie, podbiło lud Ungolów i założyło państwo Kislev. W tej wojnie Kozacy walczyli po stronie Gospodarów jako najemnicy przeciwko pozostałym Ungolom. Ich niezwykle styl walki wywarł spore wrażenie na starszyźnie Gospodarów. Od tamtego czasu regimенты Kozaków służyli jako gwardia Carów Kisleva. Obecnie Kozacy nie są już odrębnym plemieniem, lecz stanowią elitarną jednostkę bojową, tworzoną z najlepszych wojowników pochodzących z całego Kisleva. Uzbrojeni w łuki i dwuręczne topory są niezwykle wszechstronnymi wojownikami na polu bitwy. Wielu Kozaków, zmęczonych nieustanną wojną w ojczyźnie, podróżuje po Imperium, wybierając życie najemnika lub poszukiwacza przygód.



— Kozak kislevski —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+10	—	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard albo targowanie, mocna głowa, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak

Wypożyczenie: łuk i 10 strzał, broń dwuręczna (dwuręczny topór), średni pancerz (kolczuga, skórzana kurtka i skórzane nogawice)

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: łowca nagród, najemnik, sierżant, tarczownik, weteran

Leśnik

Opis

Leśnicy żyją zwykle w pobliżu wielkich puszczy, zajmując się ścinaniem drzew i łowectwem dla potrzeb miejscowej ludności. Najbogatsi pracują w pobliżu wielkich posiadłości szlacheckich, zaś najodważniejsi żyją na skraju cywilizowanych obszarów, pomagając zasiedlać dzikie obszary. Leśnicy muszą zmagać się z czyhającymi w lasach bandytami, zwierzętami i dziką zwierzyną. Na podporządku mają topory, nie zawsze używane tylko do ścinania drzew. Przy tej okazji często dochodzi do zwad z elfami, które nie tolerują, ich zdaniem całkowicie niepotrzebnego, wycinania świętych lasów.



— Leśnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	—	+5	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: sekretne znaki (łowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie albo zastawianie pułapek, ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: bardzo szybki albo niezwykle odporny, broń specjalna (dwuręczna), wędrowiec

Wypożyczenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), lekki pancerz (skórzana kurtka), odtrutki

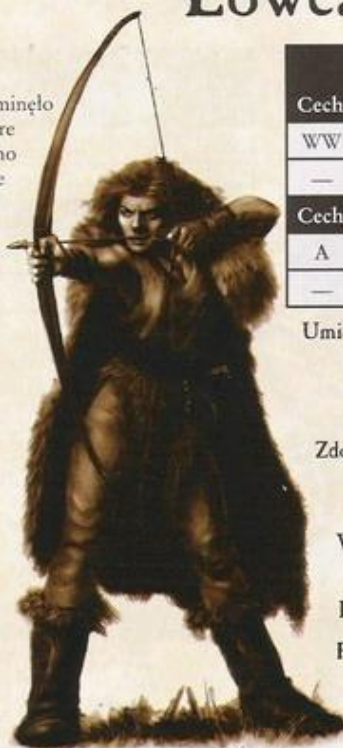
Profesje wstępne: węglarz, włóczykij

Profesje wyjściowe: banita, łowca, ochotnik, włóczykij, zwiadowca

Łowca

Opis

Chociaż od powstania Imperium minęło ponad dwa i pół tysiąca lat, niektóre rzeczy pozostają niezmiennie. Mimo rozwoju wiosek i rolnictwa wielkie obszary wciąż porośnięte są przez lasy pełne dzikiego zwierza. Łowcy, tak jak ich przodkowie przed wiekami, używają tych samych metod, by wytropić zwierzynę i zabić ją celnym strzałem lub złapać w sidła. Podchodzenie zwierzyny wymaga wiele odwagi, szczególnie wobec nieustannego zagrożenia ze strony potworów, jakie zamieszkują leśne ostępy. Łowcy chętnie noszą futrzane płaszcze i czapy. Przy pierwszym spotkaniu mogą wydawać się nieokrzesani, szczególnie w opinii mieszkańców miast. Łowcy szczytą się jednak swoją niezależnością, więc niespecjalnie przejmują się opinią innych.



— Łowca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	+15	—	+5	+10	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: przeszukiwanie albo pływanie, sekretne znaki (łowców), skradanie się albo zastawianie pułapek, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: błyskawiczne przechodzenie, strzelec wyborowy albo wędrowiec, szybki refleks albo niezwykle odporny, twardziel albo broń specjalna (długi łuk)

Wposażenie: długi łuk i 10 strzał, 2 potrząski albo wnyki na zwierzęta, odtrutki

Profesje wstępne: leśnik, węglarz, wojownik klanowy

Profesje wyjściowe: górnik, łowca nagród, strażnik pol, strzelec, węglarz, wojownik klanowy, zwiadowca, żołnierz

Łowca nagród

Opis

Łowcy nagród zajmują się tropieniem przestępców i uciekinierów oraz doprowadzaniem ich przed oblicze sprawiedliwości. Samotny łowca nagród może wejść tam, gdzie nie działa nawet zbrojny oddział straży. To czyni ich niezwykle pożytecznymi dla władz i stróżów prawa, choć zazwyczaj bywają traktowani z pogardą. Nagrody są zwykle wyznaczane przez miejscowych władców, gildie kupieckie oraz rady miejskie.

Łowcy nagród to zawodowi zabójcy, którzy przywiązują niewielką wagę do ludzkiego życia. Są całkowicie bezwzględni. Używają wszelkich dostępnych metod, by wytropić i jeśli trzeba, zabić przestępcę. Budzą strach wśród biedniejszej części społeczeństwa, gdyż znane są przypadki, gdy łowcy nagród zabijali przygodnie napotkanych chłopów. Następnie przywozili ich ciała, ogłaszając, że są to trupy poszukiwanych przestępców. Pobierali nagrodę i odjeżdżali w swoją stronę.



— Łowca nagród —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	+5	—	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), strzał mierzony albo silny cios, strzelec wyborowy albo ogłuszanie, wędrowiec

Wposażenie: kusza i 10 bełtów, sieć, lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany hełm), kajdany, 10 metrów liny

Profesje wstępne: gladiator, kozak kislevski, łowca, najemnik, ochroniarz, strażnik pol

Profesje wyjściowe: łowca wampirów, najemnik, rzezimieszek, strzelec, zwiadowca

Mieszczanin

Opis

Wraz z rozwojem miast pojawiła się nowa klasa obywateli Imperium – mieszczenie. Ich przodkowie byli zwykłymi chłopami, którzy wydobyli się z nędzy i na nowo ułożyli sobie życie w mieście. Następne pokolenie tworzy już społeczność miejską, która rządzi się innymi prawami. Mieszczanie są właścicielami kramów, drobnymi handlarzami, a także świadczą rozliczne usługi na potrzeby ludności miejskiej. Niektórzy zostają kupcami lub urzędnikami miejskimi. Nie są traktowani z pogardą, tak jak chłopstwo, ale również nie cieszą się szacunkiem, takim jak przedstawiciele szlachty. Mimo że zarazy zbierają obfite żniwo wśród obywateli mieszkających w ciasno zabudowanych dzielnicach, to żaden z nich nie chce zamienić życia w mieście na ciężką harówkę na wsi. Dla nich życie w mieście to jedyna szansa, by wybić się ponad nędzny, chłopski stan.



– Mieszczanin –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	—	—	+5	+10	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie albo czytanie i pisanie, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium) albo mocna głowa, wycena, znajomość języka (bretoński, kislevski albo tileański), znajomość języka (staroswiatowy)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, żyłka handlowa

Wposażenie: ubranie dobrej jakości, liczydło, latarnia

Profesje wstępne: karczmarz, sługa

Profesje wyjściowe: karczmarz, kupiec, ochotnik, paser, paź, podgacz, rzemieślnik

Mytnik

Opis

Praca poborcy podatkowego to niewdzięczny zawód. Na terenach wiejskich w zasadzie oznacza to wyrok śmierci. Mytnicy mieszkają w stanicach przy drodze, pobierając myto od przejeżdżających podróżnych. Pieniądze przeznaczone są głównie na naprawę i utrzymanie dróg w Imperium, ale to nie powstrzymuje ich użytkowników przed znieważaniem, biciem, a czasem nawet zabijaniem mytników. Na domiar złego, stacje poborców stanowią ulubiony cel ataków rozbójników i banitów. Profesja mytnika jest więc bardzo niebezpiecznym zajęciem. Mimo stosunkowo wysokich zarobków, niewielu ludzi pracuje długo w tym zawodzie.



– Mytnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+10	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie albo targowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, wycena, znajomość języka (bretoński, kislevski albo tileański)

Zdolności: szybki refleks albo strzelec wyborowy

Wposażenie: kusza i 10 bełtów, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzany kaftan), tarcza, zamykana na kłódkę skrzynia, 1k10 zk

Profesje wstępne: strażnik dróg, woźnica, zarządca

Profesje wyjściowe: banita, przewoźnik, rozbójnik, strażnik pól, urzędnik, złodziej, żołnierz

Najemnik

Opis

W Starym Świecie, wstrząsanym nieustającymi wojnami, zawsze znajdzie się praca dla wojownika, który potrafi władać orężem i kocha brzęk złotych monet. Chociaż Imperium utrzymuje potężną armię, chętnie korzysta z pomocy kompanii najemników. Wynajmują ich także miejscowi władcy i bogaci kupcy. Wśród najemników trafiają się młodzi awanturnicy, ale także zawodowi żołnierze, weterani wielu bitew. Pochodzą z różnych regionów Imperium, ale najsłynniejsi przybywają z Tilei. Wszyscy najemnicy marzą o szybkim zdobyciu majątku, jednak większość dorabia się jedynie bezimienną mogiłą na koniec krótkiego życia.

Uwagi: Jeśli w trakcie tworzenia Bohatera Gracza wybierzesz umiejętność wiedza (Tilea) i znajomość języka (tileański), Twój Bohater może pochodzić z Tilei.



– Najemnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo hazard, plotkowanie albo targowanie, powożenie albo jeździectwo, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość albo przeszukiwanie, unik, wiedza (Bretonia, Kislev albo Tilea), znajomość języka (tileański) albo pływanie

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie albo silny cios, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, strzał mierzony albo ogłuszanie

Wposażenie: kusza i 10 bełtów, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta), tarcza, mikstura lecznicza

Profesje wstępne: berserker z Norski, demagog, gladiator, górnik, kozak kislevski, łowca nagród, ochotnik, ochroniarz, oprych, przepatrywacz, strażnik, strażnik pól, żołnierz

Profesje wyjściowe: banita, łowca nagród, ochroniarz, sierżant, tarczownik, weteran

Ochotnik

Opis

Ochotnicy tworzą lokalne oddziały straży miejskiej. Są to głównie chłopcy z okolicznych wiosek. Zobowiązują się do służby w armii przez pewien okres w ciągu roku – zazwyczaj siedem dni – w trakcie którego odbywają ćwiczenia wojskowe. Poszczególne drużyny ochotnicze odbywają wspólne ćwiczenia na wypadek zwołania pospolitego ruszenia. Nawet tak krótki okres służby może zwiększyć szanse przeżycia na przesiąkniętych krwią polach bitew Starego Świata. Dowódcy drużyn ochotniczych są zazwyczaj weteranami wojskowymi albo najemnikami. Niektóre kompanie ochotnicze muszą zapewnić swoim żołnierzom ekwipunek i uzbrojenie, inne są wyposażane przez lokalne władze. Oznacza to, że niektórzy z ochotników pojawiają się na ćwiczeniach w jednolitych mundurach i z bronią, natomiast inni mają na sobie jedynie zwykłe odzienie i łuki myśliwskie.



– Ochotnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard albo plotkowanie, opieka nad zwierzętami, powożenie albo pływanie, przeszukiwanie, rzemiosło (dowolne), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna) albo błyskawiczne przeładowanie, silny cios

Wposażenie: halabarda albo łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm), mundur

Profesje wstępne: chłop, kupiec, leśnik, mieszczanin, mistrz rzemiosła, rybak, rzemieślnik, zarządca

Profesje wyjściowe: banita, mistrz rzemiosła, najemnik, posłaniec, sierżant, strażnik pól, złodziej

Ochroniarz

Opis

Mieszkańcy Starego Świata mawiają, że kupcy z Altdorfu są tak nieuczciwi, że nie ufają nawet samym sobie. Dlatego zatrudniają ochroniarzy, którzy strzegą bezpieczeństwa kupca i jego majątku. Stary Świat nie jest miejscem spokojnym, a wielkie miasta wcale nie są wyjątkiem od tej reguły. Bogaci i wpływowi kupcy zatrudniają więc osobistych ochroniarzy, którzy mają ich chronić przed złodziejami i drobnymi rzezimieszkami. Niektórzy wyglądają na oprychów (od których zresztą niewiele się różnią), ale inni często przywdziewają bogato zdobione liberie z herbem rodzowym ich pana. Najbogatsi kupcy i wpływowi urzędnicy miejscy mają czasami tak liczne orszaki ochroniarzy, że przypominają prywatną gwardię.



— Ochroniarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+5	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), ogłuszanie, rozbijanie albo szybkie wyciągnięcie

Wposażenie: dwa topory albo noże do rzucania, kastety, lekki pancerz (skórzana kurtka), puklerz

Profesje wstępne: najemnik, oprych, strażnik więzienny, szermierz estalijski

Profesje wyjściowe: łowca nagród, najemnik, oprawca, reketer, rzezimieszek, strażnik więzienny, zarządca

Oprych

Opis

W świecie przestępczym siła i brutalność oprychów są wysoko cenione. Tego rodzaju zalety przydają się przy odzyskiwaniu długów, uciszaniu zbyt gorliwego podżegacza lub eliminowaniu konkurencji. Kilka solidnych ciosów pałką zazwyczaj wystarcza, by adresat zrozumiał swój błąd, ale trudniejsze przypadki wymagają pełnego asortymentu narzędzi i bardziej brutalnych metod. W takim przypadku najlepszym wyjściem dla delikwenta jest opuszczenie miasta na jakiś czas. Cmentarze jednakże pełne są tych, którzy uwierzyli we własny spryt. Wszystkie gildie złodziei i organizacje przestępcze korzystają z usług zaufanych oprychów.



— Oprych —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	—	—	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, mocna głowa, sekretny język (złodziejski), unik, zastraszanie

Zdolności: morderczy atak albo zapasy, odporność na trucizny albo szybkie wyciągnięcie, ogłuszanie, opanowanie albo szybki refleks, rozbijanie

Wposażenie: kastety, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzany kaftan)

Profesje wstępne: rzezimieszek, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: gladiator, najemnik, ochroniarz, oprawca, reketer

Paź

Opis

Paź jest osobistym służącym bogatego mieszczanina, kupca lub szlachcica, a czasem też pełni rolę adiutanta wysokiego rangą oficera wojskowego. Do jego obowiązków należy opieka nad odzieniem, uczesaniem i wygodą pana. Gdy pada deszcz, paź natychmiast podaje płaszcz i kapelusz. Na uroczysty bal musi dobrać odpowiedni strój. Dobrze wyszkolony paź jest nieocenioną pomocą dla każdego szlachcica, który dba o swój wygląd. W porównaniu do służących ich życie wydaje się rajem, jednakże wielu paziów nienawidzi swoich zadufanych mocodawców. Kobiety, które usługują swoim paniom, nazywa się służkami.



– Paź –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+10	+10	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie albo znajomość języka (bretoński albo staroświatowy), przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wycena

Zdolności: etykieta, opanowanie albo charyzmatyczny, żyłka handlowa albo obieżywiat

Wypożyczenie: 2 komplety ubrań najlepszej jakości, liberia, perfumy, miszecz

Profesje wstępne: mieszczanin, sługa

Profesje wyjściowe: giermek, herold, kanciarz, majordomus, żak

Podżegacz

Opis

Większość obywateli Imperium ma niewiele do powiedzenia w kwestii polityki. Stanowieniem i egzekwowaniem prawa zajmują się Imperator i elektorzy, przy wsparciu rozmaitych Świątyń (wśród których najważniejszą rolę pełnią kultury Sigmara i Ulyka). Niemniej jednak w miastach Imperium dość częstym widokiem są różnego rodzaju działacze polityczni. Podżegacze agituja w rozmaitych sprawach, rozdają ulotki, a także wygłaszają płomienne przemowy i apele, podburzając okoliczną ludność. W większości przypadków są ignorowani przez straż i władze. Jednak bardziej aktywni podżegacze – szczególnie tacy, którym udało się utrafić w czuły punkt niezadowolonych chłopów i mieszczan – mogą być uznani za niebezpiecznych przestępców, winnych zakłócania porządku publicznego. Tacy podżegacze bywają prześladowani przez miejskie straże, oskarżani o herezję przez lokalnych kapłanów lub wydawani w ręce łowców czarownic. Pomimo wielkiego ryzyka podżegacze wciąż działają. Niektórzy naprawdę wierzą w „sprawę”, za którą agituja, chociaż trafiają się też żądni władzy cynicy, równie występnymi jak ci, przeciw którym się opowiadają.



– Podżegacz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+5	+10	—	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia) albo plotkowanie, nauka (prawo) albo wiedza (Imperium), przekonywanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, znajomość języka (bretoński albo tileński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: choduł, opanowanie albo bijatyka, przemawianie

Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzana kurta), ubranie dobrej jakości, 2k10 ulotek różnej treści

Profesje wstępne: fanatyk, herold, mieszczanin, oficer, rozbójnik, skryba, sługa, żak

Profesje wyjściowe: banita, demagog, fanatyk, kanciarz, szarlatan, urzędnik

Porywacz zwłok

Opis

Przedstawiciele medycznych i czarodziejskich profesji potrzebują stałych dostaw świeżych zwłok, zarówno dla celów naukowych, jak i dla bardziej mrocznych potrzeb. Zdobyć ich w sposób zgodny z prawem jest trudne, dlatego czarodzieje i medycy muszą korzystać z usług porywaczy zwłok. Jest to niewdzięczna praca, ale dość dobrze płatna. Najlepsze, czyli najświeższe ciała są sprzedawane po bardzo wysokich cenach. Ale ich zdobycie łączy się z ogromnym ryzykiem. Strażnicy, kapłani Morra i łowcy czarownic bacznie pilnują cmentarzy i surowo karzą wszelkich intruzów.



— Porywacz zwłok —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	—	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie albo targowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, wspinaczka

Zdolności: choduł, łotrzyk albo odporność psychiczna, odporność na choroby

Wyposażenie: latarnia, olej do latarni, kilof, łopata, worek

Profesje wstępne: cyrulik, szczurołap, śmieciarz

Profesje wyjściowe: paser, szczurołap, włamywacz, złodziej, żak

Posłaniec

Opis

Wobec ogromnych odległości, jakie dzielą główne miasta i zamki Imperium, konni posłańcy zapewniają najlepszy sposób przekazywania wiadomości. Z ich usług korzysta szlachta, kupcy i dowódcy wojskowi. Nieustraszeni jeźdźcy samotnie wyruszają w drogę, wierząc, że dzięki szybkości konia i własnemu sprytowi uda im się uniknąć zagrożeń. Często korzystają z pomocy strażników dróg, lecz nie wszędzie i nie zawsze jest to możliwe. Choć są jedynie dostarczycielami informacji, zdarza się, że po przekazaniu szczególnie złych wiadomości, nieszczonego posłańca spotyka smutny koniec.



— Posłaniec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	+5	+10	+5	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium albo Jałowa Kraina) albo plotkowanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: obciążyswiat, wyczucie kierunku

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka), tarcza, koń z siodłem i uprzężą (albo kuc dla niziołków), tuba na mapy

Profesje wstępne: ochotnik, sługa, przepatrywacz, strażnik dróg

Profesje wyjściowe: herold, strażnik dróg, wojownik klanowy, woźnica, zwiadowca, żołnierz

Przemytnik

Opis

Działalność handlowa w portach i miastach Starego Świata podlega różnym regulacjom prawnym i podatkowym. Imperialni poborcy podatkowi, mytnicy, miejscowi władcy, gildie rzemieślnicze i kupieckie, a nawet rozbójnicy i gildie złodziejskie – wszyscy próbują zarobić na kupcach. Podatki i tak są wysokie, a jeszcze trzeba płacić haracz piratom lub grasującym po drogach rozbójnikom. W wielkich portach, zwłaszcza w Marienburgu, opodatkowane jest prawie wszystko, włącznie z ludźmi, czasem nawet po kilka razy. Nic więc dziwnego, że działalność przemytnicza rozwija się na coraz szerszą skalę. Przemyt towarów i ludzi jest zakazany prawem, ale dla większości mieszkańców Imperium nie stanowi to znaczącej przeszkody. W ich opinii, prawdziwymi złodziejami są miejscy urzędnicy i poborcy podatkowi.



– Przemytnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+10	—	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie albo sekretny język (złodziejski), pływanie, powożenie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wioslarstwo, wycena, znajomość języka (bretoński albo kislevski) albo sekretne znaki (złodziezi)

Zdolności: żyłka handlowa albo łotrzyk

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), koń pociągowy i wóz albo łódź wiosłowa, 2 pochodnie

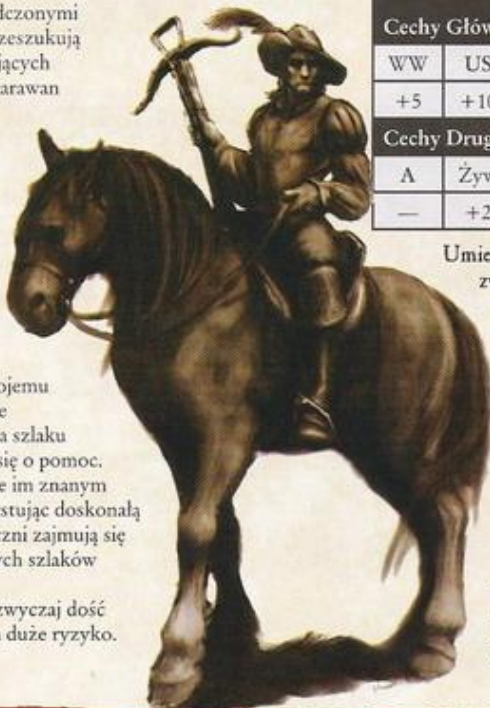
Profesje wstępne: ciura obozowa, flisak, górnik, inżynier, karczmarz, przewoźnik, śmieciarz, tarczownik, woźnica, zarządca, żeglarz, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: flisak, paser, przewoźnik, szarlatan, tarczownik, złodziej, żeglarz

Przepatrywacz

Opis

Przepatrywacze są doświadczonymi przewodnikami, którzy przeszukują teren dla potrzeb podróżujących oddziałów wojskowych i karawan kupieckich. Przez cały czas trwania podróży muszą utrzymywać stan wzmożonej czujności, nasłuchując i wypatrując zasadzek oraz zagrożeń. Ponieważ zazwyczaj działają w pojedynkę, muszą być samowystarczalni i opanowani. Przepatrywacze wierzą swojemu instynktowi i samodzielnie podejmują decyzje, gdyż na szlaku nie mają do kogo zwrócić się o pomoc. Większość działa na dobrze im znanym obszarze, w pełni wykorzystując doskonałą orientację w terenie. Nieliczni zajmują się przepatrywaniem nieznanych szlaków i badaniem dzikich krain. Ich wynagrodzenie jest zazwyczaj dość wysokie, ale narażają się na duże ryzyko.



– Przepatrywacz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	+10	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), opanowanie albo bardzo silny, wyczucie kierunku

Wposażenie: łuk albo kusza i 10 strzał albo bełtów, bicz albo arkan, sieć, lekki pancerz (skórzana kurta), tarcza, koń z siodłem i uprzężą, 10 metrów liny

Profesje wstępne: posłaniec, strażnik dróg, wojownik klanowy, żołnierz

Profesje wyjściowe: najemnik, rozbójnik, strażnik dróg, woźnica, zwiadowca

Przewoźnik

Opis

W Starym Świecie wiele osiedli leży nad brzegami rzek, a przecinające kraj szlaki wodne są tak samo ważne dla handlu i komunikacji, jak drogi na lądzie. Przewoźnicy za drobną opłatą przeważają przez rzeki pasażerów i towary. Zazwyczaj korzystają z płaskodennych promów lub barek, które z łatwością przepływają nad mieliznami i mają sporą ładowność. Przewoźnicy, którzy działają w mniej cywilizowanych terenach, zawsze trzymają pod ręką nabite garłacze, ze względu na stałe zagrożenie ze strony rozbójników i piratów. Wielu z nich to zwykli naciągacze, którzy zmieniają cenę za przeprawę, zależnie od szacowanej majątności podróżnych i od tego, jak desperacko chcą oni przedostać się na drugi brzeg. Ucieczka przed pościgiem może oznaczać nawet podwójną albo potrójną stawkę.



— Przewoźnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+5	+5	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie albo zastraszanie, pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wioslarstwo, wycena albo sekretny język (łowców)

Zdolności: broń specjalna (palna) albo bijatyka, strzelec wyborowy albo charyzmatyczny

Wposażenie: kusza i 10 bełtów albo garłacz z zapasem amunicji na 10 strzałów, lekki pancerz (skórzana kurtka)

Profesje wstępne: mytnik, przemitynik, woźnica

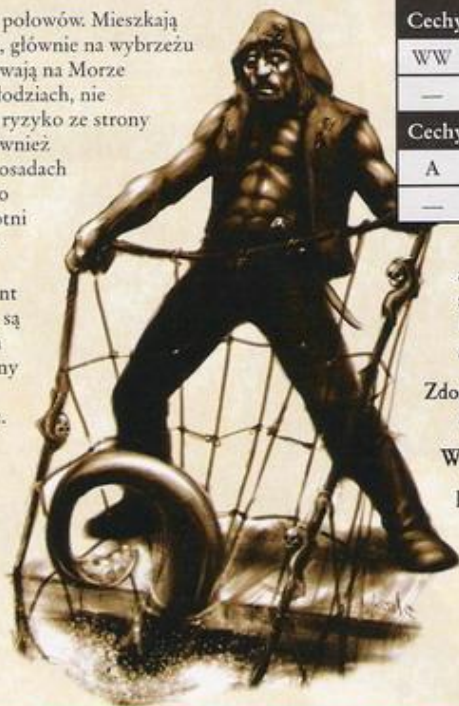
Profesje wyjściowe: flisak, przemitynik, rozbójnik, strażnik dróg, żeglarz

Rybak

Opis

Rybakcy utrzymują się z połowów. Mieszkają w niewielkich wioskach, głównie na wybrzeżu Nordlandu, skąd wypływają na Morze Szponów w niedużych łodziach, nie zważając na nieustające ryzyko ze strony piratów. Rybakcy żyją również w głębi ładu, w małych osadach nad brzegami rzek. Są to osobnicy z natury samotni i niezależni. Na wodzie decyzja szypry jest ostateczna. Temperament i niezależność rybaków są jednym z powodów, dla których portowe tawerny należą do naprawdę niebezpiecznych miejsc.

Uwagi: Jeśli w trakcie tworzenia Bohatera Gracza wybierzesz umiejętność wiedza (Jałowa Kraina), Twój Bohater może pochodzić z okolic wielkiego portu w Marienburgu.



— Rybak —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	+5	+10	+5	+10	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa albo targowanie, nawigacja albo rzemiosło (handel), pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium albo Jałowa Kraina), wioslarstwo, znajomość języka (staroświatowy albo norški), żeglarstwo

Zdolności: twardziel albo błyskotliwość, wyczucie kierunku albo bijatyka

Wposażenie: włócznia, sieć, lina z kotwiczką

Profesje wstępne: chłop, flisak

Profesje wyjściowe: kupiec, nawigator, ochotnik, żeglarz, żołnierz okrętowy

Rzecznik rodu

Opis

Władcy wielkich elfich rodów kupieckich nie orientują się zbyt w realiach codziennego życia w Starym Świecie. Z ich punktu widzenia, ludzie żyją i umierają tak szybko, że trudno jest śledzić na bieżąco aktualne wydarzenia i zmiany w polityce Imperium. Jeśli potrzebują jakiejś informacji, zwracają się więc do rzeczników swoich rodów. Są to młode elfy, które reprezentują interesy rodów kupieckich w kontaktach z resztą świata. Zawierają transakcje, podpisują kontrakty i odpowiadają za całokształt kontaktów handlowych z ludźmi, szczególnie w największych ośrodkach handlowych w Altdorfie, Nuln i Marienburgu. Jednak nawet cierpliwość elfów ma swoje granice. Nic zatem dziwnego, że tak wielu rzeczników rezygnuje ze swojego stanowiska i wybiera znacznie ciekawsze życie poszukiwacza przygód.



— Rzecznik rodu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+5	+10	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium albo Jałowa Kraina), wycena

Zdolności: obiecyświat albo żyłka handlowa

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka), 2 komplety ubrań dobrej jakości, przybory do pisania

Profesje wstępne: rzemieślnik, żak

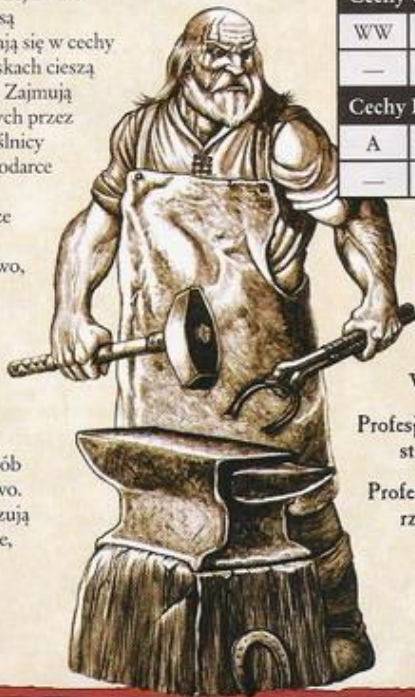
Profesje wyjściowe: kanciarz, kupiec, szarlatan, włóczykij, żeglarnik, żak

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie elfy.

Rzemieślnik

Opis

Rzemieślnicy to fachowcy w jednej z wielu dziedzin rzemiosła, jakie znane są w Imperium. W miastach skupiają się w cechy rzemieślnicze, natomiast w wioskach cieszą się monopolem na swoje usługi. Zajmują się produkcją dóbr sprzedawanych przez kupców w całym kraju. Rzemieślnicy stanowią ważne ogniwo w gospodarce Imperium. Spośród różnych dziedzin rzemiosła najważniejsze to: aptekarstwo, bednarstwo, garbarstwo, gotowanie, górnictwo, handel, jubilerstwo, kaligrafia, kamieniarstwo, kartografia, kowalstwo, krawiectwo, młynarstwo, piwowarstwo, platerstwo, rusznikarstwo, rymarstwo, stolarstwo, szkutnictwo, szewstwo, sztuka, świecarstwo, uprawa ziemi, wyrób luków, zielarstwo oraz złotnictwo. Rzemieślnicy zazwyczaj organizują się w cechy i gildie rzemieślnicze, które działają samodzielnie w poszczególnych miastach.



— Rzemieślnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	+5	+5	+10	+5	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami albo plotkowanie, powożenie, rzemiosło (dowolne dwa), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wycena

Zdolności: żyłka handlowa albo błyskotliwość

Wposażenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), 1k10 zk

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowa, cyrulik, mieszczanin, strażnik

Profesje wyjściowe: fanatyk, inżynier, kupiec, mistrz rzemiosła, ochotnik, rzecznik rodu

Rzezimieszek

Opis

Rzezimieszek to zabijaka do wynajęcia. Za odpowiednią cenę może pobić albo nastraszyć każdego, kogo wskaże mu zleceniodawca. W większości przypadków rzezimieszki ukrywają, że zostali wynajęci, wynajdując najbardziej nieprawdopodobne preteksty, by wszcząć bójkę z wyznaczoną ofiarą. Zleceniodawca zazwyczaj dyskretnie obserwuje upokorzenie swojego rywala lub wroga, czerpiąc zadowolenie z jego cierpienia. Poturbowanie kilku mieszczuchów jest stosunkowo tanie. Cena może wzrosnąć w zależności od umiejętności rzezimieszka, a także od wpływów ofiary oraz wymaganego przez zleceniodawcę stopnia uszkodzenia jej ciała. Większość rzezimieszków nie para się zabójstwem, zostawiając to gildii skrytobójców, ale za odpowiednią cenę można zamówić również i taką usługę. Nie trzeba dodawać, że strażnicy uważnie obserwują najbardziej znanych rzezimieszków, którzy z tego powodu zazwyczaj nie pozostają długo w jednym miejscu.



– Rzezimieszek –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	—	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie albo targowanie, unik, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, groźny albo charyzmatyczny, morderczy atak, ogłuszanie, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios

Wypożyczenie: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta), tarcza, koń z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: gladiator, łowca nagród, ochroniarz, szermierz estalijski, zarządca

Profesje wyjściowe: gladiator, oprych, reketer, złodziej, zwadźca

Skryba

Opis

Znaczna część obywateli Imperium nie potrafi czytać ani pisać. Profesja skryby cieszy się więc dużym poważaniem. Prawie każdy ośrodek władzy, jednostka wojskowa lub zakon religijny potrzebuje znacznej liczby skrybów do prowadzenia ksiąg i rachunków. Istnieją także skrybowie, którzy pracują dla potrzeb zwykłych ludzi, pisząc za nich listy lub odczytując otrzymane wiadomości. Skrybowie są ludźmi wykształconymi i odczytanymi. Wielu z nich decyduje się na bardziej zaszczytną karierę prawnika albo uczonego. Niektórzy, znużeni czytaniem o przygodach innych ludzi, wyruszają na szlak, by zapisać w kronikach ludzkości rozdział o własnych wyczynach. Zazwyczaj znają kilka języków obcych, są zatem doskonałymi towarzyszami dalekich wypraw poza granice Imperium.



– Skryba –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+10	+10	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (dowolna), rzemiosło (kaligrafia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, wiedza (Imperium) albo plotkowanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny albo tileański)

Zdolności: poliglota

Wypożyczenie: nóż, dwie świece woskowe, 5 zapalek, ilustrowana księga, przybory do pisania, wosk do pieczęci

Profesje wstępne: akolita, uczeń czarodzieja

Profesje wyjściowe: akolita, nawigator, podlegacz, uczeń czarodzieja, uczony

Sługa

Opis

Niewiele osób w Imperium zajmuje niższe miejsce w hierarchii społecznej od sług. Ich praca, choć potrzebna, zazwyczaj jest traktowana z pogardą przez bogatszych ludzi. Dla posługacza, stajennego albo dziewczki służebnej, ucieczka od ciężkiego życia wydaje się niemożliwością. Cały dzień, a często też i noc, spędzają na znoej pracy. Słudzy znajdują zatrudnienie głównie u szlachciców, karczmarzy i mistrzów gildii. Nieliczni potrafią wywalczyć sobie lepszą pozycję, ale jest to bardzo trudne. Nikt przecież nie zwraca uwagi na stajennego lub dziewczkę w karczmie. Wiele służących ucieka więc od gnębiących ich pracodawców, wybierając pozornie łatwiejsze życie na szlaku.



– Sługa –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	—	+10	+5	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie albo zwinne palce, gadanina, opieka nad zwierzętami albo rzemiosło (gotowanie), plotkowanie, powożenie albo przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie albo wycena, unik

Zdolności: bardzo wytrzymały albo szybki refleks, czuły słuch albo choduł, ctykieta albo twardziel

Wypożenie: ubranie dobrej jakości, manierka, krzesiwo i hubka, latarnia sztormowa, olej do latarni

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowa, kanciarz

Profesje wyjściowe: ciura obozowa, karczmarz, mieszczanin, paź, podłegacz, posłaniec, szpieg, złodziej

Strażnik

Opis

Początkowo obowiązek utrzymania porządku w mieście spoczywał na władzach cywilnych, które w tym celu korzystały z oddziałów straży i gwardii miejskiej. Jednak gdy poziom korupcji przekroczył wszelkie granice przyzwoitości, Imperator powierzył to zadanie władzom wojskowym. Obecnie obowiązki straży miejskiej pełnią żołnierze z garnizonów wojskowych. Dzięki temu zmalało łapownictwo, choć w armii również zdarzają się przypadki przekupstwa. Strażnicy są odpowiedzialni za utrzymywanie porządku i przestrzeganie prawa, mogą także aresztować podejrzanych. W mniejszych osadach służą również jako straż pożarna. Dla niektórych żołnierzy służba garnizonowa jest tylko tymczasowym przydziałem. Dla innych to zajęcie na całe życie.



– Strażnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	—	+5	+10	—	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (prawo), plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie, unik, zastraszanie

Zdolności: ogłuszanie, opanowanie albo błyskotliwość, rozbijanie albo bijatyka, silny cios

Wypożenie: lekki pancerz (skórzana kurtka), mundur, latarnia na drogę, olej do latarni

Profesje wstępne: strażnik więzienny, żołnierz

Profesje wyjściowe: najemnik, reketer, rzemieślnik, sierżant, strażnik dróg, żołnierz

Strażnik dróg

Opis

Imperium wciąż pokrywają rozległe połacie dzikich obszarów. Choć miasta i porty łączy sieć dróg i szlaków wodnych, to jednak większość ziem porastają gęste lasy, w których kryją się rozbójnicy, zwieroludzie, mutanci i gobliny. Mimo ciągłej czujności strażników dróg, nawet zwykła podróż z jednego miasta do drugiego może być niebezpieczną przygodą. Owi konni stróże prawa patrolują drogi i ścieżki leśne na terenie całego Imperium, strzegąc bezpieczeństwa podróżnych i kupieckich karawan. Z uwagi na swoją niewielką liczebność, strażnicy dróg współpracują z miejscowymi ochotnikami i żołnierzami, zwłaszcza gdy napotkają ślady liczniejszego wroga. Jednak w większości przypadków niewielkie grupy strażników dróg muszą samodzielnie eliminować zagrożenia dla komunikacji między miastami Imperium.



– Strażnik dróg –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	—	+10	+5	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie albo sekretne znaki (zwiadowców), wiedza (Imperium) albo plotkowanie

Zdolności: broń specjalna (pała), szybkie wyciągnięcie albo błyskawiczne przeładowanie

Wypożyczenie: pistolet z 10 kulami i zapasem prochu, średni pancerz (kaftan koleczy i skórzana kurtka), tarcza, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą (albo kuc dla niziołka), 10 metrów liny

Profesje wstępne: posłaniec, przepatrywacz, przewoźnik, strażnik, woźnica

Profesje wyjściowe: banita, mytnik, posłaniec, przepatrywacz, rozbójnik, sierżant, zwiadowca

Strażnik pól

Opis

Kraina Zgromadzenia jawi się przybyłom jako kraj bezpieczny i spokojny. Jest to zasługa przede wszystkim strażników pól. Niziołki patrolują granice Krainy Zgromadzenia, odpędzając potwory i niepożądanych intruzów. Są świetnymi zwiadowcami, w pełni wykorzystując znajomość tego obszaru. Preferują atak z zaskoczenia lub z dystansu, by zniwelować przewagę wzrostu przeciwników. Kraina Zgromadzenia graniczy z Sylvania, więc strażnicy pól mają doświadczenie w walce z ożywioncami. Salwy kamieni miotanych przez nieustraszonych niziołków przegoniły już niejedną bandę zombi.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko niziołki.



– Strażnik pól –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	+5	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (nekromancja) albo wiedza (Imperium), przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: bardzo szybki albo błyskotliwość, strzał precyzyjny albo błyskawiczne przeładowanie, wędrowiec albo szybkie wyciągnięcie

Wypożyczenie: proca z amunicją, kuc z siodłem i uprzężą, latarnia, olej do latarni, łopata

Profesje wstępne: łowca, mytnik, ochotnik

Profesje wyjściowe: łowca nagród, łowca wampirów, najemnik, włóczykij, zwiadowca

Strażnik więzienny

Opis

Imperium jest krajem, w którym prawo jest respektowane. A to oznacza, między innymi ogromną liczbę więźni. Pomimo wysiłków kapłanów Vereny, bogini sprawiedliwości, do więzienia trafiają nie tylko przestępcy, ale także osoby niewinne. W mniemaniu sędziów lepsza jest nadmierna surowość niż przesadna pobłażliwość. Więzienia w miastach to brudne, wilgotne lochy, które śmierdzą strachem, krwią i odchodami. Porządek w tych miejscach utrzymują strażnicy więzienni, którzy upokarzają i brutalnie karzą więźniów za wszelkie przejawy nieposłuszeństwa. Obecnie jest im poczucie sprawiedliwości lub uczucie litości i rzadko wysłuchują prośb bądź groźb więźniów (choć chętnie przyjmują łapówki). Wielu z nich to brutale i sadyści, którzy lubują się w zadawaniu cierpienia oddanym pod ich opiekę skazańcom.



— Strażnik więzienny —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+10	—	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, leczenie albo zwinne palce, mocna głowa, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), odporność na choroby, odporność na trucizny, zapasy

Wyposażenie: jedna broń do wyboru spośród: bolas, sieć albo arkan, butelka podłego wina, manierka

Profesje wstępne: ochroniarz, szczurołap

Profesje wyjściowe: ochroniarz, oprawca, strażnik, szczurołap, zarządca

Szczurołap

Opis

Szczurołap to profesja często spotykana w Imperium. Żyją w wioskach, miastach i portach, zajmując się eliminowaniem szczurów, prawdziwej plagi obecnych czasów. Często podróżują od osady do osady, choć większe miasta mają swoje własne drużyny szczurołapów. Polują głównie na szczury, chociaż zwalczają też inne szkodniki. Mieszkający w mieście szczurołap większość czasu spędza w kanałach, brnąc przez ścieki w poszukiwaniu szczurów. To ciężka i śmierdząca robota, ale pomaga zapobiegać wybuchom zarazy.



— Szczurołap —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	+5	+10	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, tresura, ukrywanie się, zastawianie pułapek

Zdolności: broń specjalna (proca), grotolaz, odporność na choroby, odporność na trucizny

Wyposażenie: proca z amunicją, 4 pułapki na szczury, drąg z martwymi szczurami (1kl0), mały ale zjadły pies

Profesje wstępne: goniec, hiena cementarna, porywacz zwłok, strażnik więzienny

Profesje wyjściowe: porywacz zwłok, strażnik więzienny, śmieciarz, tarczownik, włamywacz, złodziej

Szermierz estalijski

Opis

Królestwo Estalii leży na południowy zachód od Imperium. Pustkowie Chaosu są tylko legendą wśród mieszkańców tej słonecznej krainy, która nigdy nie zaznała grozy ataku krwiożerczych bestii, jak stało się to udziałem Imperium i Kisleva. Mieszkańcy Estalii mają więc zupełnie inne zainteresowania, od nauki i studiów przyrodniczych, aż po rozboje i zatargi rodowe.

Wszyscy Estalijczycy uwielbiają szermierkę.

W każdym dużym mieście jest kilka szkół fechtunku, z których każda naucza własnego stylu walki. Większość z nich wywodzi się z nauk Mistrza Figueroa, legendarnego szermierza, który wykorzystał w szermierce najnowsze osiągnięcia nauki oraz znajomość anatomii. Kontynuatorzy jego dzieła podróżują po całym świecie, uczestnicząc w walkach i pojedynkach. Niektórzy, znudzeni własnym krajem, szukają przygód w Bretonii i Tili. Najodważniejsi podróżują na północ, na ziemię Imperium, by skrzyżować szpady z tamtejszymi szermierzami, a także by ujrzeć kraj, który stoi na pierwszej linii walki z hordami Chaosu.



— Szermierz estalijski —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+5	+5	+10	+5	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (anatomia), unik, wiedza (Estalia), znajomość języka (estalijski)

Zdolności: brawura albo szybki refleks, broń specjalna (szermiercza), silny cios, szybkie wyciągnięcie albo morderczy atak

Wypożyczenie: szpada albo rapier, ubranie najlepszej jakości, perfumy, mikstura leczenia

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: kanciarz, ochroniarz, rozbójnik, rzeźmieszcze, zwadźca

Szlachcic

Opis

Szlachta stanowi najwyższą warstwę społeczną w Imperium. Utrzymuje władzę, ustanawia prawa i rządzi prowincjami. Najważniejszymi rodami szlacheckimi są rodziny elektorów, a wśród nich, oczywiście, ród Imperatora. Są także setki innych, bardziej lub mniej znaczących rodzin szlacheckich, które bez przerwy rywalizują ze sobą o władzę i bogactwo. Jedni próbują zbić majątek na wojnie, inni zaś parają się polityką lub handlem. Żaden ze szlachciców nie niższy się do wykonywania zwykłej, w ich oczach nikczemnej, pracy. Najbogatsi szlachcice żyją na koszt swego rodu, spędzając dnie na polowaniach, a noce na bankietach, uroczystych balach i zabawach. Jednak młodszy potomkowie rodzin szlacheckich nie mają równie łatwego życia. Zgodnie z prawem, cały majątek dziedziczy najstarszy potomek, więc pozostali sami muszą wywalczyć sobie pozycję w świecie. Czasem oznacza to konieczność zadawania się z pospółstwem i wspólni podróżować z różnego rodzaju poszukiwaczami przygód.



— Szlachcic —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	—	—	+5	+5	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina albo dowodzenie, hazard albo plotkowanie, jeździectwo, mocna głowa albo kuglarstwo (muzykalność), przekonywanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość albo broń specjalna (szermiercza), broń specjalna (parująca) albo intrygant, ctykieta, szczęście albo przemawianie

Wypożyczenie: szpada, lewak, strój szlachecki z herbem rodu, koń z siodłem i uprzężą, 1k10 zk, biżuteria o wartości 6k10 zk

Profesje wstępne: giermek, majordomus

Profesje wyjściowe: dworzanin, giermek, kanciarz, rajtar, urzędnik, żak

Śmieciarz

Opis

Śmieciarze są zbieraczami odpadków. Bywają nazywani szmaciarzami lub druciarzami i są częstym widokiem w wielkich miastach Imperium, które wytwarzają najwięcej odpadów. Śmieciarze żyją z tego, co wyrzucają inni. Ciągają swoje wózki przez wioski i miasteczka, zbierając stare kości, szmaty oraz inne odpadki i wywożą je w zamian za kilka pensów lub trochę jedzenia. Zajmują się też drobnym handlem. To, co jest śmieciem dla bogatego mieszczanina, może być skarbem dla biedaka.



— Śmieciarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	+10	+5	—	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, powożenie, przekonywanie albo plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena

Zdolności: opanowanie albo łotrzyk, twardziel albo odporność na choroby

Wyposażenie: wózek, 3 worki

Profesje wstępne: chłop, szczurołap, włóczyki

Profesje wyjściowe: ciura obozowa, pascer, porywacz zwłok, przemytnik, włamywacz

Tarczownik

Opis

W ciągu minionych lat wiele krasnoludzkich twierdz padło pod zmasowanymi atakami hord Chaosu i goblinów. Do obrony pozostałych fortec krasnoludy powołały elitarne oddziały wojowników, którzy szkolą się w walce prowadzonej pod ziemią. To właśnie oddziały tarczowników, twardych i zawziętych wojowników powstrzymują napór wrogich armii i zapewniają bezpieczeństwo swoim pobratymcom. W oddziałach tarczowników służą głównie krasnoludy, choć czasem dołączają do nich przedstawiciele innych ras, skuszeni obietnicą żołdu wypłacanego w szczerym złości. Młode krasnoludy z Imperium często zgłaszają się do służby w oddziałach tarczowników, aby dowieść swego męstwa i wykazać się solidarnością z pobratymcami z górskich twierdz.

Uwagi: Tę profesję jako początkową mogą wykonywać tylko krasnoludy.



— Tarczownik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nawigacja, spostrzegawczość, śledzenie, unik, wspinalczka

Zdolności: czuły słuch albo opanowanie, morderczy atak, ogłuszanie, silny cios, wyrzucie kierunku

Wyposażenie: kusza i 10 bełtów, średni pancerz (kolczuga, skórzana kurtka i skórzane nogawice), tarcza, 10 metrów liny z kotwiczką, bukłak z wodą

Profesje wstępne: goniec, górnik, hiena cmentarna, kozak kislevski, najemnik, przemytnik, szczurołap

Profesje wyjściowe: gladiator, goniec, hiena cmentarna, przemytnik, sierżant, weteran

Uczeń czarodzieja

Opis

Ludzie obdarzeni talentem magicznym budzą instynktowny niepokój wśród społeczeństwa. Nie bez powodu. Potrafią dokonywać rzeczy, które zaprzeczają zdrowemu rozsądkowi. Jednak nie jest to dar, który łatwo kontrolować. Magiczna aura takich osób, szczególnie początkujących, przyciąga demony. Aby zapobiec nieszczęściu, czarodzieje wyszukują swoich potencjalnych następców i wysyłają ich na naukę do jednego z ośmiu Kolegiów Magii. Tam młodzi uczniowie praktykują magię pod uważnym okiem mistrzów, jednocześnie zastanawiając się nad wyborem Tradycji. Niektórzy z nich służą czarodziejom, którzy odkryli ich talent. Inni mają się różnych zajęć, by zarobić na chlebnie w Akademii Magii. Elfy mają wrodzone zdolności magiczne, więc nie muszą korzystać z ludzkich organizacji, zamiast tego ucząc się od elfich mistrzów magii. Szczegółowy opis poszczególnych Tradycji Magii znajdziesz w Rozdziale VII: Magia.



— Uczeń czarodzieja —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+5	+10	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: błyskotliwość albo niezwykle odporny, magia prosta (tajemna), zmysł magii albo dotyk mocy

Wypożyczenie: kij, plecak, księga wiedzy tajemnej

Profesje wstępne: guślarz, skryba, uczony, żak

Profesje wyjściowe: skryba, uczony, wędrowny czarodziej

Uwagi: Jeśli chcesz, by Twój Bohater potrafił rzucać czary już na początku gry, powinieneś w ramach darmowego rozwinienia zwiększyć cechę Magia. Niziołki i krasnoludy nie mogą wykonywać tej profesji. Osoby posługujące się magią budzą strach, a często także nienawiść w społeczeństwie Starego Świata. Dobrze się zastanów przed wybraniem tej profesji.

Węglarz

Opis

Węglarzy można spotkać w prawie każdej wiosce Imperium. Zajmują się wypalaniem drewna, uzyskując w ten sposób węgiel drzewny, opał zużywany w czasie długich, zimowych miesięcy. To brudne i niebezpieczne zajęcie, więc węglarze mieszkają zazwyczaj na odludziu. Najlepszym miejscem, ze względu na obfitość drewna, są obrzeża lasu. Bliskość puszczy sprawia, że życie węglarza nie jest zbyt bezpieczne, gdyż odosobnione chaty często padają łupem plugawych leśnych stworów. Węglarze zawsze noszą przy sobie broń, choć zwykle jest to tylko ciężka dębowa pałka lub prosta siekiera.



— Węglarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	+5	+5	+5	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: powożenie albo plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium) albo ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: błyskotliwość albo bardzo silny, chodu!

Wypożyczenie: broń jednoręczna (topór albo pałka), 3 pochodnie, krzesiwo i hubka

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowa, górnik, łowca

Profesje wyjściowe: górnik, leśnik, łowca, włoczyk, zwiadowca

Włóczyki

Opis

Włóczyki uwielbia życie na szlaku. Zwyczajny, osiadły tryb życia chłopu lub mieszczanina postrzega jako więzienie. Ktoś chciałby codziennie budzić się w tym samym miejscu i codziennie robić to samo? Dla włóczykija każdy dzień jest nową przygodą na szlaku życia. Czasami podejmuje się prostych prac, by zarobić kilka szylingów, ale rzadko wytrzymuje długo w jednym miejscu. Wkrótce znów rusza na szlak, zwabiony wizją przygody. Mimo iż uwielbiają podróżować, włóczykije zdają sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie czyhają na drodze. Dla wspólnego bezpieczeństwa podróżują więc w większych grupach. W wielu miastach i osadach włóczęgostwo jest traktowane jak przestępstwo.



– Włóczyki –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	+5	—	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: kuglarstwo (gawędziarstwo, śpiew albo taniec) albo sekretne znaki (łowców albo złodziei), leczenie albo spostrzegawczość, nawigacja, plotkowanie albo sekretny język (łowców albo złodziejski), skradanie się, sztuka przetrwania, targowanie albo pływanie, wiedza (Bretonia, Estalia, Kislev albo Tilca)

Zdolności: bardzo szybki albo wędrowiec, obieżyświat, strzelec wyborowy albo wyczucie kierunku

Wypożyczenie: plecak, prowiant (1 tydzień), namiot, bukłak z wodą

Profesje wstępne: banita, ciura obozowa, cyrkowiec, cyrulik, guslarz, leśnik, rzecznik rodu, strażnik pol, węglarz, włamywacz, wojownik klanowy, żołnierz

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, leśnik, śmieciarz, zakonnik, złodziej, zwiadowca

Wojownik klanowy

Opis

Elfy od wieków zamieszkiwały odosobnione osady w wielkich puszczech Imperium. Wraz z rosnącym zagrożeniem ze strony Chaosu, obszarom tym zaczęła grozić zagłada. W Imperium pozostało już niewiele osad elfów. Największa z nich znajduje się w lesie Laurelorn. W cieniu olbrzymich drzew elfy toczą cichą lecz żaźną wojnę ze zwierzami i innymi potworami. Niewielkie drużyny wojowników, zwane klanami, walczą w obronie swoich ziem, próbując uchronić przed zniszczeniem ostatnie osady elfów w Imperium. Drużyny składają się ze spokrewnionych ze sobą elfów, które noszą na ubraniach godło swojego klanu. Wojownicy klanowi są świetnie wyszkolonymi łucznikami. Najczęściej atakują z dystansu lub urządzają zasadzki.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko Leśne Elfy.



– Wojownik klanowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+10	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie albo przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie albo urodzony wojownik, strzelec wyborowy albo wędrowiec,

Wypożyczenie: elfi łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzana kurta)

Profesje wstępne: łowca, pościgacz

Profesje wyjściowe: łowca, przepatrywacz, weteran, włóczyki, zwiadowca

Woźnica

Opis

Chociaż Imperium jest potężnym krajem z liczną armią, tereny leżące poza zasięgiem cywilizacji nie są bezpieczne.

Olbrzymie połacie kraju pozostają dzikie i nigdy nie były zamieszkane.

Wioski, miasta i porty łączy gęsta sieć dróg, którymi podróżują powozy imperialnych kompanii przewoźniczych. Kierujący nimi woźnice muszą radzić sobie nie tylko z opłakanym stanem rzadko naprawianych traktów, ale także z częstymi napadami rozbójników, goblinów lub zwierzoludzi.

Woźnice ryzykują życiem, by bezpiecznie przewieźć pasażerów i towary do miejsca przeznaczenia. Każdy dzień jest wyścigiem z czasem, by przed zmierzchem dotrzeć do wioski lub przydrożnej karczmy. Nikt nie chce, by noc zastała go na szlaku, zwłaszcza gdy na niebie świeci księżyc Chaosu.



— Woźnica —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	—	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie albo jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie albo targowanie, powożenie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, znajomość języka (bretoński, kislevski albo tilcański)

Zdolności: broń specjalna (palna), szybkie wyciągnięcie albo obieżyświat

Wypożyczenie: garłacz z zapasem amunicji na 10 strzałów, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta), instrument muzyczny (róg woźnicy)

Profesje wstępne: posłaniec, przepatrywacz

Profesje wyjściowe: banita, mytnik, przemysłnik, przewoźnik, rozbójnik, strażnik dróg, zwiadowca

Zabójca trolli

Opis

Krasnoludy, które zostały wygnane lub okryły się hańbą, porzucają swój klan, by szukać śmierci. Polują na najstraszniejsze potwory, aby chwalebą śmiercią w walce zmażyć popełnione zbrodnie. Większość dość szybko osiąga swój cel, jednak ci, którym udało się przeżyć, dołączają do niezwykłego bractwa zabójców trolli. Szukają najstraszniejszych przeciwników, a za idealnych

wrogów uważane sątrolle, gdyż spotkanie z nimi zazwyczaj kończy się śmiercią znacznie mniejszego i słabszego krasnoluda. Zabójcy trolli odróżniają się od innych krasnoludów. Barwią włosy na pomarańczowo, stawiają je i przycinają w czub. Noszą dziwaczne bransolety i kolczyki, a ciała pokrywają wymyślnymi tatuażami. Głośno i często rozprawiają o swoich wyczynach, szczególnie przy obfitym jadł i mocnym napitku.



— Zabójca trolli —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+5	—	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, unik, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios, szybki refleks albo niezwykle odporny, twardziel

Wypożyczenie: broń dwuręczna, lekki pancerz (skórzany kaftan), butelka spirytusu lub gorzałki kiepskiej jakości

Profesje wstępne: gladiator

Profesje wyjściowe: zabójca olbrzymów

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy. Życie zabójcy trolli to pewna i szybka droga do śmierci. Dobrze się zastanów przed wybraniem tej profesji.

Zarządca

Opis

Zarządcy opiekują się majątkami arystokratów i wyższej szlachty. Ich głównym zadaniem jest gospodarowanie posiadłością oraz terenami wokół niej, przede wszystkim wioskami i lasami. Wśród podległego im chłopstwa zwykle znani są z niezwykle surowego egzekwowania należności wobec ich pana, głównie podatków i opłat. Obowiązki zarządców sprawiają, że są to osoby niezbyt popularne wśród poddanych, szczególnie w czasie żniw. Jako przedstawiciele ciemniejszych, znienawidzeni zarządcy zwykle pierwsi padają ofiarą chłopskich niepokojów i buntów.



– Zarządca –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	—	—	+10	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie albo nawigacja, jeździectwo, nauka (prawo), opieka nad zwierzętami albo plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, zastraszanie albo wiedza (Imperium)

Zdolności: etykieta albo geniusz arytmetyczny, przemawianie

Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm), ubranie dobrej jakości, koń z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: ochroniarz, strażnik więzienny

Profesje wyjściowe: mytnik, ochotnik, przemysłnik, reketer, rzeźmieszek, urzędnik

Złodziej

Opis

W Imperium mieszka wielu uczciwych, ciężko pracujących ludzi. Złodzieje, którzy regularnie uszczuplają ich majątek, stawiają sobie za punkt honoru dopilnowanie, by zacihi obywatele stale musieli pracować tak ciężko, jak zwykle. Złodzieje są wyjątkowo wszechstronni. Podejmują się każdego zlecenia, które może im zapewnić zysk. Wśród złodziei trafiają się szantażyści, malwersanci, defraudanci, porywacze, kieszonkowcy, skrawkarze, bydło- i koniokrady oraz początkujący włamywacze. W większości miast działają gildie złodziei, które kontrolują działalność przestępczą na swoim terenie. W dużych miastach działa zwykle kilka gildii złodziei, zaciekle rywalizujących o strefy wpływów. Czasem prowadzi to do wybuchu wojny w podziemiu przestępczym i wyeliminowania jednej ze stron konfliktu. Najbogatsze i najbardziej wpływowe gildie złodziei zajmują się także prowadzeniem legalnych interesów, które wykorzystują jako przykrywkę dla działalności przestępczej. Z czasem porzucają nielegalne interesy, gdy zgromadzą dostatecznie duży kapitał, by wejść w szereg gildii kupieckich.



– Złodziej –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+15	+5	—	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie albo zwinne palce, hazard albo otwieranie zamków, przekonywanie albo wspinaczka, przeszukiwanie, sekretne język (złodziejski) albo sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wycena albo charakterystyka

Zdolności: geniusz arytmetyczny albo wykrywanie pułapek, ulicznik albo łotrzyk

Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), worek, wytrychy, 10 metrów liny

Profesje wstępne: banita, cyrkowiec, hiena cmentarna, kanciarz, mytnik, ochotnik, oprawca, porywacz zwłok, przemysłnik, rzeźmieszek, sługa, szczołup, włóczykij

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, hiena cmentarna, kanciarz, paser, szarlatan, włamywacz

Żak

Opis

W każdym wielkim mieście Imperium znajduje się przynajmniej jeden uniwersytet. Większość z nich, między innymi Imperialna Akademia Inżynierii w Altdorfie, jest finansowana przez władze prowincji. Pierwszy imperialny uniwersytet powstał w Nuln, które do dziś jest głównym ośrodkiem szkolnictwa w Imperium, znanym przede wszystkim z Imperialnej Akademii Artylerii. Zacy mogą wybierać spośród wielu kierunków studiów: od anatomii i historii, aż po inżynierię i astronomię. Wielu żaków woli jednak spędzać czas na pijatykach i zabawie w karczmach. Zazwyczaj kończą naukę już po pierwszym roku, gdy z hukiem wylatują z uczelni. Młode elfy nie uczęszczają na ludzkie uniwersytety, zamiast tego pobierając nauki u własnych mistrzów wiedzy. Niziołki są dopuszczane do nauki na uniwersytetach, zgodnie z zapisem w Prawie Imperium, który wprowadzono pod naciskiem Starszego Krainy Zgromadzenia.



– Żak –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+10	+10	+5	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie albo przeszukiwanie, nauka (dowolna), nauka (dowolna) albo plotkowanie, przekonywanie albo mocna głowa, spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, etykieta albo poliglota, obieżyświat albo geniusz arytmetyczny

Wposażenie: dwie książki związane z wybraną dziedziną nauki, przybory do pisania

Profesje wstępne: bard, paź, porywacz zwłok, rzecznik rodu, szlachcic

Profesje wyjściowe: akolita, cyrulik, inżynier, medyk, podlegacz, rzecznik rodu, uczeń czarodzieja, uczony

Żeglarz

Opis

Żeglarze pochodzą głównie z prowincji Imperium zwanej Nordlandem, położonej na wybrzeżu Morza Szponów. Liczne floty, składające się z wielkich galeonów, szkunerów zwanych wilczyimi oraz galer wojennych, patrolują wody na północ od Imperium, broniąc je przed atakami piratów z Norski i Bretonii oraz przerażających flotylli Chaosu. Na pokładach imperialnych żaglowców służą wyłącznie najlepsi żeglarze. Pozostali wchodzi w skład załóg statków kupieckich, pirackich łodzi lub niewolniczych galer. Po wodach Morza Szponów pływają też statki elfów, zazwyczaj pod banderą wielkich rodów kupieckich. Największym portem Starego Świata jest Marienburg. Miasto i otaczający je obszar (zwany Jąlową Krainą) już od wielu lat cieszy się niezależnością, mimo iż niegdyś stanowiły Westerland, jedną z prowincji Imperium. Morze Szponów jest miejscem bezustannej walki. Na zbryzganych krwią deskach pokładów żeglarze pracują w pocie czoła, by zarobić na żółd i kolejną porcję rumu.



– Żeglarz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	—	+10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa albo spostrzegawczość, pływanie, unik, wiedza (Bretonia, Norska, Tilea albo Jąlowa Kraina), wioslarstwo, wspinaczka, znajomość języka (bretoński, norski albo tilcański), żeglarstwo

Zdolności: obieżyświat, silny cios albo brawura, twardziel albo bijatyka

Wposażenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), butelka gorzałki kiepskiej jakości

Profesje wstępne: berserker z Norski, flisak, przemysłnik, przewoźnik, rybak, rzecznik rodu

Profesje wyjściowe: bosman, kanciarz, nawigator, przemysłnik, żołnierz okrętowy

Uwagi: Jeśli w trakcie tworzenia Bohatera Gracza wybierzesz umiejętność wiedza (Jąlowa Kraina), Twój Bohater może pochodzić z okolic wielkiego portu w Marienburgu.

Żołnierz

Opis

Każda prowincja Imperium wystawia własną armię, wyszkoloną i wyposażoną na koszt miejscowych władców. Połączone wojska wszystkich prowincji tworzą Armię Imperium, którą wspomagają wojska ochotnicze i kompanie najemników. Żołnierze są zawodowymi wojownikami wywodzącymi się zazwyczaj z chłopstwa lub mieszczaństwa. Służą w garnizonach miejskich i fortach na terenie całego Imperium. Oddziały wojskowe patrolują też granice kraju, odpierając ataki najeźdźców. Większość żołnierzy szkoli się w walce halabardą lub w strzelaniu z rusznicy. Stanowiska dowódcze są zdominowane przez szlachtę, mimo iż w Armii Imperium obowiązuje system awansu oparty na zdolnościach żołnierza. Prosty chłop albo mieszczański może więc dosłużyć się wysokiej rangi, choć taki przebieg kariery utrudnia nieprzychylna nastawienie klasy panującej.

Niziołki i krasnoludy służą w odrębnych jednostkach Armii Imperium.



— Żołnierz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	—	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard albo plotkowanie, opieka nad zwierzętami albo leczenie, powożenie albo jeździectwo, unik, wiedza (Imperium) albo spostrzegawczość, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (palna albo dwuręczna), morderczy atak albo błyskawiczne przeładowanie, ogluszenie albo strzał precyzyjny, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, strzał mierzony albo silny cios

Wyposażenie: broń dwuręczna (halabarda) albo rusznica z amunicją na 10 strzałów, lekki pancerz (skórzna), mundur, tarcza

Profesje wstępne: biczownik, łowca, mytnik, posłaniec, strażnik

Profesje wyjściowe: najemnik, przepatrywacz, sierżant, strażnik, weteran, włóczykij

Żołnierz okrętowy

Opis

Żołnierze okrętowi to wojownicy, którzy służą na okrętach floty Imperium i dużych statkach kupieckich. W odróżnieniu od żeglarzy, których zadaniem jest obsługa żagli i sterowanie okrętem, jedynym obowiązkiem żołnierzy okrętowych jest obrona przed atakami wrogich jednostek i statków pirackich. Na łodzi często polują na pijanych żeglarzy, których siłą werbują do służby na statku. Niejeden marynarz obudził się na statku z dala od portu, pamiętając jedynie ostatni łyk alkoholu, a potem mocne uderzenie w tył głowy. Żołnierze okrętowi nie są mile widzianymi gośćmi w nadmorskich osadach, głównie ze względu na skłonność do nadużywania rumu i wszczynania burd. Jednak, gdy na horyzoncie pojawiają się żagle piratów, ci sami spokojni obywatele Imperium z chęcią przyjmują pomoc zahartowanych w boju żołnierzy okrętowych.



— Żołnierz okrętowy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	—	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie albo sekretny język (bitewny), pływanie, unik, wiedza (Jalowa Kraina) albo hazard, wioslarstwo, zastraszanie

Zdolności: ogluszenie, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios

Wyposażenie: łuk albo kusza i 10 strzał albo bełtów, lekki pancerz (skórzana kurtka), tarcza, 10 metrów liny z kotwiczka

Profesje wstępne: flisak, rybak, żeglarz

Profesje wyjściowe: banita, bosman, oprych, przemysłnik, sierżant

Uwagi: Jeśli w trakcie tworzenia Bohatera Gracza wybierzesz umiejętność wiedza (Jalowa Kraina), Twój Bohater może pochodzić z okolic wielkiego portu w Marienburgu.

Profesje zaawansowane

Poniżej zamieszczono listę profesji zaawansowanych, ułożonych w porządku alfabetycznym.

Tabela 3-3: Profesje zaawansowane

Arcykapłan	Nawigator
Arcymag	Odkrywca
Arystokrata	Oficer
Bard	Oprawca
Biczownik	Paser
Bosman	Rajtar
Demagog	Reketer
Dworzanin	Rozbójnik
Fechtmistrz	Rycerz
Herold	Sierżant
Herszt banitów	Skrytobójca
Inżynier	Strzelec
Kapitan	Szampierz
Kapłan	Szarlatan
Karczmarz	Szpieg
Książę złodziei	Uczony
Kupiec	Urzędnik
Leśny duch	Weteran
Łowca czarownic	Wędrowny czarodziej
Łowca wampirów	Włamywacz
Majordomus	Wybraniec boży
Medyk	Zabójca demonów
Mistrz cieni	Zabójca olbrzymów
Mistrz gildii	Zakonnik
Mistrz magii	Zwadźca
Mistrz rzemiosła	Zwiadowca
Mistrz zakonny	

Zhufbar czeka!

Gerd unikał wzroku starego, poznaczonego bliznami krasnoluda. Niepokoiła go butna postawa brodacza – oraz jego wielki topór z wyrytymi na ostrzu runami.

– Więc cóż, człeczyno – powiedział krasnolud. – Myślisz, że masz w sobie tyle ikry, żeby dołączyć do mojej wyprawy na Zhufbar, co? A masz chociaż jakąś broń?

– Mam – odparł gniewnie Gerd, odwiązując miecz. Krasnolud wyrwał mu broń z ręki i wyciągnął miecz z pochwy.

– To jakis rupieć – mruknął. – Zwędziłeś go staremu znaj kominka?

Gerd skrzywił się.

– To oręż mojego stryja. Służył w armii Averlandu.

Krasnolud rzucił miecz w jego stronę. Gerd zrzęcznie złapał rękawiec. Krasnolud bez ostrzeżenia zamachnął się toporem. Gerd natychmiast wykonał zastronę, której nauczył go stryj. Brzęknął ostrza. Krasnolud mruknął coś i cofnął się.

– Dobrze – powiedział. – Masz refleks, chłopcze. Brałeś kiedy udział w walce?

– Goblino napadły na moją wioskę – odparł Gerd. – Wymordowały mi całą rodzinę, ale ja przeżyłem. Goblino nie. Krasnolud splunął.

– Goblinskie szumowiny. Na tej wyprawie pomścimy nasze krzywdy po siedmiokroć!

– My? To znaczy, że mogę jechać z wami? – zapytał Gerd drżącym głosem.

Po raz pierwszy krasnolud się uśmiechnął.

– Możesz, chłopcze. A teraz pójdziemy naostrzyć ten miecz. Zhufbar czeka!

Arcykapłan

Opis

Arcykapłan stanowi wcielenie przykazań wyznawanego przez siebie boga. Jest ich bardzo niewiele, gdyż mało jest osób, które mają dostatecznie dużo hartu ducha i niezłomnej wiary, by wytrzymać ciężar tak wielkiej odpowiedzialności. Arcykapłani, z nielicznymi wyjątkami, przebywają stale w głównym ośrodku kultu swojego boga. Do takich miejsc podążają pielgrzymi z całego Imperium, by choć przez chwilę porozmawiać ze świątobliwym mężem. Arcykapłani albo w ogóle odrzucają świat doczesny, kontemplując tajniki wiary w odosobnieniu klasztorów, albo stają się wpływowymi przywódcami duchowymi.



– Arcykapłan –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+15	+20	+30	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (dowolne trzy), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: dotyk mocy albo odporność, ctykieta, magia powszechna (dowolne dwie), pancerz wiary albo morderczy pocisk, zmysł magii albo medytacja

Wposażenie: relikwia

Profesje wstępne: wybraniec boży

Profesje wyjściowe: łowca czarownic, uczony, urzędnik

Arcymag

Opis

Arcymag osiągnął najwyższy poziom wtajemniczenia. Jest uosobieniem wybranej przez siebie Tradycji. Jej moc wypełnia jego umysł i rozpala ciało. Arcymagowie przestają odbierać świat ludzkimi zmysłami, wsłuchując się w nieustanny szum Wiatrów Magii.

Elf, który osiągnie ten poziom wtajemniczenia, staje się magiem niższego stopnia. Dopiero teraz jest gotowy, by wyruszyć w podróż do wież Hoetha. Tam rozpocznie kolejny etap nauki magii, podążając ścieżką wiedzy i mądrości Wielkich Magów.

Uwagi: Arcymag nie jest zobowiązany do płacenia daniny na rzecz Kolegium. Jego powinnością staje się utrzymanie czystości i jedności Kolegium oraz niszczenie Chaosu i jego wyznawców. Swoim zachowaniem powinien inspirować ludzi do respektowania potęgi Kolegium.



— Arcymag —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+15	+20	+35	+40	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny albo tajemny elfi), język tajemny (magiczny), nauka (dowolne trzy), nauka (magia), przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: czarnoksiężstwo albo medytacja, dotyk mocy albo twardziel, magia powszechna (dowolne dwie), zmysł magii albo morderczy pocisk

Wposażenie: 3 magiczne przedmioty, 12 ksiąg magii tajemnej

Profesje wstępne: mistrz magii

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, odkrywca

Arystokrata

Opis

Arystokraci stanowią najwyższą warstwę szlachty. To jedyna klasa, która posiada realną władzę i wpływy. Niektórzy arystokraci są po prostu dziedzicami rodzowego majątku, inni zaś własnymi czynami i wpływami umacniają swoją pozycję w świecie polityki. Realizują ambitne cele, są świetnymi mówcami i wyszkolonymi wojownikami. Często zasiadają w radach miejskich, rozstrzygają spory gospodarcze i sądzą przestępców, a także prowadzą wojska do bitwy. Najwyższy stopień w hierarchii społecznej Imperium zajmują elektorzy, którzy ze swojego grona wybierają kandydata na przyszłego Imperatora.



— Arystokrata —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+15	+10	+10	+10	+20	+20	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia albo strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: broń specjalna (szermiercza), krasomówstwo, przemawianie

Wposażenie: rapier albo szpada najlepszej jakości, strój arystokraty najlepszej jakości, rumak z siodłem i uprzężą, 500 zk, biżuteria o wartości 500 zk

Profesje wstępne: dworzanin, kapitan, mistrz zakonny, rycerz, urzędnik

Profesje wyjściowe: kapitan, oficer, rycerz, uczoney

Bard

Opis

Bardowie to wędrowni muzykanci, którzy podróżują po Starym Świecie i zabawiają publiczność śpiewem oraz opowieścią. Z początku były to wyłącznie elfy, ale wkrótce ich śladami podążyli ludzie. Dla wielu mieszkańców Starego Świata bard jest osobą nietykalną. Może wejść do najgorszej mordowni i nie spotka go żadna krzywda (pod warunkiem, że zapewni darmową rozrywkę dla stałych bywalców). Niektórzy bardowie komponują pieśni na zamówienie swoich mecenasów, zazwyczaj arystokratów lub kupców. Ale w końcu oni także ruszają w drogę, by opiewać piękno świata.



– Bard –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	—	+15	+10	+5	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, kuglarstwo (muzykalność), kuglarstwo (śpiew), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (bretoński, eltharin albo tileański)

Zdolności: ctykieta, przemawianie

Wposażenie: kostium, instrument muzyczny (lutnia albo mandolina)

Profesje wstępne: cyrkowiec

Profesje wyjściowe: demagog, rozbojnik, szarlatan, szpieg, zak

Biczownik

Opis

Biczownicy są szalonymi fanatycznymi religijnymi, którzy bez wahania poświęcają własne życie, byleby tylko mogli zadać jeszcze jeden cios Chaosowi i złu, jakie panoszy się na świecie. Są to zwykłe charyzmatyczni przywódcy, którzy wiodą do boju ludzi podobnych sobie, przepelnionych bojaźnią bożą. Fanatyczne posłuszeństwo wobec nakazów religijnych przyciąga do nich zbłąkane dusze szukające duchowego przewodnika. Biczownicy zawsze noszą ciężką broń, gdyż takim orężem najlepiej niszczy się wrogów. Nie korzystają z pancerzy, bowiem wierzą, że ochroni ich moc boga, przynajmniej do czasu, aż nadejdzie właściwa chwila na spotkanie ze śmiercią. Zdrowi na umyśle ludzie raczej unikają towarzystwa biczowników.



– Biczownik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+10	+15	+5	—	+20	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie, nauka (teologia), przekonywanie, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: broń specjalna (korbacz albo dwuręczna), nieustraszony, silny cios

Wposażenie: korbacz albo broń dwuręczna, butelka spirytusu lub gorzałki dobrej jakości, symbol religijny, relikwia

Profesje wstępne: fanatyk, kapłan, wybraniec boży, zakonnik

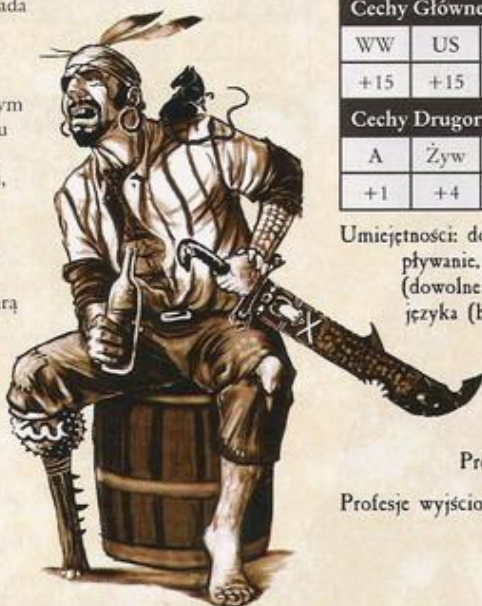
Profesje wyjściowe: demagog, kapłan, oprawca, weteran, żołnierz

Uwagi: Aby zostać biczownikiem, Twój Bohater musi być dotknięty przynajmniej jedną chorobą umysłu.

Bosman

Opis

Bosman na żaglowcu odpowiada tylko przed kapitanem. Do jego obowiązków należy utrzymanie dyscypliny na statku, co często bywa trudnym zadaniem, nawet w przypadku doskonale zgranej załogi. Bosmani są zazwyczaj surowi, ale sprawiedliwi. Muszą tacy być, by zasłużyć sobie na szacunek załogi i nie stać się obiektem pin ze strony żeglarzy lub ich pierwszą ofiarą w wypadku buntu na okręcie. Zawsze są doświadczonymi żeglarzami. Wielu pływało po różnych morzach Starego Świata i w niejednej tawernie pili rum. W większości portów czeka na nich dziewczyna i wrogowie pamiętający poprzednią bijatykę.



— Bosman —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+15	+10	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, plotkowanie, pływanie, rzemiosło (szkutnictwo), unik, wiedza (dowolne dwie), wioslarstwo, zastraszanie, znajomość języka (bretoński, kislevski albo norski), żeglarstwo

Zdolności: bijatyka, obiecyświat, odporność na choroby

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka)

Profesje wstępne: żeglarz, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: kapitan, kupiec, nawigator, odkrywca

Demagog

Opis

Demagodzy to najlepsi spośród podżegaczy. To mówcy, którzy potrafią kontrolować zebrany tłum i jednym słowem wpłynąć na jego zachowanie. Jeśli angażują się w jakąś sprawę, wszyscy instynktownie widzą w nich przywódców. Ludzie u władzy obserwują poczynania demagogów z wielką podejrzliwością, gdyż są to osoby, które z łatwością mogą wzniecić zamieszki w mieście albo podburzyć lud przeciwko władzy lub świątyni. Niektórzy demagodzy służą lepszej sprawie i działają na rzecz Imperium, zachęcając ludność do czynnej walki z Chaosem i wszelkim złem. Tacy demagodzy cieszą się ostrożną przychylnością kapłanów i arystokratów.



— Demagog —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+10	+15	+20	+15	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, dowodzenie, gadania, nauka (historia), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, etykieta albo łotrzyk, krasomówstwo, przemawianie

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Profesje wstępne: akolita, banita, bard, biczownik, herszt banitów, kanciarz, książę złodziei, łowca czarownic, łowca wampirów, mistrz rzemiosła, podżegacz, szarlatan, urzędnik, wybraniec boży, zakonnik

Profesje wyjściowe: herszt banitów, książę złodziei, najemnik, urzędnik, zakonnik

Dworzanin

Opis

Wokół dworu i arystokratów zawsze kręci się tłum ludzi zabiegających o względy wpływowych dostojników. Zdarzają się wśród nich nie tylko pochlebcy, którzy za wszelką cenę chcą się przypodobać, ale także przebiegli intryganci szukający sposobu na zdobycie władzy i bogactwa. Dworzanie są ludźmi oczytanymi, biegłymi w niuansach dworskiej polityki oraz obeznanymi z najnowszymi stylami w modzie. Są doskonałymi mówcami, ponieważ często bywają wzywani do przedstawienia opinii na interesujący arystokratów temat. Żaden dworzanin, niezależnie od swojej pozycji, nigdy nie może czuć się zbyt pewnie, gdyż zawsze znajdzie się ktoś chętny do zajęcia jego stanowiska. Na dworze trwa cicha, ale zjadła walka o najlepszą pozycję, która zapewnia wpływy i posłuch u dostojników. Kobiety o tym statusie zwane są damami dworu.



— Dworzanin —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+20	+20	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie albo kuglarstwo (dowolne), gadanina, jeździectwo, nauka (sztuka albo historia) albo hazard, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia albo Tilea), wycena, znajomość języka (bretoński albo tileński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, intrygant albo broń specjalna (szermiercza), przemawianie, żyłka handlowa albo etykieta

Wypożyczenie: 4 stroje szlacheckie, 100 zk, paż

Profesje wstępne: herold, rajtar, szlachcic, urzędnik

Profesje wyjściowe: arystokrata, majordomus, szarlatan, szpieg, urzędnik, zwadźca

Fechtmistrz

Opis

Fechtmistrz poświęca się doskonaleniu sztuki szermierki, ćwicząc na polach bitew i w czasie pojedynków. Brakuje mu doświadczenia w dowodzeniu jednostkami wojskowymi, ale w walce wręcz nie ma sobie równych. Jego życiowym celem jest sprawdzenie się z możliwie najbardziej wymagającym przeciwnikiem. Tylko wtedy może się przekonać, jak wysoki osiągnął poziom sprawności. Wielu fecht mistrzów służy w wojsku, zakonach rycerskich i organizacjach przestępczych. Inni wędrują po całym Imperium, żądając za swe usługi wręcz niebotycznego wynagrodzenia. Każdy posługuje się swoją ulubioną bronią, której jakość wykonania nie ma sobie równych w Starym Świecie.



— Fechtmistrz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	+40	+25	+25	+30	—	+20	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wycena, zastraszanie

Zdolności: artylerzysta, bardzo szybki albo szybki refleks, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne trzy), strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Wypożyczenie: dowolne sześć sztuk broni najlepszej jakości, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurtka)

Profesje wstępne: łowca czarownic, mistrz zakonny, skrytobójca, strzelec, szampierz, weteran, zwadźca

Profesje wyjściowe: łowca czarownic, sierżant, skrytobójca, zwiadowca

Herold

Opis

Heroldzi są rzecznikami arystokratów. Przekazują ważne wiadomości dostojnikom oraz zapowiadają przybycie znamienitych gości. To mistrzowie ceremonii każdej uroczystości i wyśmienici mówcy, biegli w dziedzinie heraldyki. Na pierwszy rzut oka rozpoznają znaki herbowe kilkudziesięciu najważniejszych rodów w Imperium i znaki rodowe sławnych rycerzy. Sami rzadko wywodzą się ze szlachty, ale stanowisko herolda jest ważnym krokiem na drodze do uzyskania szlachectwa. Heroldzi dbają o swój wygląd, gdyż są reprezentantami swojego władcy i nie mogą przynosić mu wstydu.



— Herold —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+15	+15	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia, Kislev albo Tilea), wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński, kislevski albo tileański), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ctykieta, krasomówstwo, przemawianie

Wyposażenie: perfumy, mieczek, 2 komplety ubrań najlepszej jakości, liberia

Profesje wstępne: paź, posłaniec

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, dworzanin, giermek, odkrywca, podlegacz, urzędnik

Herszt banitów

Opis

Każda banda potrzebuje przywódcy. Banita, który potrafi dowieść swej nadzwyczajnej odwagi i sprytu, może stać się hersztem. Dowodzenie zgrają wyjętych spod prawa grasantów nie jest prostym zadaniem, a niebezpieczne lasy Starego Świata wcale tego nie ułatwiają. Herszt otrzymuje lwią część łupów, ale jest również odpowiedzialny za wszelkie niepowodzenia i porażki. Jego przywódczej pozycji stale zagrażają ambitni podwładni, którzy mogą uznać, że lepiej nadają się na to stanowisko. Banici z zasady nie pozwalają nikomu na odłączenie się od ich bandy, więc rezygnowanie z funkcji herszta może mieć przykre konsekwencje.



— Herszt banitów —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+30	+10	+20	+10	+10	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), sekretne znaki (zwiadowców albo złodziei), sekretny język (bitewny), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wspinaćka

Zdolności: błyskawiczne przechodzenie, błyskawiczny blok, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: łuk albo kusza i 10 strzał albo bełtów, średni pancerz (koszulka kołcza i skórzana kurtka), koń z siodłem i uprzężą, grupa banitów

Profesje wstępne: demagog, książę złodziei, leśny duch, mistrz cieni, oficer, reketer, rozbójnik, skrytobójca, weteran, zwiadowca

Profesje wyjściowe: demagog, książę złodziei, oficer, skrytobójca

Inżynier

Opis

Pierwszymi inżynierami w Starym Świecie byli krasnoludscy wynalazcy. Ludzie skorzystali z ich nauk, a następnie wprowadzili własne ulepszenia, szczególnie w zakresie broni palnej i nauk związanych z uzbrojeniem. Gildie inżynierów cieszą się wśród brodatego ludu dużym poważaniem, pod warunkiem, że członkowie gildii wytwarzają produkty wysokiej jakości i trzymają się uświęconych tradycji zasad ich wyrabiania. Najbardziej znanym ośrodkiem nauczania technik inżynierskich jest Imperialna Akademia Inżynierska w Altdorfie, znana ze swoich dziwnych wynalazków. Potrafią one być wyjątkowo użyteczne, oczywiście w tych przypadkach, gdy funkcjonują poprawnie. Poza granicami Imperium, ze śmiałych pomysłów inżynierskich słyną wynalazcy z Tilei.



— Inżynier —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+15	+5	+5	+10	+20	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (inżynieria), nauka (mechanika), powożenie albo jeździectwo, rzemiosło (rusznikarstwo), spostrzegawczość, wiedza (krasnoludy albo Tilea), znajomość języka (khazalid albo tileański)

Zdolności: artylerzysta, broń specjalna (mechaniczna albo palna)

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), narzędzia (inżyniera), 6 długich gwoździ

Profesje wstępne: górnik, mistrz rzemiosła, rzemieślnik, żak

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, mistrz rzemiosła, odkrywca, przemysłnik, rajtar

Kapitan

Opis

Kapitanowie pływają po morzach i oceanach Starego Świata, szukając bogactwa i przygody. Niektórzy są honorowi i uczciwi. Przewożą towary i pasażerów do najdalszych zakątków, zdobywając nowe rynki dla kupców z miast Imperium i innych krain. Ale zdarzają się też niebezpieczni i krwiożercy piraci, którzy napadają na statki i nie oszczędzają nikogo z ich załóg. Na okręcie słowo kapitana jest święte. Jednak żeglarze to osobnicy, których trudno utrzymać w ryzach. By zdobyć szacunek załogi, kapitan musi być sprytny, opanowany i sprawiedliwy, a jednocześnie wymagający i bezwzględny. Najsłynniejsi kapitanowie pochodzą z Marienburga, Tilei i Ulthuanu – królestwa elfów.



— Kapitan —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+20	+15	+20	+20	+20	+25	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, nauka (strategia/taktyka), pływanie, rzemiosło (kartografia albo szkutnictwo), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (dowolne trzy), znajomość języka (dowolne trzy), żeglarsztwo

Zdolności: błyskawiczny blok albo brawura, broń specjalna (szermiercza), obietniewiat, rozbrajanie, silny cios

Wyposażenie: rapier, średni pancerz (skórzana kurta), luneta, żaglowiec

Profesje wstępne: arystokrata, bosman, nawigator, odkrywca

Profesje wyjściowe: arystokrata, odkrywca, szpieg, uczony

Kapłan

Opis

Kapłani troszczą się o potrzeby wiernych w całym Starym Świecie. Dzięki mocy zsyłanej im przez bogów mogą wypełniać swoje powołanie. Kapłani często zostają przydzieleni do służby w określonym regionie lub świątyni.

Jest też wielu wędrownych kaznodziejów, którzy udają się tam, gdzie mogą zdziałać najwięcej dobra. Reakcja ludności na widok kapłana zależy od charakteru wyznawanego przez niego bóstwa i jego dziedziny. Kapłanka Shallyi prawdopodobnie wszędzie zostanie powitana z podobnym szacunkiem, natomiast kapłan Ulryka będzie wyczekiwany gościem głównie przed wielką bitwą.



– Kapłan –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+5	+10	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (dowolna), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: magia prosta (kapłańska), morderczy atak albo ogłuszanie, pancerz wiary albo krasomówstwo

Wposażenie: modlitewnik, przybory do pisania

Profesje wstępne: akolita, biczownik, zakonnik

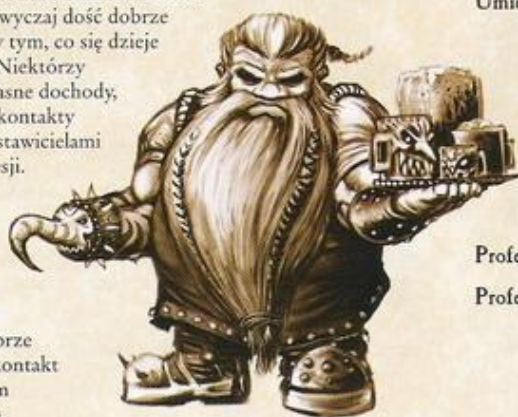
Profesje wyjściowe: biczownik, majordomus, uczony, wybraniec boży

Karczmarz

Opis

Karczmarze są właścicielami i zarządcami różnego rodzaju przybytków, dzięki którym kwitnie gospodarka Starego Świata. Niektóre karczmy pozostają od pokoleń własnością jednej rodziny. Karczmarze obsługują wszystkich klientów, niezależnie od ich pozycji społecznej. Liczy się jedynie zasobność ich mieszkań. W czasach, gdy ludzie w większości zamykają się we własnych społecznościach, karczmarze nauczyli się doceniać znaczenie wieści ze świata. Zazwyczaj dość dobrze orientują się w tym, co się dzieje w Imperium. Niektórzy zwiększają własne dochody, umożliwiając kontakty między przedstawicielami różnych profesji.

Czasem jest to tak proste, jak zapoznanie Bohaterów ze sobą, ale równie dobrze może to być kontakt z ewentualnym zleceniodawcą.



– Karczmarz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+10	+20	+10	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie albo zwinne palce, gadanina albo czytanie z warg, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński, kislewski, staroświatowy albo tileński)

Zdolności: etykieta albo łotrzyk, ogłuszanie, żyłka handlowa albo bijatyka

Wposażenie: karczma, jeden albo więcej służących

Profesje wstępne: mieszczanin, sługa

Profesje wyjściowe: banita, kupiec, mieszczanin, paser, przemysłnik

Książę złodziei

Opis

Gildie złodziei i skrytobójców działają w większości miast Starego Świata. Książęta złodziei to samozwańcy „arystokracji” świata przestępczego i przywódcy tychże organizacji. Są bardzo wpływowi i wyjątkowo niebezpieczni. Aby stać się jednym z nich, kandydat musi wykazać się przebiegłością, opanowaniem i ambicją, a przede wszystkim absolutną bezwzględnością. Większość książąt osiąga stanowisko wyłącznie dzięki własnym zasługom, poznając w praktyce wszystkie brudne sztuczki związane z życiem przestępcy. Książęta złodziei nie mogą sobie pozwolić na luksus zaufania komukolwiek. Doskonale potrafią oceniać ludzi i ich motywacje, wykorzystując każdą możliwą sytuację do realizacji własnych celów. Wielu angażuje się w politykę, by rozszerzyć strefę swoich wpływów, często uciekając się do skrytobójstwa, szantażu lub przekupstwa.



— Książę złodziei —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+20	+25	+20	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie, torturowanie, unik, wiedza (Imperium), wycena, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (kusze albo parująca), groźny, łotrzyk, odporność na trucizny, przemawianie, szósty zmysł, żyłka handlowa albo intrygant

Wypożyczenie: kusza pistoletowa i 10 bełtów albo łamacz mieczy, ubranie najlepszej jakości, odtrutki, 100 zk, organizacja przestępcza

Profesje wstępne: demagog, herszt banitów, majordomus, mistrz cieni, mistrz gildii, paser, urzędnik, włamywacz

Profesje wyjściowe: demagog, herszt banitów, mistrz cieni, urzędnik

Kupiec

Opis

Kupcy zajmują się handlem na wielką skalę. Przerzucają duże partie towaru z miasta do miasta, bezustannie szukając rynków, na których mogą najwięcej zarobić. Rzadko zajmują się sprzedażą w kramach lub na targu; zamiast tego wolą zawierać kontrakty z mieszczanami i rzemieślnikami. Gildie kupieckie w całym Imperium są bardzo wpływowymi organizacjami, które powoli przejmują realną władzę z rąk szlachty. W porównaniu do większości ludności Imperium, nawet najbiedniejsi kupcy to osoby zamożne. Wielu korzysta ze zgromadzonego majątku, by wykupić tytuł szlachecki lub zaaranżować małżeństwa swoich dzieci z potomkami rodów arystokratycznych.



— Kupiec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+10	+25	+20	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), targowanie, wiedza (dowolne dwie), wycena, znajomość języka (bretoński, estalijski, kislewski albo norński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: geniusz arytmetyczny, żyłka handlowa albo łotrzyk

Wypożyczenie: dom w mieście, magazyn, tysiąc zk w monecie lub towarach

Profesje wstępne: bosman, karczmarz, majordomus, mieszczanin, mistrz rzemiosła, odkrywca, oficer, rybak, rzecznik rodu, rzemieślnik, uczonec

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, ochotnik, reketer, szpieg, urzędnik

Leśny duch

Opis

Są niezwykłe duchy – niewiarygodnie szybkie i praktycznie niezauważalne. Wędrują po Starym Świecie zwalczając plagę Chaosu i wszystkie siły, które zakłócają naturalny porządek przyrody. Najlepiej czują się w lasach, choć dobrze radzą sobie w każdym terenie. Leśne duchy są wyśmienitymi łucznikami, słynnymi z tego, że ich strzały nigdy nie chybają. Zazwyczaj bywają albo śmiertelnie poważni, albo wręcz przeciwnie: porywczy, aż do granic szaleństwa. Tak czy inaczej, są traktowani z respektem i z pewnym dystansem – nawet przez własny klan. Z natury są samotnikami. Znacznie lepiej się czują w otoczeniu drzew niż inteligentnych istot.

Uwagi: Te profesje mogą wykonywać wyłącznie elfy.



– Leśny duch –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+30	+15	+15	+25	+20	+20	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie z warg, nawigacja, sekretne znaki (łowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, zastawianie pułapek, zastraszanie

Zdolności: błyskawiczne przechodzenie, błyskawiczny blok, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie, twardziel albo bardzo szybki

Wposażenie: elfi łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzna najlepszej jakości)

Profesje wstępne: zwiadowca

Profesje wyjściowe: herszt banitów, łowca wampirów, oficer, strzelec

Łowca czarownic

Opis

Łowcy czarownic zajmują się ściganiem i zabijaniem sług Chaosu. Działają z polecenia władz świeckich albo jako inkwizytorzy w imieniu Sigmara. Specjalizują się w wyszukiwaniu kultystów Chaosu, mutantów i wyznawców zakazanych kultów, którzy ukrywają się w największych miastach Imperium. Jednak, kiedy zajdzie taka potrzeba, mogą podróżować nawet do bardzo odległych miejsc, jeśli dzięki temu wypalą skazę Chaosu w oczyszczającym ogniu. Są z reguły ponurymi i poważnymi osobnikami. Nie mają zahamowań przed zabijaniem niewinnych osób, o ile dzięki temu uda się im dotrzeć do źródła prawdziwego zła. Z tego powodu samo ich pojawienie się wzbudza strach wśród miejscowej ludności.



– Łowca czarownic –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+30	+15	+15	+15	+15	+35	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (magia), nauka (nekromancja), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), groźny, odwaga, przemawianie, silny cios, szósty zmysł, szybki refleks albo strzelec wyborowy

Wposażenie: kusza pistoletowa i 10 bełtów, broń jednoznaczna najlepszej jakości, 4 noże albo gwiazdki do rzucania, ciężki pancerz (zbroja płytowa), 10 metrów liny

Profesje wstępne: arcykapłan, fechtmistrz, łowca wampirów, mistrz zakonny, skrytobójca, szampier, wybraniec boży

Profesje wyjściowe: akolita, demagog, fechtmistrz, mistrz zakonny, oficer

Łowca wampirów

Opis

Łowcy wampirów to nieustraszeni pogromcy ożywieńców, dążący do ich zniszczenia wszelkimi możliwymi metodami.

Wielu łowców kieruje się pobudkami osobistymi, najczęściej z żądy zemsty za zabitych krewnych lub towarzyszy. Ponieważ jakkolwiek wiedza na temat nekromancji jest w Imperium zakazana, łowcy wampirów nie tworzą żadnej organizacji. Spotykają się potajemnie w niewielkich grupach i wymieniają przydatnymi informacjami. Wierzą, że kiedyś uda im się odkryć niezawodny sposób niszczenia wampirów.



— Łowca wampirów —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+20	+15	+15	+20	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (historia albo nekromancja), przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: broń specjalna (kusze), grotolaz, morderczy atak, odwaga, silny cios, strzał precyzyjny albo błyskawiczne przeładowanie

Wposażenie: kusza samopowtarzalna i 10 bełtów, średni pancerz (kolcza zbroja), woda święcona, 4 kołki

Profesje wstępne: hiena cmentarna, leśny duch, łowca nagród, rycerz, strażnik pól, zwiadowca

Profesje wyjściowe: akolita, demagog, łowca czarownic, rycerz, strzelec

Majordomus

Opis

Majordomus opiekuje się majątkiem arystokraty. Zajmuje się tymi wszystkimi przyziemnymi sprawami, którymi bogaty szlachcic albo dostojnik świątynny nie powinien sobie zaprzątać głowy. Mimo że rzadko który arystokrata zna stan swoich finansów, właściwie wykonujący swoje obowiązki majordomus potrafi to wyliczyć do ostatniego pensa. Znaczniejsi arystokraci mają po kilka, często odległych od siebie, pałaców lub zamków. Zdarza się więc, że majordomus nawet przez kilka lat pozostaje udzielonym władcy takich włości.



— Majordomus —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	—	+30	+20	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (handel), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, zastraszanie, znajomość języka (starożytny)

Zdolności: geniusz arytmetyczny, przemawianie

Wposażenie: 2 stroje szlacheckie najlepszej jakości, przybory do pisania

Profesje wstępne: dworzanin, kapłan, paź, uczony, urzędnik

Profesje wyjściowe: książę złodziei, kupiec, paser, szlachcic

Medyk

Opis

Medycy są zawodowymi lekarzami, którzy próbują poznać tajemnice anatomii, by w ten sposób efektywniej zwalczać różne choroby. Medycyna to stosunkowo młoda dziedzina nauki. Z tego względu jest traktowana przez mieszkańców Starego Świata z pewną ostrożnością. Medycy, dopóki nie udowodnią swojej przydatności, są powszechnie uważani za pyszałkowatych mędrków lub niebezpiecznych dziwaków. Uznani medycy zyskują ogromne poważanie i wdzięczność miejscowej społeczności. Medycy potrafią leczyć większość zwykłych chorób, a także zszywać i opatrywać rany. Nieobce jest im także wykonywanie poważniejszych zabiegów, na przykład nastawianie złamanych kości albo leczenia poparzeń. Medycy często eksperymentują, szukając nowych lekarstw i opracowując bardziej efektywne metody leczenia. Regularnie współpracują z porywaczami zwłok, którzy dostarczają im obiektów do doświadczeń naukowych.



– Medyk –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	+10	+10	+15	+30	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (anatomia), plotkowanie, rzemiosło (aptekarsstwo), spostrzegawczość, warzenie trucizn, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: chirurgia, odporność na choroby, ogłuszanie

Wypożyczenie: 4 mikstury leczenia, narzędzia (instrumenty medyczne)

Profesje wstępne: cyrulik, oprawca, uczony, żak

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, szpieg, uczony, zakonnik

Mistrz cieni

Opis

W każdym fachu są osobnicy, którzy docierają na sam szczyt. Mistrzowie cieni to najlepsi spośród złodziei Starego Świata. To prawdziwi geniusze w sztuce nielegalnego zdobywania majątku i dóbr. Zazwyczaj utrzymują kontakty z miejscową gildią złodziei, lecz jako samotnicy i mistrzowie w swoim fachu wolą pracować, jak na ironię, „nielegalnie”, czyli bez wiedzy lub zgody miejscowego księcia złodziei. W Imperium o ich wyczynach krążą legendy, zwłaszcza wśród arystokracji.



– Mistrz cieni –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+40	+25	+20	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, hazard albo czytanie z warg, otwieranie zamków, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wspinaczka, wycena, zwinne palce

Zdolności: bijatyka albo brawura, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), łotrzyk, wykrywanie pułapek

Wypożyczenie: kusza pistoletowa i 10 bełtów, 2 topory/młoty do rzucania albo 3 noże/gwiazdki do rzucania, wytrychy najlepszej jakości, płaszcz z kapturem, worek, 10 metrów liny najlepszej jakości

Profesje wstępne: książę złodziei, paser, reketer, rozbójnik, szpieg, włamywacz

Profesje wyjściowe: herszt banitów, książę złodziei, odkrywca, strzelec

Mistrz gildii

Opis

Mistrzowie gildii należą do najbardziej wpływowych postaci w Starym Świecie. Nadzorują handel w poszczególnych prowincjach i miastach Imperium, a także sterują gospodarką w swojej dziedzinie rzemiosła. Mistrzami gildii zostają zarówno najbogatsi kupcy, jak i książęta złodziei, którzy toczą dyskretną walkę ze szlachtą o wpływy i kontrolę nad gospodarką. Mistrzowie gildii brzydzą się przemocą, wyznając wiarę w sprawcę moc złota. Jednak dla ostrożności zatrudniają liczną straż i osobistych ochroniarzy. Mistrzowie gildii są praktycznie władcami udzielnych księstw, które pozostają poza zasięgiem władzy arystokracji. Zależnie od prowadzonej działalności, mistrzowie gildii są traktowani z szacunkiem lub z wymuszoną uprzejmością.



– Mistrz gildii –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+10	+15	+30	+20	+35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, nauka (historia), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (dowolne dwa), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: etykieta, poliglota, żyłka handlowa

Wposażenie: przybory do pisania, 100 zk, gildia kupiecka albo złodziei

Profesje wstępne: arcyłm, inżynier, kupiec, medyk, mistrz rzemiosła

Profesje wyjściowe: książę złodziei, reketer, urzędnik

Mistrz magii

Opis

Czarodziej, który poznał wszystkie tajniki magii, zdobywa tytuł mistrza magii. Dla czarodzieja elfa osiągnięcie takiego poziomu nie jest trudne, ale dla człowieka to dorobek całego życia. Po osiągnięciu mistrzowskiego poziomu, większość czarodziejów zaczyna przejawiać oznaki powolnego popadania w obłęd i doświadczać fizycznych zmian na ciele, będących konsekwencją zbyt długiego obcowania z magią. Mistrzowie magii zazwyczaj spędzają czas na studiowaniu różnych nauk, wymyślaniu nowych zaklęć i dysputach z innymi czarodziejami. Jednakże zdarza się, że Kolegium zleca im wyruszenie w świat, by mogli zgłębiać arkana magii, podnosić prestiż Kolegium oraz wyszukiwać nowych kandydatów na czarodziejów.

Uwagi: Po wybraniu tej profesji Bohater musi w dalszym ciągu przekazywać pieniądze na rzecz Kolegium. Większość z nich żąda od mistrzów magii 1 złotej korony od każdego 20, jakie zarobią w trakcie wykonywania swojej profesji. Elfy nie należą do Kolegium Magii, więc nie muszą nic płacić.



– Mistrz magii –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+10	+15	+30	+35	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny albo tajemny elfi), język tajemny (magiczny), nauka (dowolne dwie), nauka (magia), plotkowanie albo jeździectwo, przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: czarnoksiężstwo albo odporność psychiczna, dotyk mocy albo morderczy pocisk, magia powszechna (dowolne dwie), zmysł magii albo medytacja

Wposażenie: narzędzia (alchemiczne), 2 przedmioty magiczne

Profesje wstępne: wędrowny czarodziej

Profesje wyjściowe: arcyłm, odkrywca, uczony

Mistrz rzemiosła

Opis

Niektórzy rzemieślnicy są prawdziwymi artystami w swoim fachu. Mieszkają w wielkich miastach i portach, gdzie skupiają się w gildie lub cechy. Najlepsi mistrzowie rzemiosła otwierają pracownie i warsztaty w Altdorfie, Nuln lub Marienburgu. Tam mogą pracować dla najbogatszej klienteli, często żądając za swe usługi niebotycznych wprost cen. Blisko współpracują z kupcami, którzy mogą sprzedawać ich towary w całym Starym Świecie. Niektórzy mistrzowie rzemiosła są tak znani i sławni, że nawet arystokraci muszą zapisywać się na liście oczekujących na ich usługi. Znak handlowy takiego mistrza na przedmiocie zapewnia poważanie i jest powodem do dumy, zaś wyroby najwybitniejszych mistrzów rzemiosła to istne dzieła sztuki.



– Mistrz rzemiosła –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	+10	+10	+20	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie, powożenie, rzemiosło (dowolne trzy), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wycena, znajomość języka (bretoński, khazaliid albo tileański)

Zdolności: talent artystyczny albo etykieta

Wposażenie: narzędzia (rzemieślnika) najlepszej jakości, 15 zk

Profesje wstępne: inżynier, nawigator, ochotnik, rzemieślnik

Profesje wyjściowe: demagog, inżynier, kupiec, mistrz gildii, ochotnik

Mistrz zakonny

Opis

W każdym zakonie i stowarzyszeniu rycerskim są ludzie, którzy osiągnęli szczyt sztuki rycerskiej. To najlepsi z najlepszych. Wykazali się odwagą i bezgranicznym posłuszeństwem wobec zakonu. Z tego powodu znaleźli się w wewnętrznym kręgu władzy zakonnej. Mistrzowie zakonnici dowodzą rycerzami na polu bitwy, są przedstawicielami zakonu na dworze oraz podejmują najważniejsze decyzje dotyczące jego przyszłości. Należą do najlepszych wojowników wśród rycerzy Starego Świata. Dysponują wiedzą, czasem mroczną i tajemną, o założycielach i okolicznościach powstania zakonu. Każdy z mistrzów zakonnych pragnie stanowiska Wielkiego Mistrza. Jest to zwieńczenie rycerskiej kariery.



– Mistrz zakonny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+35	+10	+20	+20	+20	+15	+25	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka albo teologia), nauka (strategia/taktyka), przekonywanie, sekretne znaki (związków albo rycerzy zakonnych), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (dowolne trzy), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislewski albo tileański)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, morderczy atak, obciążenie, odwaga, ogłuszanie

Wposażenie: rapier albo szpada, puklerz albo lewak, ciężki pancerz (zbroja płytowa najlepszej jakości), symbol religijny, 50 zk

Profesje wstępne: łowca czarownic, rycerz

Profesje wyjściowe: arystokrata, fechtmistrz, łowca czarownic, oficer

Nawigator

Opis

Na nawigatorach spoczywa ciężar ogromnej odpowiedzialności. Muszą utrzymywać właściwy kurs statku oraz określać jego pozycję na morzu. Używają do nawigacji map, ale potrafią również sterować według słońca i gwiazd. Znają tajemnice prądów morskich i zmiennego wiatru. Żeglarze patrzą na nich z pewnym podziwem, a kapitanowie doceniają ich niezwykle umiejętności. Nawigatorzy są traktowani z szacunkiem, ale nie ma mowy o zżyciu się z załogą. Z konieczności nawigatorzy zajmują się też kartografią, nanosząc na mapy trasę żeglugi oraz nowo odkryte lądy, tak by mogli tam ponownie dotrzeć. Czasem tylko dzięki ich umiejętnościom kapitan może doprowadzić statek do portu. Nawigatorzy bywają także nieocenioną pomocą w czasie wypraw lądowych.



– Nawigator –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+10	+25	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (astronomia), nawigacja, pływanie, rzemiosło (kartografia), spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: wyczucie kierunku

Wposażenie: 6 map i kartuszy, narzędzia (instrumenty nawigacyjne)

Profesje wstępne: bosman, flisak, rybak, skryba, żeglarz

Profesje wyjściowe: kapitan, mistrz rzemiosła, odkrywca, uczoney

Odkrywca

Opis

Odkrywców dreczy nieustanne pragnienie badania nowych ziem. Zazwyczaj ukrywają ciekawość świata pod pozorami udziału w ekspedycji badawczej i poszukiwaniu nowych możliwości rozwoju handlu. Często zapuszczają się na nieznaną obszar, co znakomicie wyrabia w nich zdolności dyplomatyczne oraz biegłość w walce. Odkrywcy, którzy nie potrafią się tego nauczyć, dość szybko giną. Doskonale radzą sobie w każdym terenie, tak samo dobrze prowadzą ekspedycje lądowe, jak i morskie. Są wyjątkowo wszechstronni i pomysłowi. Mnogość sytuacji i środowisk, w jakich mogą się znaleźć, wymusza wyjątkową elastyczność poglądów i żelazną samokontrolę, potrzebną zarówno przy dowodzeniu zbrojną eskortą, jak i przy porozumiewaniu się z barbarzyńskimi ludami.



– Odkrywca –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+15	+15	+25	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (historia albo prawo), nawigacja, pływanie, powożenie, rzemiosło (kartografia), sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (dowolne trzy), wspinaczka, wycena, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: obciążyświat, wyczucie kierunku albo poliglota

Wposażenie: łuk albo kusza i 10 strzał albo bełtów, broń jednoręczna, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurtka), tarcza, koń z siodłem i uprzężą, 6 map, tysiąc zł w monecie i towarach na wymianę

Profesje wstępne: arcykierownik, bosman, herold, inżynier, kapitan, mistrz cieni, mistrz magii, nawigator, oficer, szpieg, uczoney, zwiadowca

Profesje wyjściowe: kapitan, kupiec, oficer, szpieg

Oficer

Opis

Oficerowie dowodzą wielkimi armiami i mniejszymi oddziałami żołnierzy, ochotników, najemników, a nawet strażników dróg. Walczą na zrytych koniskimi kopytami, przesiąkniętych krwią pobojuwiskach i na zasłanych trupami ulicach miast. Toczą niekończące się kampanie wojskowe na terenie Imperium i poza jego granicami. Oficerowie w większości rekrutują się spośród żołnierzy, którzy przeżyli kilka krwawych bitew i zajęli miejsce poległego dowódcy. Nie dziwi więc ich niechęć do niedoświadczonych szlachciców i arystokratów, którzy uzyskali szlify oficerskie dzięki łapówkom lub interwencji wpływowych krewnych. Mądrzy oficerowie doświadczenie i umiejętności podwładnych cenią wyżej od ich pozycji społecznej. Wiedzą, co naprawdę liczy się na polu bitwy.



— Oficer —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+20	+20	+20	+20	+15	+15	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), unik, wiedza (dowolne trzy), znajomość języka (kislevski albo tileański)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (kawalerska albo dwuręczna), broń specjalna (korbacze albo parująca), rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: korbacz albo łamacz mieczy, kopia albo broń dwuręczna, średni pancerz (zbroja kolcza), tarcza, rumak z siodłem i uprzężą, oddział żołnierzy

Profesje wstępne: arystokrata, herszt banitów, leśny duch, łowca czarownic, mistrz zakonny, odkrywca, rycerz, sierżant

Profesje wyjściowe: herszt banitów, kupiec, odkrywca, podlegacz, urzędnik

Oprawca

Opis

Oprawcy wiedzą, jak zmusić więźniów do gadania. Aby wydobyć z nich informacje, stosują zarówno dręczenie psychiczne, jak i tortury. Żadna z tych metod nie jest dla skazańców przyjemna. Oprawcy pracują dla łowców czarownic i rajców miejskich, a czasem też dla bardziej fanatycznych kultów religijnych. Szczycą się swoją efektywnością, choć w większości przypadków jest ona wynikiem przesadnej brutalności. Najlepsi oprawcy wiedzą, że odkrywanie prawdy jest to proces długotrwały i wymaga cierpliwości oraz dokładności. Skazańcy mogą kłamać i przeinaczać fakty. Zrobią wszystko i wsypią wszystkich, byle tylko uniknąć tortur. Wymuszenie zeznań jest bardzo łatwe. Trudniejszym zadaniem jest uzyskanie prawdziwych odpowiedzi.



— Oprawca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+20	+10	+10	+10	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie, przekonywanie, spostrzegawczość, torturowanie, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (korbacze), groźny, zapasy

Wyposażenie: 5 noży, korbacz, 3 pary kajdan

Profesje wstępne: biczownik, cyrulik, ochroniarz, oprych, strażnik więzienny

Profesje wyjściowe: medyk, reketer, złodziej

Paser

Opis

Większość mieszczan i rzemieślników nie widzi nic zdrożnego w nabywaniu towarów wątpliwego pochodzenia. Paserzy są ekspertami właśnie w tej dziedzinie – w skupowaniu i sprzedaży kradzionych przedmiotów. Odkupują od złodzieja trefny towar, a potem bezpiecznie i legalnie sprzedają go w innym mieście, porcie lub nawet w innym kraju. Paserzy to specjaliści w wycenie. Potrafią bezbłędnie określić, jak bardzo ryzykowne (i jednocześnie opłacalne) jest sprzedanie trefnego towaru następnemu kupcowi. Większe ryzyko oznacza, że paser zażąda wyższego procentu od sprzedaży.



– Paser –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+10	+5	+10	+5	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, plotkowanie, spostrzegawczość, targowanie, wycena, zastraszanie, zwinne palce

Zdolności: geniusz arytmetyczny, ogłuszanie, żyłka handlowa albo łotrzyk

Wposażenie: narzędzia (gawera), przybory do pisania

Profesje wstępne: hiena cementarna, karczmarz, majordomus, mieszczanin, porywacz zwłok, przemysłnik, reketer, śmieciarz, włamywacz, złodziej

Profesje wyjściowe: książę złodziei, mistrz cieni, reketer, szarlatan

Rajtar

Opis

Rajtarzy to elitarna jednostka konna Armii Imperium. Specjalizują się w strzelaniu z broni palnej, przede wszystkim z pistoletów. To stosunkowo nowa formacja, ponieważ do tej pory broń palna była uznawana za niezbyt bezpieczną w użyciu. Ze względu na wysoką cenę broni i amunicji oraz konieczność posiadania odpowiednio wytresowanych koni, w rajtarach służą najczęściej synowie rodów szlacheckich. Wiele młodych szlachciców zgłasza się do tych formacji z nadzieją zdobycia sławy na polu walki.



– Rajtar –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+15	—	+15	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, unik, wycena albo plotkowanie

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), silny cios, strzał mierzony, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie

Wposażenie: 2 pistolety z amunicją i zapasem prochu na 20 strzałów, ubranie najlepszej jakości, lekki koń bojowy

Profesje wstępne: inżynier, szlachcic

Profesje wyjściowe: dworzanie, rycerz, sierżant, weteran, zwadzca

Reketer

Opis

Reketerzy stanowią trzon większości organizacji przestępczych. Są specjalistami od wymuszania haraczu od kramarzy i karczmarzy, co stanowi znaczną część dochodów organizacji przestępczych. Wyżsi rangą reketerzy zajmują się lichwą, odzyskiwaniem długów, handlem narkotykami, stręczycielstwem i nielegalnym hazardem. Są bezwzględni i przyzwyczajeni do rozwiązywania problemów przy użyciu brutalnych metod. Reketerzy często mają koneksje wśród urzędników miejskich, co utrudnia stróżom prawa powstrzymanie ich działalności. W niektórych miastach reketerzy wchodzi w skład miejscowej straży miejskiej, a nawet nią dowodzą.



— Reketer —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+15	+15	+10	+10	—	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, plotkowanie, spostrzegawczość, śledzenie, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wycena, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, groźny, łotrzyk, ogłuszanie, silny cios

Wposażenie: kastety, ubranie dobrej jakości, kapelusz

Profesje wstępne: kupiec, mistrz gildii, ochroniarz, oprawca, oprych, paser, rzemieślnik, strażnik, szpieg, urzędnik, włamywacz, zarządca

Profesje wyjściowe: herszt banitów, mistrz cieni, paser, urzędnik

Rozbójnik

Opis

Rozbójnicy grasują na drogach Starego Świata, napadając na powozy i podróżnych. Pozują na arystokratów świata przestępczego, noszą maski i zachowują się elegancko wobec swoich ofiar. Uważają się za romantycznych łotrów, a nie za zwykłych rabusiów. Rozbójnicy z konieczności są wyśmienitymi jeźdźcami, którzy potrafią zmusić konia do galopu nawet w najtrudniejszym terenie. Są również świetnymi strzelcami. Najchętniej z bezpiecznej odległości eliminują eskortę lub pościg. Często też mają do czynienia z niebezpiecznymi potworami zamieszkującymi lasy.



— Rozbójnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+30	+20	+15	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, skradanie się, tresura, wiedza (Imperium), wycena

Zdolności: artylerzysta, brawura, broń specjalna (palna), broń specjalna (szermiercza), etykieta, oburęczność, strzał mierzony, strzał precyzyjny, woltyżerka

Wposażenie: 2 pistolety z amunicją i zapasem prochu na 20 strzałów, strój szlachecki, kaptur albo maska, koń z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: banita, bard, mytnik, przepatrywacz, przewoźnik, strażnik dróg, szermierz estalijski, woźnica, zwadzca

Profesje wyjściowe: herszt banitów, mistrz cieni, podżegacz, sierżant, zwadzca

Rycerz

Opis

Rycerze są zawodowymi, świetnie wyszkolonymi wojownikami. Wbrew powszechnej opinii, nie wszyscy mają w sobie szlachecką krew. Zazwyczaj walczą konno, okryci ciężkimi pancerzami i z długą bronią w ręku. Rycerze służą w najbardziej elitarnych formacjach Armii Imperium. Mają obowiązek ochrony swoich poddanych, jednak wielu rycerzy nie stosuje się do tego nakazu. W Imperium i Bretonii istnieje wiele zakonów oraz stowarzyszeń rycerskich. Do największych i najważniejszych należą: Zakon Białego Wilka, Zakon Pantery oraz Rycerze Graala.



— Rycerz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	—	+15	+15	+15	+5	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka albo teologia), nauka (strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), silny cios

Wypożyczenie: korbacz albo morgensztern, kopia, ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, rumak z siodłem i uprzężą, symbol religijny, 25 zk

Profesje wstępne: arystokrata, giermek, łowca wampirów, rajtar, sierżant

Profesje wyjściowe: akolita, arystokrata, łowca wampirów, mistrz zakonny, oficer

Sierżant

Opis

Sierżant jest zastępcą dowódcy oddziału wojskowego. Kandydat na to stanowisko musi wykazać się wyjątkowym opanowaniem i zdolnością dowodzenia. Sierżanci często prowadzą do boju żołnierzy, ochotników, najemników i strażników dróg. Obowiązkiem każdego sierżanta jest dokładne wykonanie rozkazu dowódcy. Zdarza się czasem, że musi w tym celu użyć siły lub groźb wobec żołnierzy. Najlepsi sierżanci zawsze walczą w pierwszym szeregu. Z pola bitwy schodzą jako ostatni, często dźwigając na plecach rannych towarzyszy broni. Potrafią bezbłędnie ocenić możliwości i stan emocjonalny każdego ze swoich podwładnych.



— Sierżant —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+15	+10	+10	+10	+10	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo albo pływanie, nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne dwie), zastraszanie, znajomość języka (tyleński)

Zdolności: bijatyka albo zapasy, groźny albo obiecyświat, ogłuszanie, silny cios

Wypożyczenie: średni pancerz (zbroja kolcza), tarcza

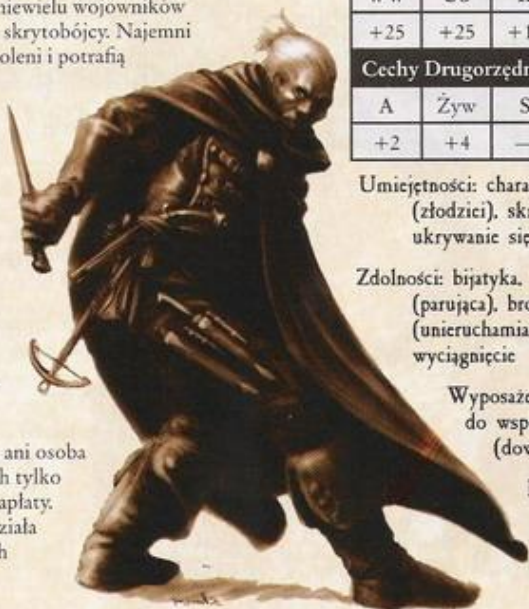
Profesje wstępne: berserker z Norski, fechtmistrz, giermek, kozak kislevski, najemnik, ochotnik, rajtar, rozbójnik, skrytobójca, strażnik, strażnik dróg, strzelec, szampierz, tarczownik, weteran, zwadźca, zwiadowca, żołnierz, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: oficer, rycerz, szampierz, zwadźca

Skrytobójca

Opis

Zabijanie za pieniądze nie jest niczym niezwykłym w Starym Świecie. Żołnierze i najemnicy w taki sposób zarabiają na żołd. Jednakże niewielu wojowników osiąga poziom skuteczności skrytobójcy. Najemni zabójcy są doskonale wyszkoleni i potrafią posługiwać się szerokim asortymentem różnych broni. Większość wykorzystuje też różnego rodzaju trucizny. Najlepsi skrytobójcy potrafią zabić wyznaczoną ofiarę w mgnieniu oka i wycofać się, nie pozostawiając nawet śladu swojej obecności. Ich usługi są często opłacane przez arystokratów, a nawet przez organizacje religijne. Skrytobójców zwykle nie obchodzi charakter zlecenia ani osoba zlecającego. Interesuje ich tylko trudność misji i wysokość zapłaty. Większość zamachowców działa samotnie, choć w niektórych miastach istnieją gildie skrytobójców.



— Skrytobójca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+25	+10	+10	+30	+20	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, warzenie trucizn, wspinaczka

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, brawura, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), łotrzyk, strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie

Wposażenie: sieć, 4 noże do rzucania, kotwiczka do wspinaczki, 10 metrów liny, porcja trucizny (dowolnej)

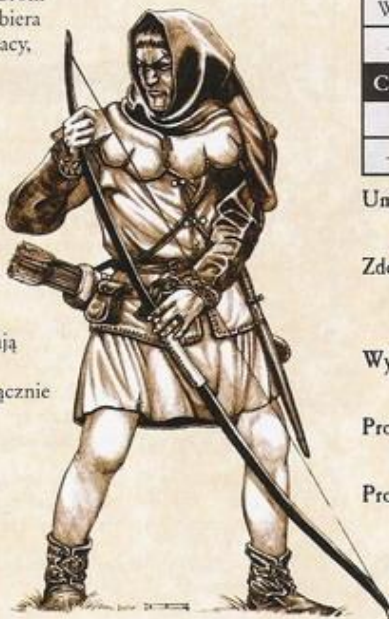
Profesje wstępne: fechtmistrz, herszt banitów, strzelec, szampierz, szpieg, zwadźca

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, herszt banitów, łowca czarownic, kanciarz, sierżant

Strzelec

Opis

Strzelcy to wojownicy, którzy doskonalą się w używaniu broni strzeleckiej. Większość wybiera długie luki, choć bywają i tacy, którzy specjalizują się w strzelaniu z kuszy. Regularnie występują w rozmaitych turniejach, zachwycając publiczność swoją celnością. Często wyzywają odważniejszych wojowników do pojedynku strzeleckiego, podczas którego zazwyczaj wykazują swoją wyższość. Najlepsi strzelcy utrzymują się wyłącznie z nagród wygranych na rozmaitych turniejach i pokazach. W obecnych, mrocznych czasach umiejętności strzelca są chętnie wykorzystywane w wojsku i kompaniach najemników.



— Strzelec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	+35	+10	+10	+25	+10	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), zwinne palce

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), broń specjalna (kusze albo rzucana), strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzał przebijający

Wposażenie: długi łuk albo kusza i 10 strzał albo bełtów, lekki pancerz (skórzana kurta)

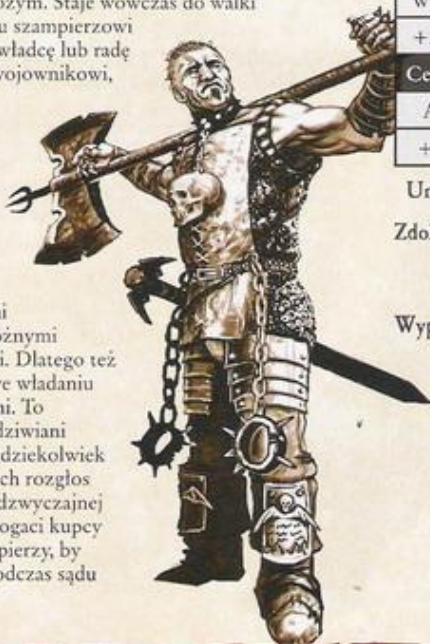
Profesje wstępne: leśny duch, łowca, łowca nagród, łowca wampirów, mistrz cieni, weteran

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, sierżant, skrytobójca, zwadźca

Szampierz

Opis

W wielu krajach Starego Świata skazańcowi wciąż przysługuje prawo do udowodnienia własnej niewinności w tak zwanym sądzie bożym. Staje wówczas do walki przeciwko miejscowemu szampierzowi - zatrudnianemu przez władzę lub radę miejską zawodowemu wojownikowi, który specjalizuje się w pojedynkach, zwykle kończonych szybko i sprawnie. Sąd boży rządzi się określonymi prawami. W poszczególnych krainach przebieg pojedynku i dobór broni jest obwarowany przeróżnymi przepisami i zwyczajami. Dlatego też szampierze ćwiczą się we władaniu różnymi rodzajami broni. To wojownicy zarazem podziwiani i wzbudzający strach. Gdziekolwiek się pojawiają, poprzedza ich rozgłos oraz opowieści o ich nadzwyczajnej sprawności. Szlachta i bogaci kupcy często wynajmują szampierzy, by walczyli zamiast nich podczas sądu bożego.



– Szampierz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+35	—	+15	+15	+20	+10	+15	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: spostrzegawczość, unik

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza)

Wposażenie: broń dwuręczna, korbacz albo morgensztern, rapier albo szpada, puklerz albo lewak, 10 metrów liny

Profesje wstępne: sierżant, weteran

Profesje wyjściowe: fanatyk, fechtmistrz, łowca czarownic, sierżant, skrytobójca

Szarlatan

Opis

Szarlatani są prawdziwymi artystami w sztuce oszustwa. To nałogowi kanciarze. Posługując się gładkimi słówkami i bystrym umysłem, przekonują naiwniacków o własnej wszechmocy, by później zniknąć z całym ich majątkiem. Dla szarlatana kłamstwo jest niczym powietrze – nie może bez niego żyć. Zwykli oszuści sprzedają bezwartościowe „cudowne” mikstury i talizmany, które rzekomo mają chronić przed demoniczną magią. Bardziej doświadczeni podają się za artystów lub kupców, pobierając opłaty za nie wyświadczone usługi lub sprzedając fikcyjne nieruchomości i towary. Jeszcze lepsi dokonują szwindli, które doprowadzają do ruiny rody kupieckie i szlacheckie. Najlepsi pozostają na zawsze nieznanymi



– Szarlatan –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+15	+15	+15	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, gadanina, hazard, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia albo Tilea), wycena, znajomość języka (bretoński albo tileński), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: choduł, intrygant albo łotrzyk, naśladowca, obczyświat, przemawianie

Wposażenie: 6 ubrań dobrej jakości, 4 komplety ubrań najlepszej jakości, podrobione dokumenty, 4 butelki różnokolorowej wody, 4 butelki różnokolorowego proszku

Profesje wstępne: bard, ciura obozowa, cyrkowiec, dworzanin, guslarz, kanciarz, paser, podżegacz, przemytnik, rzecznik rodu, wędrowny czarodziej, złodziej

Profesje wyjściowe: banita, demagog, szpieg, urzędnik, włamywacz

Szpieg

Opis

Szpiegdy są mistrzami w potajemnym zdobywaniu informacji, które następnie przekazują zleceniodawcy lub temu, kto najwięcej zapłaci. Doskonale opanowali sztukę charakterystyki i podstęp. Często przyjmują fałszywą tożsamość, by działać potajemnie na terenie wroga. Najlepsi szpiegdy potrafią przez długi czas zwodzić wybrane ofiary lub organizacje. Czasem, chcąc uspić ich czujność, działają nawet na ich korzyść. Zdemaskowanemu szpiegowi grozi okrutna śmierć w męczarniach. Złapanych na próbach infiltracji kultu Chaosu czeka znacznie gorszy los. We wszystkich krainach Starego Świata działają różnego rodzaju tajni wywiadowcy, którzy zazwyczaj donoszą o zbrojnych i politycznych działaniach wrogości kraju.



– Szpieg –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+10	+20	+20	+35	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakterystyka, czytanie z warg, kuglarstwo (aktorstwo), otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (dowolny), skradanie się, śledzenie, ukrywanie się, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (dowolne trzy), zwinne palce

Zdolności: charyzmatyczny albo szósty zmysł, chodul, intrygant, poliglota

Wypożyczenie: zestaw do charakterystyki, 4 gołębie pocztowe

Profesje wstępne: bard, ciura obozowa, dworzanin, kapitan, kupiec, medyk, odkrywca, sługa, szarlatan

Profesje wyjściowe: mistrz cieni, odkrywca, reketer, skrytobójca

Uczony

Opis

Uczeni poświęcają życie zgłębianiu tajników wiedzy naukowej. Bywają wśród nich mędrcy, którzy zajmują się filozofią i ogólną teorią nauki, mnisi, specjalizujący się w dogmatach religii oraz guwernanci, których zadaniem jest edukacja dzieci bogatych kupców i szlachciców. Niektórzy uczeni zgłębiają tajniki wiedzy ezoterycznej, a nawet wiedzy zakazanej. Tego rodzaju studia wymagają wielkiej odporności psychicznej, która pozwala uniknąć skazy Chaosu lub przyciągnięcia uwagi łowców czarownic i religijnych fanatyków. Niektórzy uczeni (na przykład rachmistrze i prawnicy) specjalizują się wyłącznie w jednej dziedzinie nauki.



– Uczony –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+5	+10	+30	+15	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (dowolne trzy), spostrzegawczość, wiedza (dowolne trzy), wycena albo rzemiosło (kartografia), znajomość języka (dowolne trzy), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: poliglota

Wypożyczenie: przybory do pisania

Profesje wstępne: arcykapłan, arystokrata, kapitan, kapłan, medyk, mistrz magii, nawigator, skryba, uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej, wybraniec boży, zakonnik, żak

Profesje wyjściowe: kupiec, majordomus, medyk, odkrywca, uczeń czarodzieja, zakonnik

Urzędnik

Opis

Prowincjami Imperium oficjalnie władają arystokraci, ale to urzędnicy rządzą w ich imieniu. Zarządzają miastami i portami oraz obszarami wiejskimi. Są wśród nich kasztelani, burmistrzowie, rajcy miejscy, zarządcy, a także wójtowie. Niektórzy są wybierani na stanowiska, inni zostają mianowani przez władców. Urzędnicy często muszą radzić sobie ze sprzecznymi interesami poszczególnych grup nacisku. Szybko więc uczą się trudnej sztuki kompromisu. Są ekspertami w mówieniu ludności tego, co akurat chce usłyszeć. Jednak tylko cud może sprawić, by kiedykolwiek dotrzymali swoich obietnic.



— Urzędnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	—	+20	+10	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), nauka (historia albo genealogia/heraldyka), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: etykieta albo łotrzyk, krasomówstwo, przemawianie, żyłka handlowa albo intrygant

Wposażenie: broń jedno ręczna najlepszej jakości, lekki pancerz (skórzana kurtka najlepszej jakości), ulotki i odezw polityczne

Profesje wstępne: arcykapłan, chłop, demagog, dworzanin, herold, książę złodziei, kupiec, mistrz gildii, mytnik, oficer, podlegacz, reketer, szarlatan, szlachcic, zarządca

Profesje wyjściowe: arystokrata, demagog, dworzanin, książę złodziei, majordomus, reketer

Weteran

Opis

Wśród zawodowych żołnierzy i najemników zdarzają się osobnicy, którzy nie dbają o awans. Interesuje ich tylko walka. Biorą udział we wszystkich bitwach, choć nie są strażnikami. Nie zgłaszają się do misji samobójczych i nie podejmują niepotrzebnego ryzyka. Ale na polu bitwy trudno znaleźć odważniejszych i bardziej zawziętych wojowników. Po służbie weterani są nieprzebraną skarbnicą wojennych opowieści. Chętnie uczują i bawią się, słusznie uznając, że nie zostało im wiele życia i nie ma sensu umierać, gdy w kabzie wciąż jeszcze brzęczy złoto.



— Weteran —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+15	—	+15	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie albo morderczy atak, broń specjalne (dowolne dwie), niezwykle odporny albo bardzo silny, strzał precyzyjny albo silny cios

Wposażenie: dwie sztuki broni, średni pancerz (zbroja kolecza), butelka spirytusu lub gorzałki najlepszej jakości

Profesje wstępne: banita, berserker z Norzki, biczownik, giermek, gladiator, goniec, kozak kislevski, najemnik, rajtar, tarczownik, wojownik klanowy, żołnierz

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, herszt banitów, sierżant, strzelec, szampierz

Wędrowny czarodziej

Opis

Uczniowie, którzy skończyli nauki w Kolegium i zdali testy znajomości sztuki magicznej, mogą dołączyć do wybranego Kolegium Magii. Poznają zaklęcia z wybranej przez siebie Tradycji magii tajemnej, lecz muszą nauczyć się kontrolowania rosnącej mocy. Większość czarodziejów musi spłacać długi, zaciągnięte na pokrycie kosztów nauki w Kolegium. Z tego powodu niektórzy wyruszają na szlak przygody, licząc na zdobycie bogactwa. Dlatego też nazywa się ich wędrownymi czarodziejami. Często, zwykle na polecenie Kolegium, podejmują się wykonania jakiejś pracy, w celu podniesienia prestiżu Kolegium, a także dla zdobycia chwały, wiedzy i majątku. Elfy oczywiście nie pobierają nauk w Kolegium, więc nie muszą spłacać żadnych długów.

Uwagi: Po wybraniu profesji wędrownego czarodzieja Bohater musi wydać 40 złk na zakup licencji czarodzieja. Bohater musi przekazywać na rzecz Kolegium Magii 1 złotą koronę z każdych 10, jakie zarobi w trakcie wykonywania profesji wędrownego czarodzieja. Bohater może unikać tego obowiązku, ale niewielu osobom udaje się oszukiwać Kolegium przez dłuższy czas.



— Wędrowny czarodziej —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	+5	+10	+20	+25	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), nauka (magia), plotkowanie, przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia tajemna (dowolna) albo magia czarnoksiężska (dowolna), magia powszechna (dowolne dwie), medytacja albo morderczy pocisk, zmysł magii albo czarnoksiężstwo

Wypożyczenie: księga wiedzy tajemnej, przybory do pisania

Profesje wstępne: uczeń czarodzieja

Profesje wyjściowe: mistrz magii, szarlatan, uczony

Włamywacz

Opis

Włamywacze uważają się za artystów w przestępczym fachu. Podrzynanie gardel i odcinanie kiesek pozostawiają zwykłym szumowinom, natomiast sami preferują bardziej dyskretną robotę. Praca włamywacza wymaga wyjątkowej obserwacji, planowania i ścisłej kontroli czasu włamania. Dobrze wykonana robota bywa niezauważona nawet przez kilka miesięcy. W tym czasie włamywacz może dotrzeć już do innego miasta. Większość włamywaczy należy do gildii złodziei, choć istnieje spora grupa samotników, którzy muszą unikać nie tylko stróżów prawa, ale także konkurentów z gildii. To wyjątkowo niebezpieczna gra o najwyższą stawkę.



— Włamywacz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+25	+10	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wspinaczka, wycena

Zdolności: bijatyka, łotrzyk, ulicznik, wykrywanie pułapek

Wypożyczenie: wytrychy, 10 metrów liny, kotwiczka do wspinaczki

Profesje wstępne: porywacz zwłok, szarlatan, szczurołap, śmieciarz, złodziej

Profesje wyjściowe: książę złodziei, mistrz cieni, paser, reketer, włóczykij

Wybraniec boży

Opis

Kapłan, który wykazuje żarliwą wiarę i wyjątkowe przywiązanie do religijnych dogmatów, staje się wybrancem boga. Słudzy boży, obdarzeni mocą kapłańską, są zobowiązani do największych wyrzeczeń dla chwały swojego bóstwa. Posiadają wszystkie cechy, które ceni sobie ich bóg i działają jako jego rzecznicy wśród śmiertelników. Cieszą się wielkim poważaniem wśród pospólstwa, które chętniej słucha ich słów niż nakazów szlachty i arystokratów. Posłuch u chłopstwa i mieszczaństwa zapewnia sługom bożym władzę doczesną, która pomaga w dalszym krzewieniu wiary.



– Wybraniec boży –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+10	+10	+15	+25	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (dowolne dwie), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: magia kapłańska (dowolna), magia powszechna (dowolne dwie), obciążenie albo silny cios, pancerz wiary albo dotyk mocy, zmysł magii albo medytacja

Wposażenie: szaty kapłańskie najlepszej jakości albo strój szlachecki

Profesje wstępne: kapłan

Profesje wyjściowe: arcykapłan, biczownik, demagog, łowca czarownic, uczony

Zabójca demonów

Opis

W każdym pokoleniu zawsze znajdzie się przynajmniej jeden zabójca, który pomimo usilnych starań nie może doczekać się upragnionej śmierci. Przeznaczenie drwi sobie z niego, odmawiając mu chwalebnego końca. Z upływem lat wzrasta determinacja zabójcy, który szuka coraz potężniejszych przeciwników. Gdy ani trolle, ani olbrzymy nie są w stanie go pokonać, krasnoludowi pozostaje ostateczne wyzwanie – demony Chaosu. Zabójcy demonów to naprawdę przerażający osobnicy. Nieustannie balansują na krawędzi oblędu. Coraz bardziej ciąży im poczucie wstydu za dawne zbrodnie, a jednocześnie zdają sobie sprawę, że należą do grona najlepszych wojowników w całym Starym Świecie.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy. Twój Bohater musi wcześniej zabić demona.



– Zabójca demonów –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	—	+30	+30	+20	—	+30	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, unik, wiedza (dowolne dwie), wspinaczka, zastraszanie

Zdolności: błyskawiczny blok, niepokojący

Wposażenie: broń dwuręczna

Profesje wstępne: zabójca olbrzymów

Profesje wyjściowe: chwalebna śmierć

Zabójca olbrzymów

Opis

Wielu zabójców trolli osiąga swój cel. Inni są zbyt dobrymi wojownikami, by tak po prostu umrzeć. Owładnięci żądzą śmierci krasnoludscy wojownicy czują się rozczarowani, że trolle nie stanowią już dla nich wyzwania. Postanawiają więc spróbować swoich sił z silniejszymi przeciwnikami. Szukają okazji do walki z olbrzymami, które wydają się im najlepszą gwarancją szybkiej i gwałtownej śmierci. W przerwach między walkami krasnoludscy zabójcy pogrążają się w pijaństwie i hulaszczym zabawie. Nadal noszą pomarańczowe czuby i każą sobie tatuować kolejne wzory.



— Zabójca olbrzymów —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	—	+15	+15	+10	—	+20	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolna), zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (korbacze), morderczy atak, nieustraszonność, odporność na trucizny

Wposażenie: broń dwuręczna

Profesje wstępne: zabójca trolli

Profesje wyjściowe: zabójca demonów

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy. Twój Bohater musi wcześniej zabić olbrzyma.

Zakonnik

Opis

Zakonnicy wędrują po Imperium nauczając słowa bożego i służąc przykładem bogobojnego życia. Pierwszy zakon powstał w czasach Magnusa Pobożnego. Łowca czarownic, Berndt z Wurtbadu, był zajadłym wrogiem kultu Slaanesha, boga Chaosu, Pana Zmysłowej Przyjemności. Doskonale rozumiał, że uleganie fizycznym przyjemnościom nieuchronnie prowadzi do poddania się władzy Slaanesha. Po wielu latach walki i krzewienia wiary ogniem i mieczem odłożył oręż, rozdał cały majątek i wyruszył w drogę, prawiąc kazania o potrzebie czystości, posłuszeństwa i hojności dla bliźnich. Nosił wyłącznie włosienicę i żył dzięki litości prostych ludzi. Żarliwie wierzył, że życie w ubóstwie jest najpewniejszą drogą do opierania się podstępnyemu wpływowi Chaosu. Zakon św. Berndta był pierwszym zakonem w historii Imperium. W późniejszych latach powstało wiele innych. Ich członkowie głoszą nauki Świątyni, składając śluby czystości i ubóstwa.



— Zakonnik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+10	—	+15	+15	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: leczenie, nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo tilcański), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: obczyśćwiat

Wposażenie: habit (szaty kapłańskie), mikstura leczenia, symbol religijny, relikwia

Profesje wstępne: akolita, demagog, fanatyk, medyk, uczony, włóczykij

Profesje wyjściowe: biczownik, demagog, kapłan, uczony

Zwadźca

Opis

Od wielu lat pojedynek jest prawnie dozwolonym sposobem rozwiązywania sporów. Zwadźcy to eksperci w używaniu pistoletu i miecza. Za pieniądze gotowi są bronić w pojedynku honoru innych osób. Często wywodzą się spośród młodych szlachciców, którzy mają własne powody, by stanąć na ubitej ziemi. Wśród zwadźców da się wyróżnić dwie grupy. Pierwszą stanowią młodzi, brawurowi awanturnicy, którzy wierzą, że są nieśmiertelni i kierują się zasadą: „a jak nie, to niech mnie wszyscy diabli!”. Dla nich pojedynki to jedynie kolejna rozrywka w nieustannym korowodzie przygód. Drugą kategorię stanowią śmiertelnie poważni i groźni szermierze, którzy bronią swojego honoru aż do śmierci (zazwyczaj cudzej). Bardzo łatwo się obrażają (czasem z powodu wydumanych uchybień wobec etykiety) i natychmiast żądają satysfakcji od nieszczęsnej ofiary.



— Zwadźca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+20	+20	+15	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie, zwinne palce

Zdolności: artylerzysta, brawura, broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, morderczy atak, oburęczność albo rozbrajanie, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie

Wypożyczenie: lewak, pistolet z amunicją i zapasem prochu na 10 strzałów, rapier

Profesje wstępne: dworzanin, rajtar, rozbójnik, rzeźmieszek, sierżant, strzelec, szermierz estalijski

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, kanciarz, rozbójnik, sierżant, skrytobójca

Zwiadowca

Opis

Zwiadowcy znacznie lepiej czują się w dzikich ostępach niż w ludnych miastach Starego Świata. Podróżują przez niezamieszkałe tereny, wędrują ścieżkami, których nie dostrzeże nawet najbardziej wprawne oko, wypatrują dzikich bestii i niepokojących zjawisk. Często działają na rzecz armii, przepatrując teren z przodu lub po bokach maszerującej kolumny wojska. Także kupcy lub odkrywcy na dalekich wyprawach wolą mieć u boku doświadczonego zwiadowcę, który ostrzeże karawanę przed zasadzką rozbójników lub innym niebezpieczeństwem, jakie czai się na drodze.



— Zwiadowca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+15	+20	+15	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, osławianie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk albo kusze), strzał precyzyjny albo strzał przebijający, wyczucie kierunku

Wypożyczenie: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurtka), tarcza, koł z siodłem i uprzęcią, 10 metrów liny

Profesje wstępne: fechtmistrz, goniec, górnik, leśnik, łowca, łowca nagród, posłaniec, przepatrywacz, strażnik dróg, strażnik pol., węglarz, włóczykij, wojownik klanowy, woźnica

Profesje wyjściowe: herszt banitów, leśny duch, łowca wampirów, odkrywca, sierżant



Umiejętności i zdolności

„Ludzie powiadali, że stary von Wittgenstein, głowa rodu, zmienił się w wielkiego karalucha.

Oczywiście było to wierutne kłamstwo, ale przesądni chłopci z okolicznych wiosek uwierzyli w nie. I tak oto słowo kłamliwe stało się prawdziwym”.

— Kurt Muller, uczony, Uniwersytet Altdorfski

W odróżnieniu od cech, które ogólnie opisują Bohatera Gracza, umiejętności i zdolności obrazują konkretne czynności, które potrafi on wykonywać. Każdy poszukiwacz przygód powinien być jak najbardziej wszechstronny, a zatem zdobywać możliwie jak najwięcej umiejętności i zdolności.

Im więcej umiejętności i zdolności posiada Bohater Gracza, tym więcej rzeczy potrafi robić dobrze. Jednym z ciekawszych aspektów gry *Warhammer* jest możliwość wyboru między rozlicznymi umiejętnościami i zdolnościami oraz rozwijanie tych profesji, które umożliwiają ich zdobycie.

W niniejszym rozdziale znajdziesz szczegółowy opis wszystkich umiejętności i zdolności, a także zasady dotyczące ich stosowania w różnych sytuacjach w czasie gry w świecie *Warhammera*.

Umiejętności a zdolności

Mimo pewnych podobieństw, umiejętności w zasadniczy sposób różnią się od zdolności. Umiejętności są czynnościami wyuczonymi w trakcie całego dotychczasowego życia Bohatera Gracza. Jeśli jakieś działanie wymaga testu, to znaczy że jest to umiejętność. Przykładem może być jeździectwo lub spozrzegawczość. Twój Bohater może też rozwijać posiadane umiejętności, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (patrz str. 91.)

Zdolności mają charakter daru wrodzonego (na przykład **bardzo silny**) lub wyuczonego (na przykład **błyskawiczne przeladowanie**). Zdolności z reguły zwiększają jedną z pozostałych cech lub umiejętności, choć mogą też oferować całkiem nowe możliwości (na przykład **magia czarnoksiężska**). W trakcie gry Twój Bohater będzie zdobywać nowe zdolności, lecz nie może się w nich specjalizować, tak jak w przypadku umiejętności. Tylko odpowiednie połączenie umiejętności i zdolności daje Twojemu Bohaterowi realną szansę przetrwania w śmiertelnie groźnym świecie *Warhammera*.

Test umiejętności

Każda umiejętność jest powiązana z odpowiednią cechą. Na przykład umiejętność **unik** jest powiązana z cechą **Zręczność**.

Za każdym razem, gdy Twój Bohater chce skorzystać z dowolnej posiadanych przez siebie umiejętności, musi wykonać test umiejętności. Zasady są bardzo proste. Wykonujesz rzut procentowy. Jeśli wyrzuciłeś tyle samo lub mniej niż wynosi cecha powiązana z daną umiejętnością, to test umiejętności jest udany. Jeśli natomiast wyrzuciłeś więcej, test okazuje się nieudany. W zależności od sytuacji, nieudany test może mieć różne konsekwencje dla Twojego Bohatera. W przypadku nieudanego testu Mistrz Gry opisuje, co się zdarzyło.

Przykład: Żołnierz Stefan (Zręczność 34), walczy ze zwierzęciem. Plugawy stwór wykonuje zamach włócznią o wyszczerbionym, pordzewiałym grocie. Atak jest celny i broń zmierza w kierunku piersi żołnierza. Stefan posiada umiejętność **unik**, więc próbuje uniknąć pchnięcia. Gracz wykonuje test **uniku**, rzucając dwoma kostkami. Wynik 45 przekracza Zręczność Stefana, tak więc test okazuje się nieudany. Nieszczęsny żołnierz nie uchylił się dość szybko i włócznia wbija się w jego ciało.

Niektóre zdolności, a także zasada specjalizacji w umiejętności, zwiększają szansę wykonania udanego testu. Na przykład zdolność **wyczucie kierunku** zapewnia modyfikator +10 do testów **nawigacji**.

Zdarza się że czynność jest bardziej skomplikowana i zajmuje więcej czasu. W takich przypadkach Mistrz Gry może zdecydować, że udane wykorzystanie umiejętności wymaga więcej niż jednego testu umiejętności. Nazywa się to wielokrotnym testem umiejętności.

Mistrz Gry może również modyfikować czas, jaki zajmuje zastosowanie umiejętności. W trakcie walki wykorzystanie umiejętności wymaga zwykle poświęcenia akcji lub akcji podwójnej (szczegółowe zasady dotyczące akcji znajdziesz w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**), lecz rzeczywisty czas wykonania umiejętności może być różny, zależnie od sytuacji.

Przykład: Uczony Gerhard próbuje odnaleźć w skrypcorium świątyni Signara informacje na temat bluźnierczej herezji. Nie jest to zadanie, które można wykonać w krótkim czasie. MG decyduje, że zdobycie

odpowiednich informacji będzie wymagało trzech undanych testów nauki (teologia). Każdy test oznacza cztery godziny znużającego odcyfrowywania pergaminów. Po sześciu próbach Gerhard wreszcie odnajduje interesującą go informację. Oznacza to, że przeszukanie zapisów świątynnych i odnalezienie śladów herezji zajęło Gerhadowi 24 godziny znużającej pracy.

– Umiejętności podstawowe i zaawansowane –

Podstawowe zasady stosowania umiejętności zakładają, że Twój Bohater je posiada. Co jednak zrobić, gdy tak nie jest i BG chce użyć umiejętności, której nie opanował? Czy jest to możliwe? Zależy to od rodzaju umiejętności, podanego w jej opisie. Umiejętności dzielą się na podstawowe i zaawansowane.

Umiejętności podstawowe są powszechnie wykorzystywane w Starym Świecie. Już sam fakt dorastania w Imperium oznacza, że Bohater Gracza miał szansę się ich nauczyć. Nawet jeśli Twój Bohater nie posiada odpowiedniej umiejętności podstawowej, może spróbować ją zastosować, wykorzystując powszechnie dostępną wiedzę. W takim wypadku wykonujesz zwykły test umiejętności, lecz podstawą testu jest połowa wartości (zaokrąglana w górę) odpowiedniej cechy. Jeśli Bohater Gracza nie posiada umiejętności podstawowej, każda próba jej wykorzystania wymaga testu umiejętności. A zatem, przykładowo, Bohater Gracza posiadający umiejętność **jeździectwo** nie musi wykonywać testu podczas wsiadania na konia, podczas gdy BG, który nie posiada tej umiejętności, podejmując to samo działanie, musi wykonać test **jeździectwa**.

Przykład: Najemnik Kurt próbuje wytargować niższą cenę za nowy miecz. Kurt nie posiada umiejętności **targowanie**, ale ponieważ jest to umiejętność podstawowa, Kurt może próbować obniżyć cenę broni. Ogląda Kurta wynosi 33, lecz dla potrzeb testu musi ją zmniejszyć o połowę, ponieważ nie posiada umiejętności **targowanie**. Kurt powinien więc rzucić na kostkach 17 lub mniej (Ogląda 33 : 2 = 17, po zaokrągleniu w górę). Gracz rzuca 05. Sukces! Kurt przekonał handlarza i zakupił miecz po obniżonej cenie.

Umiejętności zaawansowane wymagają treningu i doświadczenia. Jeśli Twój Bohater nie posiada umiejętności zaawansowanej, nie może próbować jej wykorzystać. Niezależnie od tego, jak jest inteligentny, nie posiadając odpowiedniej wiedzy nie będzie w stanie przeczytać rękopisu spisanego w starożytnym języku khemryjskim.

Trudność testu

Daną umiejętność można wykorzystywać w różnych sytuacjach. Wdrapanie się na płot jest śmiesznie łatwe, ale pokonanie pionowej ściany urwiska to wyjątkowo trudne wyzwanie. W obu przypadkach stosuje się test **wspinaczki**, lecz zależnie od sytuacji MG może ustalić różny stopień trudności osiągnięcia sukcesu, przydzielając dodatnie lub ujemne modyfikatory do podstawy testu umiejętności. W gotowych scenariuszach i przygodach podane są stopnie trudności najważniejszych testów, jednak w wielu przypadkach Mistrz Gry będzie musiał kierować się własnym uznaniem. Tego rodzaju decyzje należą do najważniejszych zadań Mistrza Gry.

Dla każdego testu umiejętności Mistrz Gry powinien określić stopień trudności, a następnie ustalić odpowiedni modyfikator testu, zgodnie z Tabelą 4-1: **Stopień trudności testu**. Mistrz Gry może zwiększyć lub zmniejszyć modyfikatory z tabeli, ale powinien tego unikać, poza wyjątkowymi sytuacjami. Dla uproszczenia testów umiejętności zaleca się, by modyfikatory obniżały lub podwyższały trudność testu o 10 lub wielokrotności tej liczby. Mistrzowie Gry z większym doświadczeniem mogą dowolnie modyfikować stopień trudności testu, kierując się własnym wyczuciem.

Rezygnacja z testu umiejętności

Wykonywanie testów umiejętności jest konieczne tylko wtedy, gdy próba wykorzystania umiejętności wiąże się z ryzykiem porażki. Codzienne, zwykłe czynności nie wymagają testu. Otwieranie nie zamkniętych na zamek drzwi lub wejście na drabinę nie wymaga żadnego rzutu kostkami.

Przykład: Łowczyńi nagród Hilda próbuje odnaleźć trop poszukiwanej osoby. Gracz wykonuje test **tropienia**. W normalnych warunkach wymagałoby to rzutu poniżej poziomu **Inteligencji** łowczyńi. Jednakże Mistrz Gry decyduje, że niedawny deszcz rozmył większość śladów. Ustala stopień trudności testu na **Bardzo Trudny**, przydzielając modyfikator -30 do testu **tropienia**. **Inteligencja** Hildy wynosi 41, więc po zmniejszeniu o 30 szansa na sukces maleje do 11. Gracz rzuca kostkami. Wynik to 35. W normalnych warunkach test byłby udany, lecz tym razem deszcz zmył łowczyńi nagród.



Skuteczność testu

W większości przypadków wystarczy proste stwierdzenie, czy test umiejętności był udany, czy też nie. Jednakże czasami trzeba ocenić, jak bardzo znaczący był sukces wykorzystania testowanej umiejętności. Jest to szczególnie ważne przy umiejętnościach społecznych typu **przekonywanie** lub **plotkowanie**, gdyż ocena sukcesu daje Mistrzowi Gry wskazówki dotyczące reakcji Bohaterów Niezależnych.

Ocena skuteczności testu jest bardzo prosta. Mistrz Gry porównuje wynik testu umiejętności z wymaganym stopniem sukcesu. Za każde 10 punktów poniżej poziomu wymaganego do odniesienia sukcesu Bohater Gracza uzyskuje jeden poziom skuteczności testu. Mistrz Gry powinien Cię poinformować, czy potrzebny jest jakikolwiek dodatkowy poziom skuteczności testu.

Przykład: Kozak kislewski Ruryk zagaduje karczmarza, próbując wypytać go o człowieka, którego szuka. Wykonuje test **plotkowania**, żeby przekonać się, czy udało mu się czegoś dowiedzieć. Jego Ogląda wynosi 32, ale Mistrz Gry ustala stopień trudności testu jako **Wymagający**, przydzielając modyfikator -10 do testu. Gracz rzuca kostkami, uzyskując wynik 01, najlepszy możliwy rezultat. Wynik jest lepszy o 21 od poziomu sukcesu. Oznacza to, że Ruryk uzyskał 2 poziomy skuteczności (1 za każde pełne 10 poniżej poziomu

Tabela 4-1: Stopień trudności testu

Stopień trudności	Modyfikator
Bardzo Łatwy	+30
Łatwy	+20
Prosty	+10
Przeciętny	bez modyfikatora
Wymagający	-10
Trudny	-20
Bardzo Trudny	-30



sukcesu). Mistrz Gry decyduje, że karczmarz nie tylko uznaje Ruryka za dobrego klienta, ale również przekazuje mu pewne informacje o poszukiwanym człowieku.

W ten sam sposób można również oceniać poziom nieudanego testu. Za każde 10 punktów powyżej poziomu wymaganego do odniesienia sukcesu Twój Bohater uzyskuje jeden poziom porażki. Zwykle jednak nie jest to potrzebne do opisu sytuacji.

Test przeciwstawny

Dość często zdarza się, że wykorzystanie umiejętności wywołuje reakcję innej osoby. Taką sytuację można przedstawić za pomocą przeciwstawnego testu umiejętności. Jeśli Twój Bohater próbuje skryć się przed strażnikiem dróg, wykonuje test ukrywania się, natomiast strażnik dróg wykonuje test spostrzegawczości. Oba rzuty są wykonywane jednocześnie. Mistrz Gry może przydzielić odpowiednie stopnie trudności do dowolnego z testów lub do obu naraz. Postać, która wykonała udany test umiejętności, odnosi sukces w teście przeciwstawnym. Jeśli testy obu postaci były udane, o zwycięstwie decyduje porównanie poziomów skuteczności. Jeśli i w tym przypadku jest remis, decyduje niższy wynik rzutu. Jeśli oba testy okazały się nieudane, decyzja należy do Mistrza Gry. Może wybrać jedno z poniższych rozwiązań:

- **remis:** żadna ze stron nie uzyskuje przewagi. W następnej rundzie obie strony mogą ponownie próbować wykonać testy umiejętności.
- **przerzut:** obie strony natychmiast wykonują ponowny test odpowiedniej umiejętności (z tymi samymi modyfikatorami trudności jak poprzednio). Rzuty powtarza się, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

Przykład: Banita Teodoryk próbuje przekraść się obok strażnika stojącego na warcie. Wymaga to wykonania testu skradania się przeciwko testowi spostrzegawczości strażnika. Ponieważ Teodoryk musi przejść tuż obok strażnika, Mistrz Gry decyduje, że jest to Wymagający test i przydziela

modyfikator -10 (zgodnie z Tabelą 4-1). Zręczność Teodoryka wynosi 35, po zastosowaniu modyfikatora -10 daje to 25% szans na sukces. Strażnik ma 30% szans na wykrycie intruza. Teodoryk rzuca kostkami, uzyskując wynik 14. Sukces! Mistrz Gry rzuca kostkami na spostrzegawczość strażnika, uzyskując wynik 28, czyli również sukces. Następnie porównuje się poziomy skuteczności testu. Teodoryk zdobył 11 punktów poniżej swojego poziomu sukcesu, a więc uzyskuje jeden poziom skuteczności. Strażnik zdobył tylko 2 punkty poniżej swojego poziomu sukcesu, a więc nie uzyskał żadnego poziomu skuteczności. Teodorykowi udaje się przemknąć obok patrzącego w przeciwną stronę strażnika.

Specjalizacja w umiejętności

Po wybraniu nowej profesji Bohater Gracza zyskuje możliwość nauczania się nowych umiejętności. Jeśli wśród nich jest umiejętność, którą Twój BG już posiada, możesz wydać 100 PD i otrzymać dodatkowy modyfikator +10 do testów tej umiejętności. W ten sposób można rozwinąć umiejętność najwyżej 2 razy (czyli łącznie uzyskać +20 do testów danej umiejętności). Wyższy poziom odzwierciedla dłuższy trening i większe doświadczenie Bohatera związane z częstym wykorzystywaniem umiejętności w trakcie gry.

Przykład: Uczeń czarodzieja, Henrik, posiada umiejętność nauka (magia). Kończy pierwszą profesję i zostaje wędrownym czarodziejem. Ta profesja również daje możliwość zdobycia umiejętności nauka (magia). Henrik musi teraz dokonać wyboru. Jeśli jest zadowolony z aktualnego poziomu zrozumienia magii, nie musi rozwijać dalej tej umiejętności. Jeśli jednak chciałby uzyskać większą wiedzę na ten temat, może wydać 100 PD i ponownie wykupić tę umiejętność. Specjalizacja zapewnia mu dodatkowy modyfikator +10 do testów nauki (magia). Jeśli Henrik w przyszłości wybierze profesję mistrza magii, która również daje możliwość zdobycia umiejętności nauka (magia), będzie mógł ponownie ją wykupić za 100 PD. Nie będzie jednak mógł wykupić tej umiejętności po raz kolejny.

Test cechy

Czasami Bohater próbuje zrobić coś, czego nie opisuje żadna z umiejętności (na przykład wyważyć drzwi przy użyciu siły fizycznej). W takim przypadku musi po prostu wykonać test odpowiedniej cechy. Przebiega to bardzo podobnie do testu umiejętności. Mistrz Gry ustala, która z cech jest najbardziej adekwatna do deklarowanej czynności. Następnie wykonujesz rzut procentowy, porównując wynik z wartością odpowiedniej cechy. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od wartości cechy – test jest udany. Modyfikatory trudności z Tabeli 4-1: Stopień trudności testu mają zastosowanie również do testów cechy. Można też wykonywać przeciwstawne testy cechy, które rozstrzyga się według tych samych zasad jak przeciwstawne testy umiejętności.

Przykład: Hiena omentarna Karl znajduje wielki, kamienny sarkofag. Pokrywa wygląda na bardzo ciężką, ale Karl decyduje się ją zepchnąć, by móc obrabować nieboszczyka. Mistrz Gry decyduje, że gracz musi wykonać test Krzepy swojego BG. Biorąc pod uwagę ciężar kamiennej pokrywy, MG uznaje, że jest to Trudny test i przydziela modyfikator -20. Krzepa Karla wynosi 37, więc po modyfikacji efektywna wartość cechy spada do 17. Gracz rzuca 45. Mimo wysiłków Karla, ciężka pokrywa nawet nie drgnęła.

Testy cechy są stosowane także w innych sytuacjach, głównie w przypadku określania odporności Bohatera na tortury, choroby lub magię. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w następnych rozdziałach.

Zdobywanie umiejętności

Po wyborze profesji początkowej Bohater Gracza automatycznie uzyskuje wszystkie związane z nią umiejętności. Odzwierciedlają one to wszystko, czego BG nauczył się w ciągu całego życia, aż do chwili rozpoczęcia kariery poszukiwacza przygód. W miarę zdobywania doświadczenia Twój Bohater będzie mógł uczyć się nowych rzeczy i zmieniać profesję. Opanowanie nowej umiejętności wymaga wydania 100 Punktów Doświadczenia. Szczegółowe zasady zdobywania nowych profesji znajdziesz w Rozdziale III: Profesje.

Przykład: Wóznica Wolfgang uzyskuje następujące umiejętności związane z profesją początkową: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, powożenie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, targowanie, oraz znajomość języka (kislewski). Po jakimś czasie Wolfgang kończy profesję wóznicy i próbuje szczęścia jako strażnik dróg. Teraz ma szansę nauczyć się następujących umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, powożenie, przeszukiwanie, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, tropienie albo sekretne znaki (zwiadowców) oraz wiedza (Imperium) albo plotkowanie. Tym razem nie dostaje ich automatycznie. Aby ukończyć profesję strażnika dróg, gracz musi wykupić wszystkie umiejętności, których nie posiada jego Bohater (płacąc 100 PD za każdą), czyli: przeszukiwanie, sztuka przetrwania oraz tropienie albo sekretne znaki (zwiadowców). Wolfgang jest człowiekiem i pochodzi z Imperium, więc już na początku dostał umiejętności plotkowanie oraz wiedza (Imperium). Wobec tego nie musi ich rozwijać, choć może je wykupić (wydając 100 PD za każdą z nich) i dostać dodatkowe +10 (zgodnie z zasadą specjalizacji w umiejętności).

Opis umiejętności

Wszystkie umiejętności są opisane w następujący sposób:

Nazwa umiejętności

Typ: Podstawowa albo zaawansowana.

Cecha: Nazwa cechy, z którą jest powiązana dana umiejętność i która jest podstawą testu danej umiejętności.

Opis: Szczegółowy opis umiejętności – do czego się przydaje i co można dzięki niej osiągnąć.

Zdolności pokrewne: Niektóre zdolności zwiększają szansę udanego wykorzystania określonych umiejętności. Modyfikator może działać stale lub tylko w specyficznych przypadkach wymienionych w opisie. W tym miejscu wymienione są wszystkie zdolności pokrewne, które mają wpływ na daną umiejętność.

Tabela 4-2: Umiejętności podstawowe

Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha
Charakteryzacja	Ogląda	Pływanie	Krzepa	Targowanie	Ogląda
Dowodzenie	Ogląda	Powożenie	Krzepa	Ukrywanie się	Zręczność
Hazard	Inteligencja	Przekonywanie	Ogląda	Wioślarstwo	Krzepa
Jeździectwo	Zręczność	Przeszukiwanie	Inteligencja	Wspinaczka	Krzepa
Mocna głowa	Odporność	Skradanie się	Zręczność	Wycena	Inteligencja
Opieka nad zwierzętami	Inteligencja	Spostrzegawczość	Inteligencja	Zastraszanie	Krzepa
Plotkowanie	Ogląda	Sztuka przetrwania	Inteligencja		

Tabela 4-3: Umiejętności zaawansowane

Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha
Brzuchomówstwo	Ogląda	Nawigacja	Inteligencja	Tresura	Ogląda
Czytanie i pisanie	Inteligencja	Oswajanie	Ogląda	Tropienie	Inteligencja
Czytanie z warg	Inteligencja	Otwieranie zamków	Zręczność	Unik	Zręczność
Gadania	Ogląda	Rzemiosło (różne)	różne	Warzenie trucizn	Inteligencja
Hipnoza	Siła Woli	Sekretne znaki (różne)	Inteligencja	Wiedza (różne)	Inteligencja
Język tajemny	Inteligencja	Sekretny język (różne)	Inteligencja	Wykrywanie magii	Siła Woli
Kuglarstwo	Ogląda	Splatanie magii	Krzepa	Zastawianie pułapek	Zręczność
Leczenie	Inteligencja	Śledzenie	Zręczność	Znajomość języka (różne)	Inteligencja
Nauka (różne)	Inteligencja	Torturowanie	Ogląda	Zwinne palce	Zręczność
				Zeglarsstwo	Zręczność

Umiejętności

Poniżej znajdziesz opis wszystkich umiejętności, ułożonych w porządku alfabetycznym.

Brzuchomówstwo

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Ogląda.

Opis: Bohater potrafi mówić bez otwierania ust. Osoby uważnie obserwujące Bohatera korzystającego z tej umiejętności mogą wykonać test **spostrzegawczości** przeciwko testowi **brzuchomówstwa** BG, żeby wykryć sztuczkę Bohatera.

Zdolności pokrewne: brak.

Charakteryzacja

Typ: Podstawowa.

Cecha: Ogląda.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności pozwala Bohaterowi maskować jego prawdziwy wygląd i udawać kogoś innego. Często potrzebne są dodatkowe rekwizyty, właściwe ubranie lub peruka. Dzięki tej umiejętności Bohater może przebrać się za przedstawiciela innej rasy, osobę płci przeciwnej, a nawet kogoś sławnego i znanego w całym kraju, choć tego rodzaju charakteryzacja jest znacznie trudniejsza. Przeciwno charakteryzacji często wykorzystuje się test **spostrzegawczości** przeciwnika.

Zdolności pokrewne: naśladowca.

Czytanie i pisanie

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater potrafi czytać i pisać w dowolnym języku, którym umie się posługiwać. W większości przypadków czytania i pisanie nie trzeba testować. Mistrz Gry może jednak zdecydować, że test umiejętności jest potrzebny przy odcyfrowywaniu rękopisu spisane w starożytnym języku, lub zawierającym niezrozumiałe wyrażenia albo archaiczne słownictwo.

Zdolności pokrewne: poliglota.

Czytanie z warg

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Dzięki tej umiejętności Bohater może zrozumieć rozmowy prowadzone poza zasięgiem jego słuchu lub gdy rozmowa jest zagłuszana przez jakieś odgłosy. Musi widzieć usta obserwowanej osoby, jak również znać język, w którym prowadzona jest rozmowa.

Zdolności pokrewne: bystry wzrok.

Dowodzenie

Typ: Podstawowa.

Cecha: Ogląda.

Opis: Korzystający z tej umiejętności Bohater cieszy się posłuchem u podwładnych. Po udanym teście umiejętności podwładni dokładnie wypełniają jego polecenia. Nieudany test powoduje, że rozkaz zostaje wypełniony błędnie lub też nie zostaje wykonany w ogóle (zależnie od decyzji Mistrza Gry). **Dowodzenie** nie ma wpływu na zachowanie osób postronnych, umożliwia posłuszeństwo osób podlegających władzy Bohatera.

Zdolności pokrewne: brak.

Gadanina

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Ogląda.

Opis: Bohaterowie posiadający tę umiejętność mogą próbować zagadać osobę, zasypując ją potokiem słów. Korzystający z tej umiejętności Bohater zazwyczaj nie próbuje na nikogo wpływać (do tego służy przekonywanie), chce po prostu zyskać na czasie. Po udanym teście umiejętności **gadanina** ofiara ma prawo do testu Siły Woli, który określa, czy zorientowała się w tym, co się naprawdę dzieje. Nieudany test oznacza, że „zagadana” osoba nie robi przez całą rundę, zastanawiając się, czy ma do czynienia z osobnikiem pijanym czy zwykłym idiotą, a może jedno i drugie. **Gadanina** nie przynosi rezultatu, jeśli ofiara bierze udział w walce lub stoi w obliczu ewidentnego zagrożenia życia. Bohater może próbować zagadać kilka osób (jedna osoba za każde 10 punktów jego Oglady), pod warunkiem, że wszędzie te osoby rozumieją język, którym się posługuje.

Zdolności pokrewne: brak.

Hazard

Typ: Podstawowa.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Umiejętność **hazard** zwiększa szansę Bohatera na wygraną w grach losowych, takich jak karty lub kości. Każda uczestnicząca w grze postać wplaca stawkę, a potem wszyscy grający jednocześnie wykonują test **hazardu**. Najniższy wynik rzutu (oczywiście, przy udanym teście) oznacza wygraną puli.

Zdolności pokrewne: geniusz arytmetyczny.

Hipnoza

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Siła Woli.

Opis: Używając **hipnozy** Bohater może wprowadzić inną osobę w trans. Uwaga hipnotyzowanej osoby musi być przez minutę skupiona na jednej rzeczy (często wykorzystuje się jakąś błyskotkę na łańcuszku lub zapaloną świecę). Potem należy wykonać test umiejętności. Osoby próbujące opierać się hipnozie mogą wykonać test Siły Woli. Po wprowadzeniu osoby w trans, Bohater może jej zadać jedno pytanie za każde 10 punktów swojej Siły Woli. Osoba udziela odpowiedzi szczerze, zgodnie ze swoją wiedzą. Jeśli głęboko w coś wierzy, to udzieli takiej właśnie informacji. Po udzieleniu odpowiedzi na ostatnie pytanie osoba wychodzi z transu.

Zdolności pokrewne: brak.

Jęździectwo

Typ: Podstawowa.

Cecha: Zręczność.

Opis: Bohater potrafi jeździć konno lub na innych wierzchowcach. Zwykle jeżdżenie w normalnych warunkach nie wymaga wykonywania testu umiejętności. Jednakże może on być konieczny w przypadku jazdy galopem, wyścigu, podczas jazdy w trudnym terenie, wskakiwaniu na konia w biegu, itp.

Zdolności pokrewne: wołyzerka.

Język tajemny

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Dzięki tej umiejętności Bohater może rzucać zaklęcia.

Znajomość języka tajemnego jest konieczna przy używaniu magicznych formuł. W odróżnieniu od innych języków, język tajemny nie jest używany w codziennych rozmowach, a wyłącznie do manipulowania mocą magiczną. Wszystkie magiczne pergaminy i księgi zapisane są w określonym języku tajemnym. Istnieje wiele języków tajemnych. Najczęściej używane to: demoniczny, magiczny (znany wśród uczonych w Imperium pod nazwą *Lingua Praestantia*) i tajemny elfi.

Zdolności pokrewne: brak.

Kuglarstwo (różne)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Ogłada.

Opis: Kuglarstwo wykorzystywane jest do zabawiania publiczności.

Podobnie jak w przypadku nauki i wiedzy, nazwa kuglarstwo określa kategorię oddzielnych umiejętności. Najczęściej spotykanymi rodzajami kuglarstwa są: akrobatyka, aktorstwo, błaznowanie, gawędziarstwo, komedianstwo, mimika, muzykalność, polykanie ognia, śpiew, taniec, wróżenie z dłoni, żonglerka.

Zdolności pokrewne: człowiek-guma, naśladowca.

Leczenie

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Dzięki tej umiejętności Bohater może zapewnić opiekę medyczną rannej osobie. Udan test leczenia przywraca 1k10 punktów Żywotności w przypadku osoby lekko rannej lub 1 punkt Żywotności w przypadku osoby ciężko rannej. Ranna osoba może być leczona tylko raz podczas sytuacji krytycznej (bitwa, zasadzka, pułapka, upadek, itp.), która spowodowała

utratę punktów Żywotności, lub zaraz po niej. Test leczenia można ponowić następnego dnia, jak również każdego kolejnego dnia. Szczegółowe zasady leczenia ran znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Zdolności pokrewne: chirurgia.

Mocna głowa

Typ: Podstawowa.

Cecha: Odporność.

Opis: Ta umiejętność zwiększa odporność Bohatera na alkohol.

Doświadczeni poszukiwacze przygód potrafią sporo wypić i jednocześnie zachować względną trzeźwość. Test umiejętności wykonuje się po każdej porcji wypitego alkoholu. Więcej informacji o napojach alkoholowych i skutkach ich spożycia znajdziesz w Rozdziale V:

Ekwipunek.

Zdolności pokrewne: brak.

Nauka (różne)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Ta umiejętność wykorzystywana jest do zapamiętywania ważniejszych informacji i liczb, jak też (gdy Bohater posiada materiały pomocnicze i odpowiednie zasoby) do badań naukowych. Wymaga intensywnych studiów, lecz zapewnią znacznie szerszą i jednocześnie bardziej szczegółową znajomość problemu niż w przypadku wiedzy ogólnej. Nauka nie jest pojedynczą umiejętnością, lecz kategorią obejmującą różne, odrębnie traktowane umiejętności. Każda z nich musi zostać wykupiona oddzielnie. Musisz wydać 100 PD za każdą opanowaną naukę (w nawiasie wpisujesz nazwę wyuczonej specjalności). Na przykład umiejętność nauka (teologia) jest odrębną umiejętnością niż nauka (historia). Najczęściej spotykane dziedziny nauki to: alchemia, astronomia, demonologia, filozofia, genealogia/heraldyka, historia, inżynieria, magia, matematyka, nekromancja, prawo, runy, strategia/taktyka, sztuka oraz teologia.

Zdolności pokrewne: brak.

Nawigacja

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Umiejętność ta wykorzystywana jest do orientowania się na lądzie i na wodzie. W zależności od wiedzy i możliwości, Bohater może nawigować według mapy albo gwiazd lub posługując się wrodzonym wyczuciem kierunku. Dzięki tej umiejętności może również ocenić długość podróży, biorąc pod uwagę topografię okolicy, porę roku i pogodę. W normalnych warunkach, utrzymanie stałego kursu wymaga jednego udanego testu umiejętności dziennie. W wyjątkowych sytuacjach Mistrz Gry może zażądać dodatkowych testów umiejętności.

Zdolności pokrewne: geniusz arytmetyczny, wyczucie kierunku.

Opieka nad zwierzętami

Typ: Podstawowa.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Umiejętność ta wykorzystywana jest podczas doglądania zwierząt domowych i hodowlanych (konie, woły, świnię, psy, itd.). Codzienne czynności i karmienie zwierząt nie wymagają testu umiejętności. Może być jednak potrzebny przy próbie wykrycia objawów choroby lub zastosowaniu specjalnych zabiegów (na przykład zaplatanie grzywy, czesanie, przygotowanie konia do parady wojskowej, itp.).

Zdolności pokrewne: brak.





Oswajanie

Typ: Zaawansowana.
Cecha: Ogląda.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności umożliwia oswajanie zwierząt. Zwierzęta domowe i hodowlane zawsze zachowują się przyjaźnie wobec Bohatera, który posiada tę umiejętność. Zwierzęta dzikie lub trefne (na przykład psy gończe lub bojowe) mogą dać się oswoić przy udanym teście umiejętności. Mistrz Gry może przydzielić modyfikatory przy próbie oswajania zwierząt wyjątkowo agresywnych lub wyjątkowo wiernych innej osobie. Umiejętność oswajanie nie działa na potwory.

Zdolności pokrewne: brak.

Otwieranie zamków

Typ: Zaawansowana.
Cecha: Zręczność.

Opis: Bohater potrafi otwierać wszelkiego rodzaju zamki i kłódki. Zazwyczaj do otwarcia zamka wystarczy jeden udany test umiejętności, ale przy próbach otworzenia szczególnie skomplikowanego mechanizmu Mistrz Gry może zażądać dodatkowych testów umiejętności.

Zdolności pokrewne: brak.

Plotkowanie

Typ: Podstawowa.
Cecha: Ogląda.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności pozwala na zbieranie informacji w czasie zwykłej rozmowy. Obejmuje wymianę najświeższych nowin, plotek o ważnych osobach oraz ogólnych informacji o wydarzeniach w okolicy.

Zdolności pokrewne: etykieta, lotrzyk.

Pływanie

Typ: Podstawowa.
Cecha: Krzepa.

Opis: Bohater umie pływać oraz nurkować. Pływanie w spokojnej wodzie nie wymaga testu umiejętności. Test może być potrzebny przy próbie nurkowania, pływania w wartkim lub zdradliwym nurcie oraz podczas próby przepłynięcia dłuższego dystansu. W czasie pływania Szybkość Bohatera spada o połowę (zaokrąglane w górę).

Zdolności pokrewne: brak.

Powożenie

Typ: Podstawowa.
Cecha: Krzepa.

Opis: Bohater potrafi kierować wozem, powozem, a nawet rydwanem. Powożenie w normalnych warunkach nie wymaga testu umiejętności. Test może być potrzebny w przypadku jazdy w trudnym terenie, z dużą prędkością lub przy wykonywaniu niebezpiecznych manewrów.

Zdolności pokrewne: brak.

Przekonywanie

Typ: Podstawowa.
Cecha: Ogląda.

Opis: Ta umiejętność pozwala Bohaterowi wpływać na zachowanie innych osób. Może przekonywująco kłamać, błęfować, a nawet skutecznie zebrać. **Przekonywanie** wykorzystuje się też podczas prób uwodzenia. W przypadku zastosowania tej umiejętności w celu nakłonienia kogoś do zrobienia czegoś niezwykłego lub niebezpiecznego, Mistrz Gry może pozwolić nakłanianej postaci na test Siły Woli. Bohater może próbować przekonać kilka osób (jedna osoba za każde 10 punktów jego Oglady), pod warunkiem że wszystkie te osoby rozumieją język, którym posługuje się BG.

Zdolności pokrewne: etykieta, intrygant, krasomówstwo, lotrzyk, przemawianie.

Przeszukiwanie

Typ: Podstawowa.
Cecha: Inteligencja.

Opis: Ta umiejętność jest wykorzystywana przy przeszukiwaniu obszaru lub pomieszczenia, w nadziei znalezienia wskazówek, ukrytych przejść, skarbów lub pułapek. Dokładne przeszukiwanie pomieszczenia lub niewielkiego obszaru wymaga jednego udanego testu umiejętności.

Zdolności pokrewne: brak.

Rzemiosło

Typ: Zaawansowana.
Cecha: różne.

Opis: Bohater jest fachowcem w jednej z dziedzin rzemiosła. Ta umiejętność obejmuje także te dziedziny, które formalnie nie są określone jako rzemiosło, ale wymagają posiadania wyuczonej wiedzy i odpowiednich narzędzi. Każda umiejętność **rzemiosła** dotyczy odrębnej dziedziny. W nawiasie podano cechę, która jest powiązana z daną umiejętnością. Najczęściej spotykanymi dziedzinami **rzemiosła** są: aptekarstwo (Int), bednarstwo (S), garbarstwo (S), gotowanie (Int), górnictwo (S), handel (Ogd), jubilerstwo (Zr), kaligrafia (Zr), kamieniarstwo (Zr), kartografia (Zr), kowalstwo (S), krawiectwo (Zr), młynarstwo (S), piwowarstwo (Int), platnerstwo (S), rusznikarstwo (Zr), rymarstwo (Zr), stolarstwo (Zr), szutnictwo (Int), szewstwo (Zr), sztuka (Zr), świecarstwo (Zr), uprawa ziemi (S), wyrób luków (Zr), zielarstwo (Int) oraz złotnictwo (Zr).

Zdolności pokrewne: krasnoludzki fach, talent artystyczny.

Sekretne znaki (różne)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater potrafi odczytywać lub zapisywać zaszyfrowane wiadomości. Na obszarze Imperium stosuje się wiele systemów znaków. Sekretne znaki są zazwyczaj prostymi komunikatami używanymi głównie w celu ostrzeżenia, oznakowania obiektu, wskazania szlaku lub miejsca o szczególnym znaczeniu. Odczytanie lub zapisanie krótkiej, prostej wiadomości nie wymaga testu umiejętności. W przypadku bardziej skomplikowanych zapisów lub gdy fragmenty znaku są podniszczone albo zatarte, Mistrz Gry może nakazać wykonanie testu umiejętności z odpowiednimi modyfikatorami trudności. Najczęściej wykorzystywane są znaki: łowców, rycerzy zakonnych, złodziei i zwiadowców.

Zdolności pokrewne: brak.

Sekretny język (różne)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Znajomość **sekretnego języka** pozwala na potajemne porozumiewanie się z przedstawicielami tej samej profesji lub grupy społecznej. **Sekretne języki** przypominają raczej uproszczony szyfr, a nie powszechnie używane formy porozumiewania się. Wykorzystując znaki, mowę ciała i słowa kodowe wpłatane w zwykłą wypowiedź, Bohater może przekazać dodatkowe znaczenie wypowiadanych słów lub większą ilość informacji w krótkim czasie. W normalnych warunkach, gdy wszyscy rozmawiający znają dany **sekretny język**, test umiejętności nie jest potrzebny, aczkolwiek może być wymagany w niesprzyjających warunkach (na przykład na głośniejszej ulicy lub w czasie bitwy). Najczęściej używane **sekretnie języki** to: bitewny, łowców i złodziejski.

Zdolności pokrewne: brak.

Skradanie się

Typ: Podstawowa.

Cecha: Zręczność.

Opis: Umiejętność ta umożliwia Bohaterowi ciche poruszanie się w prawie każdym terenie. Skradając się, Bohater może wykonywać najwyżej jedną akcję „ruch” w rundzie. Test skradania się jest często wykonywany w przeciwnym teście umiejętności przeciwko **spostrzegawczości** przeciwnika.

Zdolności pokrewne: grotolaz, ulicznik, wędrowiec.

Splatanie magii

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Siła Woli.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności ułatwia Bohaterowi kontrolowanie Wiatrów Magii. Każde rzucenie zaklęcia wymaga manipulacji Wiatrami Magii, jednak **splatanie magii** wykorzystuje się wtedy, gdy wymagana jest większa kontrola nad czarem lub jego precyzyjne przygotowanie. Szczegółowe zasady dotyczące rzucania zaklęć i umiejętności **splatania magii** znajdziesz w Rozdziale VII: Magia.

Zdolności pokrewne: zmysł magii.

Spostrzegawczość

Typ: Podstawowa.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater Gracza, który posiada tę umiejętność, dokładniej obserwuje otoczenie, często zauważając szczegóły przeoczone przez innych. Dzięki temu ma większe szanse

na zauważenie pułapki, zapadni lub ukrytego przejścia.

Spostrzegawczość jest używana głównie do ustalania tego co Bohater widzi, choć obejmuje także pozostałe zmysły. Może więc być użyta do określania doznań smakowych, zapachowych, słuchowych i dotykowych. **Spostrzegawczość** bywa często stosowana w przeciwnych testach umiejętności, szczególnie przeciwko takim umiejętnościom jak **charakteryzacja**, **skradanie się** i **ukrywanie się**. Udan test umiejętności pozwala Bohaterowi na określenie liczebności, odległości, wielkości obserwowanego obiektu, itp. Nieudany test może oznaczać uzyskanie niedokładnych informacji.

Zdolności pokrewne: bystry wzrok, czuły słuch, geniusz arytmetyczny.

Sztuka przetrwania

Typ: Podstawowa.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Umiejętność ta może zapewnić przetrwanie w dziczy. Obejmuje znajomość technik łowienia ryb, polowania, oprawiania zwierzyny, rozpalania ognia, znajdowania pożywienia, konstruowania szałasów, itp.

Zdolności pokrewne: brak.

Śledzenie

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Zręczność.

Opis: Wykorzystując tę umiejętność, bohater może podążać za kimś, samemu pozostając niezauważonym. Test **śledzenia** jest często wykonywany w przeciwnym teście umiejętności przeciwko **spostrzegawczości** przeciwnika.

Zdolności pokrewne: brak.

Targowanie

Typ: Podstawowa.

Cecha: Ogląda.

Opis: Umiejętność ta umożliwia negocjowanie cen towarów i usług. W przypadku towarów codziennego użytku wystarczy zwykły test umiejętności. Jeśli Bohater targuje się o cenny przedmiot (na przykład próbuje ustalić koszt wyjątkowo cennego rękopisu), Mistrz Gry może zarządzić przeciwny test **targowania** (z ewentualnymi modyfikatorami trudności).

Zdolności pokrewne: żyłka handlowa.

Torturowanie

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Ogląda.

Opis: Dzięki zastosowaniu rozmaitych działań i środków przymusu Bohater potrafi wydobyć interesujące go informacje od osoby niechętniej do współpracy. Umiejętność obejmuje zarówno psychiczne znęcanie się, jak i fizyczne tortury. Ofiara może opierać się torturom, wykonując test Siły Woli.

Zdolności pokrewne: groźny.

Tresura

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Ogląda.

Opis: Bohater potrafi uczyć zwierzęta wykonywania różnych sztuczek i słuchania prostych poleceń. Zwykle tresurze poddaje się psy, konie i sokoły, choć Mistrz Gry może pozwolić na tresowanie bardziej niezwykłych zwierząt. Wyuczenie zwierzęcia zajmuje sporo czasu. Test umiejętności należy wykonywać raz na tydzień tresury. Nauczenie prostej sztuczki wymaga pojedynczego, udanego

testu, średnio trudna sztuczka wymaga trzech udanych testów umiejętności, natomiast bardzo trudna - dziesięciu udanych testów umiejętności.

Zdolności pokrewne: brak.

Tropicenie

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater potrafi wyszukiwać ślady zwierząt, a także ludzi i innych stworzeń. Podążanie wyraźnym tropem nie wymaga testu umiejętności i nie spowalnia tempa poruszania się. Test umiejętności może być jednak potrzebny w trudnych warunkach terenu lub pogody. Odpowiedni poziom skuteczności może dostarczyć dodatkowych informacji (o liczebności grupy, odległości od tropionego stworzenia, a nawet jego cechach osobniczych).

Zdolności pokrewne: brak.

Ukrywanie się

Typ: Podstawowa.

Cecha: Zręczność.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności umożliwia Bohaterowi ukrywanie się w niemal dowolnym terenie, pod warunkiem, że istnieje realna szansa schowania się za jakimś obiektem (mur, drzewo, budynek, itp.). Przy próbie ukrycia się na otwartej, pustej przestrzeni (na przykład na środku ulicy) test umiejętności automatycznie jest nieudany. Ukrywanie się bywa często wykorzystywane przeciwko testowi spostrzegawczości przeciwnika.

Zdolności pokrewne: grotołaz, ulicznik, wędrowiec.

Unik

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Zręczność.

Opis: Wykorzystanie tej umiejętności umożliwia Bohaterowi uniknięcie ataku podczas walki wręcz. Unik można stosować najwyżej raz na rundę. Szczegółowe zasady unikania ciosów znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Zdolności pokrewne: brak.

Warzenie trucizn

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater potrafi przyrządzać rozmaite trucizny pochodzenia zwierzęcego lub roślinnego, a także trucizny uzyskiwane alchemicznie. Szczegółowy opis trucizn i efektów ich działania znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Zdolności pokrewne: brak.

Wiedza (różne)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Umiejętność ta zapewnia wiedzę o zwyczajach, strukturze władzy, najważniejszych dostojnikach, obyczajach ludowych oraz przesądach mieszkańców danej krainy, członków danej grupy społecznej lub przedstawicieli danej rasy. Wiedza nie jest równoznaczna ze studiami naukowymi (to oddaje umiejętność nauka), lecz zapewnia jedynie podstawowe informacje, jakie Bohater zdobył w czasie podróży po świecie. Podobnie jak w przypadku umiejętności nauka, wiedza to szersza kategoria obejmująca różne, oddzielnie zdobywane konkretne umiejętności. Najczęściej wiedza dotyczy: Bretonii, Estalii, Imperium, Jałowej Krainy, Kisleva, Księstw Granicznych, Norski, Tili i elfów, krasnoludów, niziołków i ogrów.

Zdolności pokrewne: obieżyświat.

Wioslarstwo

Typ: Podstawowa.

Cecha: Krzepa.

Opis: Bohater potrafi sterować tratwami, barkami i innymi łodziami wiosłowymi. Utrzymanie kursu w normalnych warunkach i proste manewry nie wymagają testu umiejętności. Mistrz Gry może uznać za stosowne wykonanie testu umiejętności w przypadku kiepskiej pogody, wysokiej fali, pokonywania progów rzecznych lub omijania mielizn.

Zdolności pokrewne: brak.

Wspinaczka

Typ: Podstawowa.

Cecha: Krzepa.

Opis: Twój Bohater potrafi wspiąć się na drzewa, mury, skalne ściany i inne pionowe przeszkody. W normalnych warunkach test umiejętności wykonuje się raz na rundę. Wspinanie się w czasie walki wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Udany test oznacza, że Bohater wspiął się na wysokość równą połowie jego Szybkości (zaokrąglane w górę), mierzoną w metrach.

Zdolności pokrewne: brak.

Wycena

Typ: Podstawowa.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Bohater potrafi szacować wartość rzeczy codziennego użytku, jak również przedmiotów wartościowych, takich jak biżuteria, klejnoty i dzieła sztuki. Udany test umiejętności pozwala określić rynkową wartość przedmiotu. Ponieważ nieudany test umiejętności może spowodować błędne oszacowanie wartości przedmiotu, Mistrz Gry powinien wykonać rzut w tajemnicy i zależnie od wyniku poinformować gracza o ustalonej w ten sposób wartości przedmiotu.

Zdolności pokrewne: talent artystyczny, żyłka handlowa.

Wykrywanie magii

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Siła Woli.

Opis: Umiejętność ta umożliwia Bohaterowi wykrywanie subtelnych zawirowań, jakie towarzyszą magicznej aurze. Czarodzieje opisują to jako szósty, siódmy i ósmy zmysł człowieka. Wśród chłopstwa to zjawisko znane jest pod nazwą „wiedźmi wzrok”. Udany test umiejętności pozwala określić, czy przedmiot, postać lub obszar pozostaje pod wpływem czaru. Wykorzystując tę umiejętność, czarodziej może ustalić siłę Wiatrów Magii w najbliższej okolicy. Dodatkowe informacje na ten temat znajdziesz w Rozdziale VII: Magia.

Zdolności pokrewne: zmysł magii.

Zastawianie pułapek

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Zręczność.

Opis: Bohater potrafi konstruować różnego rodzaju pułapki na zwierzęta. W Imperium używa się pułapek unieruchamiających, jak też usmiertniających złapane zwierzę. Za każdą założoną pułapkę wykonuje się jeden test umiejętności na dzień. Udany test oznacza, że w pułapkę złapało się zwierzę.

Zdolności pokrewne: brak.

Zastraszanie

Typ: Podstawowa.

Cecha: Krzepa.

Opis: Dzięki tej umiejętności Bohater może zastraszac lub zmuszac do uległości inne osoby. Ofiary, które nie chcą ugiąć się przed groźbami, mogą wykonać test Sily Woli. Reakcja postaci zależy całkowicie od decyzji Mistrza Gry, który bierze pod uwagę jej osobowość oraz wynik testu zastraszania. W niektórych sytuacjach (szantaż, itp.), Mistrz Gry może uznać, że bardziej odpowiednią cechą do testu zastraszania może być Ogląda.

Zdolności pokrewne: groźny.

Znajomość języka

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Ta umiejętność umożliwia Bohaterowi porozumiewanie się w obcym języku. Większość języków Starego Świata wywodzi się ze wspólnego starożytnego narzecza, choć w ciągu wielu wieków różnice między poszczególnymi dialektami doprowadziły do powstania odrębnych języków. W normalnych warunkach, gdy wszyscy rozmawiający znają dany język, test umiejętności nie jest potrzebny. Test umiejętności może być potrzebny w przypadku prób naśladowania regionalnych akcentów lub gdy Bohater Gracza próbuje przekonać słuchających, że język obcy jest ojczystym jego językiem. Najczęściej

używanymi językami są: bretoński (Bretonia), eltharin (elfi), estalijski (Estalia), khazalid (krasnołudzki), kislevski (Kislev), norški (Norska), tileański (Tilea) oraz Reikspiel czyli staroświatowy (Imperium) i nieco podobny do niego język niziołków. Uczeń posługuje się także językiem klasycznym, choć obecnie występuje on głównie w formie pisanej. Mniej cywilizowane rasy posługują się językiem gobliniskim (orki, gobliny i hobgobliny), narzeczem grumbarth (ogry) oraz mroczną mową (zwierzoludzie i inne istoty Chaosu).

Zdolności pokrewne: naśladowca, obieżyświat, poliglota.

Zwinne palce

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Zręczność.

Opis: Dzięki tej użytecznej umiejętności Bohater potrafi ukryć w dłoni małe przedmioty lub wykonywać sztuczki z kartami i monetami. **Zwinne palce** przydają się również przy ukradkowym sięganiu do cudzych sakiewek. Test **zwinnych palców** jest często wykonywany w przeciwnym teście umiejętności przeciwko **sposzregawczości** przeciwnika.

Zdolności pokrewne: brak.

Żeglarstwo

Typ: Zaawansowanie.

Cecha: Zręczność.

Opis: Dzięki tej umiejętności Bohater potrafi sterować statkami żaglowymi. Dodatkowo Bohater dysponuje wiedzą o budowie okrętów, różnych rodzajach żagli, a także umiejętnością przewidywania pogody na morzu. Żeglowanie po spokojnych wodach nie wymaga testu umiejętności. Trudne warunki pogodowe, wysokie fale lub wykonywanie manewrów w czasie bitwy mogą wymagać testu umiejętności o odpowiednim stopniu trudności.

Zdolności pokrewne: brak.

Tabela 4-4: Zdolności

Artylerzysta	Latanie	Poliglota
Bardzo silny	Lewitacja	Przemawianie
Bardzo szybki	Łotrzyk	Przerażający
Bijatyka	Magia czarnoksiężska	Rozbrajanie
Błyskawiczne przeładowanie	Magia kapłańska	Silny cios
Błyskawiczny blok	Magia powszechna	Straszny
Byskotliwość	Magia prosta	Strzał mierzony
Brawura	Magia tajemna	Strzał precyzyjny
Broń naturalna	Medytacja	Strzał przebijający
Broń specjalna (różne)	Morderczy atak	Strzelec wyborowy
Bystry wzrok	Morderczy pocisk	Szał bojowy
Charyzmatyczny	Naśladowca	Szczęście
Chirurgia	Niepokojący	Szósty zmysł
Chodu!	Nieustraszone	Szybki refleks
Czarnoksiężstwo	Niezwykłe odporny	Szybkie wyciągnięcie
Człowiek-guma	Obieżyświat	Talent artystyczny
Czuły słuch	Oburęczność	Twardziel
Dotyk mocy	Odporność na Chaos	Ulicznik
Etykieta	Odporność na choroby	Urodzony wojownik
Geniusz arytmetyczny	Odporność na magię	Wędrowiec
Grotolaz	Odporność na trucizny	Widzenie w ciemności
Groźny	Odporność psychiczna	Wołyżerka
Gusła	Odwaga	Wyczucie kierunku
Intrygant	Ogłuszanie	Wykrywanie pułapek
Krasnołudzki fach	Opanowanie	Wyostrome zmysły
Krasomówstwo	Ożywienie	Zapasy
Krzepki	Pancerz wiary	Zapiekła nienawiść
		Zmysł magii
		Żyłka handlowa

— Zdolności —

Zdolności uzupełniają umiejętności Twojego Bohatera i opisują dodatkowe działania, jakie może podejmować. Mogą mieć charakter daru wrodzonego lub wyuczonego. Na przykład **widzenie w ciemności** jest zdolnością wrodzoną, natomiast **rozbrajanie** jest sztuką, jakiej można się nauczyć.

Zdobywanie zdolności

Po wyborze profesji początkowej Twój Bohater automatycznie uzyskuje wszystkie zdolności z nią związane. Odzwierciedlają one to wszystko, czego nauczył się przez całe życie do chwili rozpoczęcia kariery poszukiwacza przygód. W miarę zdobywania doświadczenia Bohater będzie mógł wykonywać nowe profesje i zdobywać dodatkowe zdolności. Nabycie nowej zdolności wymaga wydania 100 PD. Szczegółowe zasady zmiany profesji znajdziesz w Rozdziale III: Profesje.

Opis zdolności

Wszystkie zdolności są opisane w następujący sposób:

Nazwa zdolności

Opis: Szczegółowy opis zdolności; do czego się przydaje i co można dzięki niej osiągnąć.

Zdolności

Poniżej znajdziesz opis wszystkich zdolności, uszeregowanych w porządku alfabetycznym.

Artylerzysta

Opis: Bohater został świetnie wyszkolony w obsłudze broni palnej. Dzięki tej zdolności może przeładować broń palną w czasie krótszym o akcję. Jeśli Bohater posiada również zdolność **blyskawiczne przeładowanie**, może korzystać naraz z obu zdolności (skracając czas przeładowania broni palnej o akcję podwójną).

Bardzo silny

Opis: Bohater obdarzony jest wyjątkową siłą. Otrzymuje +5 do Krzepy, dodawane do początkowej wartości cechy. Może to zmienić wartość Siły BG, zgodnie z zasadami opisanymi na str. 19.

Bardzo szybki

Opis: Bohater potrafi poruszać się znacznie szybciej niż inni. Otrzymuje +1 do Szybkości, dodawane do początkowej wartości cechy.

Bijatyka

Opis: Bohater nauczył się walczyć w karczemnych burdach i miejskich rozróżach. Otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz podczas ataku bez broni. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +1 do obrażeń zadawanych podczas takiego ataku.

Błyskawiczne przeładowanie

Opis: Bohater jest doświadczonym strzelcem. Dzięki tej zdolności może przeładować broń strzelecką w czasie krótszym o akcję. Bohater używający **blyskawicznego przeładowania** może napiąć kuszę w czasie jednej akcji zwykłej, podczas gdy normalnie wymaga to akcji podwójnej. Jeśli przeładowanie broni normalnie zajmuje akcję, korzystając z tej zdolności można to wykonać w ramach akcji natychmiastowej. Dzięki temu Bohater może przeładować taką broń praktycznie w mgnieniu oka, co pozwala na wykonanie „ataku wielokrotnego” z broni strzeleckiej. Szczegółowe zasady wykonywania „ataku wielokrotnego” znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Błyskawiczny blok

Opis: Bohater, który wykonuje „atak wielokrotny” (więcej na ten temat w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch), może poświęcić jeden z ataków, otrzymując w zamian możliwość sparowania ataku przeciwnika. Na przykład Bohater mający 3 Ataki i deklarujący atak wielokrotny, mógłby wykonać dwa ataki i raz sparować atak przeciwnika. Bohater nadal może parować najwyżej jeden atak na rundę.

Błyskotliwość

Opis: Bohater obdarzony jest wyjątkową inteligencją. Otrzymuje +5 do Inteligencji, dodawane do początkowej wartości cechy.

Brawura

Opis: Obdarzony tą zdolnością Bohater wykazuje się wyjątkową śmiałością i ruchliwością w walce. Może wykonać akcję „skok” poświęcając na to akcję zwykłą (zamiast akcji podwójnej). Zdolność zwiększa też maksymalny zasięg wszystkich skoków o 1 metr.

Broń naturalna

Opis: Postać dysponuje ostrymi kłami lub pazurami, których z powodzeniem może używać w walce. W czasie walki bez broni jest traktowana, jak gdyby używała broni jednoręcznej. **Broń naturalna** nie pozwala na parowanie ciosów. W przypadku broni naturalnej nie można stosować **rozbrajania**.

Broń specjalna (różne)

Opis: Bohater potrafi władać bronią, która wymaga specjalistycznego treningu. Każda zdolność **broń specjalna** jest odrębną zdolnością. Na przykład **broń specjalna (dwuręczna)** różni się od zdolności **broń specjalna (rzucana)**. Każda zdolność musi zostać wykupiona oddzielnie. Najczęściej spotykanymi rodzajami broni specjalnych są: dwuręczna, kawaleryjska, mechaniczna, palna, parująca, rzucana, szermiercza, unieruchamiająca oraz korbacze, kusze, łuki i proce. Szczegółowy opis poszczególnych rodzajów broni znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Bystry wzrok

Opis: Bohater obdarzony jest doskonałym wzrokiem. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **sposstrzegawczości** podczas rozglądania się oraz do testów **czytania z warg**.

Charyzmatyczny

Opis: Bohater obdarzony jest zniewalającym urokiem osobistym. Otrzymuje +5 do Oglady, dodawane do początkowej wartości cechy.

Chirurgia

Opis: Bohater poznał tajniki najnowszej wiedzy medycznej. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **leczenia**. W przypadku leczenia ciężko rannego pacjenta udany test przywraca 2 punkty Żywotności zamiast, jak normalnie, tylko 1. Jeśli w wyniku trafienia krytycznego istnieje ryzyko utraty kończyny, pacjent leczony przez chirurga otrzymuje modyfikator +20 do Odporności podczas testów związanych z ryzykiem utraty kończyny. Szczegółowe zasady dotyczące trażeń krytycznych znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Chodu!

Opis: W chwili zagrożenia Bohater odkrywa w sobie zadziwiające możliwości fizyczne. Uciekając z pola walki lub z miejsca zagrożenia, na 1k10 rund otrzymuje +1 do Szybkości.

Czarnoksięstwo

Opis: Bohater poznał sekret Czarnej Magii *Dhar* i potrafi jej używać do wspomoczenia siły swoich zaklęć. Korzystanie z **czarnoksięstwa** umożliwia zdobycie większej mocy, ale jest także bardziej ryzykowne. Za każdym razem, gdy Bohater rzuca czar, może wykorzystać energię *Dhar* do jego wzmocnienia. Wykonując rzut na poziom mocy czaru, możesz rzucić dodatkową kostką k10 i zignorować najmniejszy z uzyskanych wyników, który jednak liczy się przy sprawdzaniu Przekleństwa Tzeentcha. Na przykład czarodziej z Magią 2, który rzuca zaklęcie z wykorzystaniem **czarnoksięstwa**, rzuca 3k10 i wybiera dwa najwyższe wyniki. Wszystkie trzy kostki są używane do sprawdzania Przekleństwa Tzeentcha. Gdyby na kostkach wypadło 6, 6 i 6, poziom mocy czaru wyniósłby 12 (6+6), jednak czar wywołałby Poważną Manifestację Chaosu. Znajomość **czarnoksięstwa** jest wymagana przy rzucaniu czarów z magii **czarnoksięskiej**. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdziesz w Rozdziale VII: Magia.

Człowiek-guma

Opis: Bohater potrafi wyginać swoje ciało w sposób nieosiągalny dla zwykłych osób. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **kuglarstwa** (akrobatyka) oraz modyfikator +20 do **Zręczności** podczas testów wyzwalania się z więzów, przeciskania przez szczeliny, itp.

Czuły słuch

Opis: Bohater obdarzony jest wyjątkowo czułym słuchem. Otrzymuje modyfikator +20 do testów **sposstrzegawczości** podczas nasłuchiwania.

Dotyk mocy

Opis: Niektóre czary używane w walce wymagają dotknięcia przeciwnika. Bohater, który posiada zdolność **dotyk mocy**, otrzymuje modyfikator +20 do **Walki Wręcz** przy testach związanych z rzucaniem czarów dotykowych.

Etykieta

Opis: Bohater potrafi odpowiednio zachowywać się we wszelkich sytuacjach towarzyskich. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **plotkowania** i **przekonywania** podczas rozmów z przedstawicielami szlachty i arystokracji. Modyfikator stosuje się również w sytuacjach, gdy wymagana jest znajomość etykiety (na przykład podszywanie się pod szlachcica z wykorzystaniem charakterystyki).

Geniusz arytmetyczny

Opis: Bohater potrafi błyskawicznie rachować w umyśle oraz, mając do dyspozycji dostatecznie dużo czasu, może rozwiązać niemal dowolny problem matematyczny. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **hazardu** i **nawigacji** oraz modyfikator +20 do testów **sposstrzegawczości** związanych z oceną odległości, ciężaru, itd.

Grotołaz

Opis: Bohater wychował się w jaskiniach bądź często po nich wędrował. Bez trudu potrafi poruszać się w podziemiach. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **skradania** się i **ukrywania** się wykonywanych pod powierzchnią ziemi lub w jaskiniach.

Groźny

Opis: Wygląd, wzrost lub zachowanie Bohatera wzbudzały respekt i instynktowny niepokój wśród obserwatorów. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **zastraszania** i **torturowania**.

Gusła

Opis: Bohater odkrył w sobie dziki talent magiczny, który udoskonala metodą prób i błędów, nie mając dostępu do magicznych studiów. Bohater potrafi rzucać czary **magii prostej** (gusła) bez konieczności posiadania umiejętności **język tajemny**. Do rzucania czarów nadal wymagana jest zdolność **magia prosta** (gusła). Za każdym razem, gdy Bohater korzysta z zaklęć **magii prostej** (gusła), musisz rzucić dodatkową kostką k10. Wynik rzutu nie dodaje się do poziomu mocy czaru, lecz jest używany do sprawdzania **Przekleństwa Tzeentcha**. Jeśli Twój BG nauczy się umiejętności **język tajemny**, nie będziesz musiał rzucać dodatkową kostką.

Intrygant

Opis: Bohater jest mistrzem rozgrywek politycznych i intryg. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **przekonywania** związanych z intrygami oraz do **Sily Woli** podczas testów przeciwko **przekonywaniu** ze strony innych osób.

Krasnoludzki fach

Opis: Krasnoludy są urodzonymi rzemieślnikami. Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **rzemiosła**: **górnictwo**, **kamieniarsztwo**, **kowalstwo**, **jubilerstwo**, **piwowarstwo**, **plątnierstwo** i **rusznikarstwo**.

Krasomówstwo

Opis: Bohater potrafi przemawiać tak pięknie i przekonująco, że może poderwać do działania całe tłumy. Wykorzystując **przekonywanie BG** może oddziaływać na grupę osób 100 razy liczniejszą niż normalnie. Zdolność **krasomówstwo** wymaga uprzedniego opanowania zdolności **przemawianie**.

Krzepki

Opis: Bohater, który posiada tę zdolność, w czasie wielu przygód nabrał niesamowitej krzepy. Może nosić ciężki pancerz lub zbroję płytową bez zmniejszenia Szybkości. Szczegółowy opis pancerzy znajdziesz w **Rozdziale V: Ekwipunek**.

Latanie

Opis: Postać potrafi latać. Zasady dotyczące latania znajdziesz w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**.

Lewitacja

Opis: Postać potrafi unosić się nisko nad ziemią. Zasady dotyczące lewitacji znajdziesz w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**.

Łotrzyk

Opis: Bohater jest blisko związany ze światem przestępczym. Otrzymuje modyfikator +10 do testów **plotkowania** i **przekonywania** w kontaktach z przedstawicielami przestępczego półświata.

Magia czarnoksięska

Opis: Twój Bohater poznał tajniki jednej z zakazanych tradycji magicznych. Podobnie jak w przypadku **magii tajemnej**, zgłębianie sekretów **magii czarnoksięskiej** wymaga poświęcenia i wyboru jednej z dostępnych mrocznych tradycji. Każda **magia czarnoksięska** jest oddzielną zdolnością. Na przykład **magia czarnoksięska** (Chaos) różni się od **magii czarnoksięskiej** (nekromancja). W kolejnych dodatkach znajdziesz informacje o innych rodzajach **magii czarnoksięskiej**, włącznie z wyszczególnieniem mocy bogów Chaosu: Nurgla, Slaaneshy i Tzeentcha. Znajomość **magii czarnoksięskiej** pozwala na rzucanie czarów z określonej tradycji. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdziesz w **Rozdziale VII: Magia**.

Magia kapłańska

Opis: Bohater jest tak żarliwym wyznawcą jakiegoś bóstwa, że dzięki jego modlitwom zdarzają się rzeczy nadprzyrodzone. Zgłębianie tajemnic boga wymaga fanatycznego poświęcenia i zaangażowania. Bohater musi wybrać jednego boga, a w konsekwencji także jedną z **magii kapłańskich**. Każda **magia kapłańska** jest oddzielną zdolnością magiczną, pozwalającą na rzucanie czarów z dziedziny określonego bóstwa. Na przykład **magia kapłańska** (dziedzina Sigmara) różni się od **magii kapłańskiej** (dziedzina Ulryka). Każde z większych bóstw w Starym Świecie posiada własny kult, który naucza **magii kapłańskiej**. Są to Świątynie: Mananna, Morra, Myrmidii, Ranalda, Sigmara, Shallyi, Taala i Rhyi, Ulryka oraz Vereny. Znajomość **magii kapłańskiej** pozwala na rzucanie czarów z określonej dziedziny. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdziesz w **Rozdziale VII: Magia**.

Magia powszechna

Opis: Bohater potrafi rzucać zaklęcia, które są powszechnie używane przez czarodziejów i kapłanów. **Magia powszechna** obejmuje wybór czarów, z których każdy jest osobną zdolnością. Na przykład **magia powszechna (rozproszenie magii)** i **magia powszechna (podniebny chód)** to odrębne zdolności. Najczęściej wykorzystywane czary z magii powszechnej to: *dotyk na odległość*, *magiczny alarm*, *magiczna broń*, *magiczny zamek*, *pancerz Eteru*, *podniebny chód*, *rozproszenie magii* oraz *uciszenie*. Szczegółowe informacje na temat magii powszechnej i opis poszczególnych czarów znajdziesz w **Rozdziale VII: Magia**. Zdolność **magia powszechna** wymaga uprzedniego posiadania zdolności **magia prosta**.

Magia prosta

Opis: Bohater poznał podstawowe tajniki rzucania czarów. **Magia prosta**, podobnie jak **magia tajemna**, obejmuje kilka zdolności. Każdy rodzaj **magii prostej** jest traktowany jako oddzielna zdolność magiczna. Na przykład **magia prosta (tajemna)** i **magia prosta (kapłańska)** to odrębne zdolności. Znajomość dowolnego rodzaju **magii prostej** i posiadanie cechy **Magia** przynajmniej na poziomie 1 pozwala na rzucanie czarów z odpowiedniej listy zaklęć. Istnieją trzy podstawowe rodzaje **magii prostej**: *gusła*, *kapłańska* i *tajemna*. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdziesz w **Rozdziale VII: Magia**.

Magia tajemna

Opis: Bohater poznał tajniki jednej z kilku tradycji magicznych znanych w Imperium. **Magia tajemna** wymaga absolutnego poświęcenia i długotrwałych studiów. W konsekwencji Bohater musi dokonać wyboru jednej z dostępnych tradycji i nie będzie mógł uczyć się innych. Każdy rodzaj **magii tajemnej** jest oddzielną zdolnością. Na przykład **magia tajemna (zwierzęta)** różni się od **magii tajemnej (ogień)**. W Imperium istnieje osiem Kolegiów Magii, z których każde naucza odrębnej Tradycji, czyli odmiennej **magii tajemnej**. Są to Tradycje: *Cienia*, *Metalu*, *Niebios*, *Ognia*, *Śmierci*, *Światła*, *Zwierząt* i *Życia*. Znajomość **magii tajemnej** pozwala na rzucanie czarów należących do określonej tradycji. Szczegółowe zasady rzucania zaklęć znajdziesz w **Rozdziale VII: Magia**.

Medytacja

Opis: Bohater potrafi skupić się na własnym wnętrzu i wejść w głęboki trans, ignorując doznania ze świata zewnętrznego. Podczas odprawiania rytuału magicznego BG otrzymuje modyfikator do poziomu mocy czaru równy wartości jego cechy **Magia**.

Morderczy atak

Opis: Dzięki znajomości podstaw anatomii Bohater potrafi wymierzyć atak w niewrażliwą część ciała przeciwnika. Zwiększa to o 1 Wartość Krytyczną wszystkich trafień krytycznych zadanych przez BG.

Morderczy pocisk

Opis: Bohater specjalizuje się w czarach typu „magiczny pocisk”. Otrzymuje modyfikator +1 do rzutów na obrażenia, gdy atakuje czarami tego typu.

Naśladowca

Opis: Bohater potrafi bezbłędnie naśladować różne odgłosy. Otrzymuje modyfikator +10 do testów: *kuglarstwa (aktorstwo, błaznowanie, gawędziarstwo i komedianctwo)*, *charakteryzacji* (jeśli jednym z elementów przebrania jest naśladowanie głosu lub dźwięków) oraz *znajomości języka*, gdy próbuje udawać, że to jego język ojczysty.



Niepokojący

Opis: Bohater ma w swoim wyglądzie coś takiego, że przeciwnicy stają się niespokojni. Widząc go, wrogowie muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymują modyfikator -10 do testów *Walki Wręcz* i *Umiejętności Strzeleckich* w czasie walki z Bohaterem. Podczas każdej kolejnej rundy mogą próbować przełamać swój lęk (wykonując kolejny test Siły Woli). Efekt mija, gdy jedna ze stron ucieknie z pola walki.

Nicustraszony

Opis: Bohater nie odczuwa strachu. Może jest naprawdę odważny, a może po prostu szalony. Bez względu na przyczynę, jest odporny na *Strach* i w mniejszym stopniu ulega *Grozie* (wykonujesz rzut przeciw *Grozie* jako rzut przeciw *Strachowi*). Bohater jest również odporny na działanie umiejętności *zastraszanie* i zdolności *niepokojący*. Szczegółowe zasady dotyczące wzbudzania *Strachu* i *Grozy* znajdziesz w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**.

Niezwykłe odporny

Opis: Bohater obdarzony jest wyjątkową odpornością. Otrzymuje +5 do Odporności, dodawane do początkowej wartości cechy. Może to zmienić wartość *Wytrzymałości*, BG zgodnie z zasadami opisanymi na str. 19.

Obieczyświat

Opis: Bohater w swoim życiu wiele podróżował, zdobywając rozległą wiedzę. Otrzymuje modyfikator +10 do testów *wiedzy* oraz *znajomości języka*.

Oburęczność

Opis: Bohater może używać obu rąk z jednakową sprawnością, nie otrzymując modyfikatora -20 do *Walki Wręcz*, gdy trzyma broń w słabszej ręce.



Odporność na Chaos

Opis: Bohater obdarzony jest naturalną odpornością na wpływ Chaosu. Otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli podczas testów przeciwko magii i efektom Chaosu. Jest również całkowicie odporny na mutacje Chaosu. Jednak nigdy nie będzie mógł rzucać czarów.

Odporność na choroby

Opis: Bohater jest obdarzony końskim zdrowiem. Otrzymuje modyfikator +10 do Odporności podczas testów przeciwko chorobom.

Odporność na magię

Opis: Bohater w naturalny sposób opiera się działaniu czarów. Otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli podczas testów przeciwko magii.

Odporność na trucizny

Opis: Wyjątkowa odporność organizmu pozwala Bohaterowi na osłabienie działania trucizny. Otrzymuje modyfikator +10 do Odporności podczas testów przeciwko truciznom.

Odporność psychiczna

Opis: Bohater jest mniej podatny na efekt szokujących i przerażających wydarzeń. Do momentu uzbierania 8 Punktów Oblędu nie musi testować, czy Bohater nabawił się choroby umysłu. Bohater popada w oblęd (wykazuje objawy pierwszej choroby umysłowej) dopiero po uzbieraniu 14 Punktów Oblędu.

Odwaga

Opis: Bohater odznacza się wyjątkową odwagą. Otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli podczas testów przeciwko Strachowi i Grozie oraz zastraszaniu.

Ogłuszanie

Opis: Po udanym ataku bronią białą Bohater może zadeklarować próbę ogłuszenia przeciwnika, zamiast zadawać mu obrażenia. W takiej sytuacji należy wykonać przeciwstawny test Krzepy. Jeśli Bohater wygra, jego przeciwnik musi natychmiast wykonać test Odporności, dodając modyfikator +10 za każdy Punkt Zbroi hełmu lub osłony noszonej na głowie. Jeśli ten test będzie nieudany, przeciwnik zostaje ogłuszony na 1k10 rund. W tym czasie nie może podejmować żadnych akcji i nie może stosować umiejętności unik.

Opanowanie

Opis: Bohater nigdy nie traci zimnej krwi. Otrzymuje +5 do Siły Woli, dodawane do początkowej wartości cechy.

Ożywienie

Opis: Postać jest nieumarłym stworem, przywróconym do życia za pomocą magii nekromanckiej (patrz **Rozdział VII: Magia**). Jest odporna na Strach, Grozę, trucizny, choroby oraz na wszystkie czary, umiejętności i zdolności, które wpływają na emocje i umysł.

Pancerz wiary

Opis: Dzięki żarliwej modlitwie Bohater potrafi skutecznie rzucać czary, nawet nosząc pancerz. Zdolność umożliwia dodanie +3 do ujemnego modyfikatora do poziomu mocy czaru, który związany jest noszeniem zbroi. Na przykład rzucanie czarów i jednocześnie zasłanianie się ciężką tarczą jest obciążone modyfikatorem -3. Zdolność **pancerz wiary** redukuje ten modyfikator do 0.

Poliglota

Opis: Bohater posiada naturalną zdolność uczenia się i zapamiętywania obcych języków. Otrzymuje modyfikator +10 do testów czytania i pisania oraz znajomości języka.

Przemawianie

Opis: Gdy Bohater przemawia, potrafi skupić uwagę większej grupy słuchaczy. Wykorzystując **przekonywanie**, może oddziaływać na grupę osób 10 razy liczniejszą niż normalnie.

Przerażający

Opis: Wygląd postaci wywołuje przerażenie wśród obserwatorów. Swoim zachowaniem wzbudza Grozę, zgodnie z zasadami opisanymi w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**.

Rozbrajanie

Opis: Po udanym ataku bronią białą, Bohater może podjąć próbę rozbrojenia przeciwnika, zamiast zadawać mu obrażenia. W takiej sytuacji należy wykonać przeciwstawny test Zręczności. Jeśli Bohater wygra, jego przeciwnik zostaje rozbrojony i upuszcza broń. Broń można podnieść, wykonując akcję „użycie przedmiotu”. Jeśli przeciwnik wygra, utrzymuje broń w ręce. Nie można rozbrajać przeciwnika, który walczy bronią naturalną (kły, pazury, itp.).

Silny cios

Opis: Dzięki doświadczeniu nabytemu w wielu walkach Bohater potrafi precyzyjnie wymierzać ciosy w walce wręcz. Otrzymuje modyfikator +1 do obrażeń zadawanych bronią białą.

Straszny

Opis: Wygląd postaci wywołuje przestach wśród obserwatorów. Swoim zachowaniem wzbudza Strach, zgodnie z zasadami opisanymi w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**.

Strzał mierzony

Opis: Wykonując atak bronią strzelecką, Bohater potrafi skoncentrować się i znacznie lepiej wycelować. Po zadeklarowaniu akcji „wycelowanie” otrzymuje modyfikator +20 do Umiejętności Strzeleckich przy rzucie na trafienie, zamiast normalnego modyfikatora +10.

Strzał precyzyjny

Opis: Wykonując atak bronią strzelecką, Bohater potrafi precyzyjnie wymierzyć strzał, który zadaje dodatkowe obrażenia. Otrzymuje modyfikator +1 do rzutów na obrażenia podczas ataku z użyciem broni strzeleckiej.

Strzał przebijający

Opis: Bohater potrafi znaleźć odsłoniętą szczelinę w pancerzu przeciwnika. Po udanym ataku bronią strzelecką może zignorować 1 Punkt Zbroi przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie nosi zbroi, ta zdolność jest nieskuteczna.

Strzelec wyborowy

Opis: Bohater potrafi wyjątkowo celnie strzelać. Otrzymuje +5 do Umiejętności Strzeleckich, dodawane do początkowej wartości cechy.

Szał bojowy

Opis: W trakcie walki Bohater potrafi wpaść w szal bojowy. Przez jedną rundę musi się doprowadzić do wściekłości (wyjąc, gryząc tarczę, bijąc się w piersi, itd.). W następnej rundzie jego pierwotna natura bierze górę, zapewniając modyfikator +10 do testów Siły Woli i Krzepy, (także +1 do Siły, czyli zadawanych obrażeń), przy jednoczesnym modyfikatorze -10 do testów

Inteligencji i Walki Wręcz. Podczas walki zawsze atakuje najbliższego przeciwnika, wykonując „szarżę” lub „szaleńczy atak”, nie może uciekać ani wykonywać akcji „odwrót”. BG pozostaje pod wpływem szalu bojowego do końca starcia.

Szczęście

Opis: Bohater jest nieprawdopodobnym szczęściarzem. Wydaje się wychodzić obronną ręką z najgorszych opresji. Każdego dnia dostaje dodatkowy Punkt Szczęścia. Szczegółowe zasady przyznawania i wydawania Punktów Szczęścia znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Szósty zmysł

Opis: Bohater jest niezwykle czujny i niemal instynktownie wyczuwa zagrożenie. W przypadku zasadzki lub innego zagrożenia Mistrz Gry może wykonać tajny test Siły Woli Bohatera. Jeśli test okaże się udany, Mistrz Gry powinien Cię poinformować, że Twój Bohater ma złe przeczucie albo wrażenie, że jest obserwowany. Dzięki temu BG obdarzony szóstym zmysłem może uniknąć zaskoczenia w początkowej fazie walki.

Szybki refleks

Opis: Bohater jest obdarzony wspaniałym refleksem. Otrzymuje +5 do Zręczności, dodawane do początkowej wartości cechy.

Szybkie wyciągnięcie

Opis: Dzięki tej zdolności Bohater potrafi szybko zareagować, błyskawicznie dobywając broni lub wyciągając inny przedmiot zza pasa lub z kieszeni. Raz na rundę może użyć akcji „użycie przedmiotu” jako akcji natychmiastowej.



Talent artystyczny

Opis: Bohater potrafi tworzyć dzieła sztuki. Otrzymuje modyfikator +20 do testów rzemiosła (sztuka) oraz modyfikator +10 do testów wyceny przy szacowaniu wartości dzieł sztuki.

Twardziel

Opis: Bohater jest wyjątkowo odporny na ból i zranienia. Otrzymuje +1 do Żywotności, dodawane do początkowej wartości cechy.

Ulicznik

Opis: Bohater wychował się w mieście i z łatwością orientuje się w terenie zabudowanym. Otrzymuje modyfikator +10 do testów skradania się i ukrywania się w mieście.

Urodzony wojownik

Opis: Bohater wyjątkowo sprawnie posługuje się bronią białą. Otrzymuje +5 do Walki Wręcz, dodawane do początkowej wartości cechy.

Wędrowiec

Opis: Bohater wychował się na wsi i z łatwością orientuje się w terenie wiejskim. Otrzymuje modyfikator +10 do testów skradania się i ukrywania się na terenach poza miastem.

Widzenie w ciemności

Opis: Bohater dysponuje zdolnością wyraźnego widzenia przy oświetleniu porównywalnym ze światłem gwiazd. Zasięg wzroku w takich warunkach wynosi 30 metrów. Zdolność jest bezużyteczna w całkowitej ciemności.

Wołyżerka

Opis: Bohater potrafi dokonywać niewiarygodnych wyczynów podczas jazdy konnej. Potrafi stać na rękach na grzbiecie galopującego wierzchowca, przeskakiwać z jednego konia na drugiego, zeskakiwać w pełnym biegu, itp. Bohater wykonuje testy jeździectwa tylko w najbardziej ekstremalnych sytuacjach, a i wtedy otrzymuje modyfikator +10 do testów tej umiejętności.

Wyczucie kierunku

Opis: Bohater instynktownie potrafi określać strony świata i orientować się w przestrzeni. Prawie nigdy się nie gubi i bez wahania potrafi wskazać kierunek północny. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +10 do testów nawigacji.

Wykrywanie pułapek

Opis: Bohater jest ekspertem w wykrywaniu i rozbrajaniu pułapek. Otrzymuje modyfikator +10 do testów spostrzegawczości i otwierania zamków związanych z wykrywaniem i unieszkodliwianiem pułapek.

Wyostrzone zmysły

Opis: Bohater posiada wyjątkowo wyczulone zmysły. Otrzymuje modyfikator +20 do wszystkich testów spostrzegawczości.

Zapasy

Opis: Bohater wyjątkowo dobrze walczy bez broni. Wykonując chwyt, otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +10 do Krzepy, gdy chwyt przeciwnika lub gdy wyzwała się z uścisku.

Zapickła nienawiść

Opis: Bohater podziela głęboko zakorzenioną wśród swojego ludu wrogość wobec wszystkich zielonoskórych. Ta wiekowa już tradycja napędza go taką nienawiścią, że otrzymuje modyfikator +5 do Walki Wręcz, gdy atakuje gobliny, orki i hobgobliny.

Zmysł magii

Opis: Bohater potrafi umiejętnie manipulować Wiatrami Magii. Otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii oraz wykrywania magii.

Żyłka handlowa

Opis: Bohater potrafi sprzedawać niemal wszystko. Otrzymuje modyfikator +10 do testów targowania i wyceny.

Biegnij, Snorri, biegnij!

Snorri powoli zbliżył się do skrzyżowania, czujnie wypatrując i nasłuchując jakichkolwiek oznak zasadzki. Droga naprzód wydawała się wolna, ale z pobocznego tunelu, zza zakrętu, słychać było jakieś głosy. Oczywiście, każdy porządny krasnolud powinien to sprawdzić. Ostrożnie wystawiając głowę zza załomu ściany, Snorri utwierdził się w podejrzeniach. Gobliny! Wyglądało na to, że było ich przynajmniej z pół tuzina. Krasnolud rozważał możliwe wyjścia z tej sytuacji. Mogłby spróbować przedrzeć się między nimi, ale prawdopodobnie odniósłby rany, a wciąż miał wiele mil do przebiegnięcia. Zresztą, walka z goblinami nie była jego zadaniem. Musiał przekazać ważną wiadomość królowi Alrikowi z Karak-Hirn. Jego obowiązkiem, jako krasnoludzkiego gońcy, było dostarczenie jej za wszelką cenę.

Rozejrzał się uważnie. Jakies dwadzieścia metrów za skrzyżowaniem widać było obszar zasypany luźnymi odłamkami skalnymi. Wyglądało to jak część starego krasnoludzkiego tunelu, który zawalił się w tym miejscu. Snorri po cichu napiął kuszę i starannie wycelował. Wystrzelił, kierując bełt prosto w porytą szczelinami ścianę. Efekt był dokładnie taki, o jaki mu chodziło. Siła uderzenia pocisku nadwerżyła i tak już osłabioną ścianę. Na kamiczystą podłogę posypał się deszcz skalnych odłamków. Huk poniosł się echem wzdłuż korytarza.

Snorri błyskawicznie przeładował kuszę i przywarł plecami do ściany. Usłyszał tupot. Zielonoskórzy połknęli przynętę. Po chwili kilka krzywonogich goblinów wyłoniło się zza załomu. Bieglem w stronę skrzyżowania. Chwilę później Snorri podkrał się do zakrętu i spojrzał w głąb korytarza. Najwyraźniej wszystkie gobliny dały się nabrać.

Gонец pomknął korytarzem. Po przebiegnięciu ćwierci mili zatrzymał się. Ściany w tej części korytarza wyglądały zupełnie normalnie. Jednak Snorri znał to miejsce. Słyszcząc ścigające go gobliny, szybko dotknął ściany w trzech miejscach. Część skały odsunęła się, otwierając tajne przejście. Wszedł do korytarza i zamknął za sobą ukryte drzwi. Uśmiechnął się. Gobliny być może kontrolowały te tunele, ale z pewnością nie poznały ich wszystkich sekretów.

Snorri biegł dalej. Musiał dotrzeć do Karak-Hirn przed upływem następnego dnia. W Undgrin Ankor czyhało na niego wiele innych niebezpieczeństw. Gонец pomodlił się do Valayi o łaskę i przyspieszył kroku.



Ekwipunek

„Nie zapłacę dwóch tysięcy Karli-Franzów
za krasnoludzki pistolet!
Wystarczy mi solidna robota
imperialnych rzemieślników!”

– śp. Dagmara von Horstrup,
szlachcianka z Carroburga.

Po wybraniu profesji początkowej powinieneś zadbać o wyposażenie swojego Bohatera. Z lektury poniższego rozdziału dowiesz się, jaki ekwipunek jest popularny wśród poszukiwaczy przygód. Każdy z tych przedmiotów Twój BG może zakupić przed rozpoczęciem gry i w takim przypadku nie musi zwracać uwagi na jego dostępność (patrz „Dostępność” na str. 106.). Tego rodzaju sprzęt jest bardzo ważny, ponieważ kończący profesję Bohater musi zgromadzić przedmioty, które będą potrzebne do rozpoczęcia kolejnej profesji. W trakcie przygód Bohater będzie zdobywał skarby i złoto. Pojawi się wówczas pytanie: na co wydać

te z trudem zdobyte bogactwa? Ten rozdział opisuje dobra i usługi, które za odpowiednią opłatą są osiągalne w świecie *Warhammera*.

Znajdziesz tu również zasady dotyczące używania broni i pancerzy, mające zastosowanie do wszystkich postaci uczestniczących w walce. Z tego względu stosujemy wspólne określenie „postać” (które może oznaczać Bohatera Gracza, Bohatera Niezależnego lub potwora). Wszystkie odległości zostały podane w metrach. Jeśli używacie mapy taktycznej, wystarczy podzielić daną odległość przez 2, żeby otrzymać liczbę pól.

– Zasada opcjonalna: Obciążenie –

Niektórzy gracze nie przejmują się zbytnio tym, ile ich Bohaterowie mogą unieść. Inni z kolei wolą skrupulatnie wyliczać, ile ich BG może na sobie dźwigać. Specjalnie dla nich można wprowadzić zasadę rozliczania punktów Obciążenia, która odzwierciedla ciężar oraz nieporęczność ekwipunku. Niektóre przedmioty o niewielkiej wadze mogą mieć spore rozmiary, utrudniające noszenie. Inne wręcz przeciwnie, pomimo niewielkich rozmiarów mogą sporo ważyć. Co więcej, niektóre przedmioty nie nadają się do noszenia albo upchania w plecak.

Bohater może nieść określoną ilość ekwipunku (zależną od wartości jego Krzepy), nie odczuwając negatywnych skutków Obciążenia. Może nieść przedmioty o sumie punktów Obciążenia

równej wartości jego Krzepy pomnożonej przez 10. BG z Krzepą równą 45 będzie mógł nieść 450 punktów Obciążenia, zanim waga wyposażenia zacznie go spowalniać. Za każde 50 punktów Obciążenia powyżej tego limitu, jego Szybkość spada o 1.

Krasnoludy są szczególnie wytrzymałe i krzepkie, dlatego mogą nieść ekwipunek o wadze równej ich Krzepie pomnożonej przez 20. Zwierzęta pociągowe, takie jak konie albo muły, są w stanie udźwignąć większe ciężary. Liczba punktów Obciążenia, które mogą nieść równa się wartości ich Krzepy pomnożonej przez 30.

Wyrażona w punktach Obciążenia waga niesionej postaci równa się sumie jej Krzepy i Odporności, pomnożonej przez 10.

– System monetarny –

Waluty różnych krain bite są z trzech podstawowych kruszców: złota, srebra i miedzi (czasem zastępowanego przez miedź lub brąz, jednak te monety mają tę samą wartość). Pomimo niewielkich różnic w rysunku na awersie lub inskrypcji pokrywającej rewers, większość miast honoruje obcą walutę. Ułatwia to prowadzenie handlu w Starym Świecie. Złota moneta, którą wybito w Kislevie, będzie miała identyczną wartość w Bretonii. Jednak nie

zawsze tak bywa. Na przykład w czasie wojny monety z wrogiej krainy mogą budzić podejrzliwość lub otwartą nienawiść, dlatego lepiej orientować się w bieżącej sytuacji politycznej.

W każdym kraju monetom nadaje się pospolite nazwy. Monety bite ze złota określane są w Imperium jako złote korony (w skrócie oznaczane „zk”), srebrne nazywane są szylingami („s”), natomiast miedziane i miedziarne drobniaki są określane mianem pensów („p”).

Tabela 5-1: Dochód

Zajęcie	Roczny dochód (zk)	Placa miesięczna (s)	Tygodniówka (p)
Chłop	9-15	15-25	45-75
Bogaty chłop	15-25	25-45	75-135
Karczmarz	20-30	35-50	105-150
Miejski kramarz	20-40	35-65	105-195
Najemnik	20-50	35-80	105-240
Zdolny rzemieślnik	25-80	40-135	120-400
Paser	30-100	50-165	150-495
Mistrz rzemiosła	40-150	65-250	195-750
Artisan	150-500	250-835	750-2505
Szlacheć	250-500	415-835	1245-2505
Czarodziej	300-800	500-1350	1500-4050
Arystokrata	1000+	1700+	5100+

Wszystkie sumy podano bez uwzględnienia lokalnych podatków.

Tabela 5-2: Wpływ dostępności

Dostępność	Stopień trudności	Modyfikator testu plotkowania
Znikoma	Bardzo Trudny	-30%
Rzadka	Trudny	-20%
Sporadyczna	Wymagający	-10%
Mała	Przeciętny	+0%
Przeciętna	Prosty	+10%
Duża	Łatwy	+20%
Powszechna	Bardzo Łatwy	+30%

Sumę czterech koron zapisuje się jako 4 zk, dziewięć srebrnych szylingów to 9 s, a piętnaście pensów oznacza się jako 15 p.

Kurs wymiany

Poszczególne monety wymienia się wedle następującego kursu:

1 złota korona (zk) = 20 srebrnych szylingów (s)
= 240 miedzianych pensów (p)

1 srebrny szyling = 12 miedzianych pensów

Większość ludzi zamieszkujących Stary Świat ogląda w ciągu swego życia zaledwie kilka złotych monet. Z braku twardej waluty, uciekają się do wymiany towarów za towar, dlatego niejednokrotnie za wykonanie koła do wozu płaci się workiem mąki, a nie pieniędzmi.

Z drugiej strony, poszukiwacze przygód częściej niż przeciętny mieszkaniec Imperium znajdują skarby, dlatego też dysponują większymi funduszami. Informacje o dochodach zwykłych obywateli, robotników lub rzemieślników znajdują się w Tabeli 5-1: Dochód, która dostarcza także wskazówek, za jakie sumy można ich wynająć.

— Dostępność —

Posiadanie pieniędzy nie daje pewności, że uda się zakupić pożądaną przedmiot. Osady i małe wioski są znacznie gorzej zaopatrzone w towary, niż wielkie miasta zamieszkiwane przez większą liczbę ludzi. Kupienie doskonale wykonanego miecza w małej osadzie będzie trudniejsze niż znalezienie kramu płatnerza w tętniącej życiem stolicy prowincji. Aby odzwierciedlić dostępność towaru lub usługi, zostały im przypisane pewne poziomy dostępności, zamykające się w przedziale od Znikomej do Powszechnej. Mogą być wykorzystywane do określenia, czy przedmiot jest osiągalny w danym sklepie. Na przykład w położonym na wybrzeżu Marienburgu znacznie łatwiej można kupić ryby niż w leżącej w Górach Krańca Świata krasnoludzkiej twierdzy Karak Kadrin. Mistrz Gry powinien zmieniać poziom dostępności dóbr i usług, tak aby pasowały do miejsca, w którym toczy się gra.

Bohater Gracza, który poszukuje jakiegoś przedmiotu lub usługi, powinien wykonać udany test plotkowania, zmodyfikowany o poziom dostępności dóbr, jakie chce zakupić. Tabela 5-2: Wpływ dostępności zawiera modyfikatory testu plotkowania dla społeczności liczącej tysiąc lub mniej osób. Dla osad liczących od tysiąca do 10 tysięcy osób, trudność należy obniżyć o jeden stopień. W przypadku miast zamieszkiwanych przez więcej niż 10 tysięcy osób, trudność powinna zostać zmniejszona o 2 stopnie. Osady liczące mniej niż sto osób są bardzo małe i nie oferują szerokiej gamy towarów. Bohaterowie, którzy chcą zrobić tam zakupy, muszą liczyć się z trudnością wykonania testu wyższą o jeden stopień. Tabela 5-3: Dostępność a liczba ludności pokazuje zmiany stopnia trudności testu w zależności od liczby mieszkańców w osadzie.

Przykład: Aaron chce kupić miecz. Jest to towar powszechnie dostępny, dlatego próbując go kupić we wsi średniej wielkości, Aaron otrzymuje modyfikator +10 do testu plotkowania. Gdyby szukał go w wiosce o populacji mniejszej niż 100 osób, stopień trudności testu zmieniłby się na Przeciętny (brak modyfikatora). W stosunkowo dużym mieście (na przykład zamieszkanym przez 8 tysięcy osób) Aaron zakupiłby oręż bez trudu (otrzymując modyfikator +20, ponieważ jest to Łatwe zadanie).

Tabela 5-3: Dostępność a liczba ludności

Stopień trudności w zależności od liczby ludności				
Dostępność	Poniżej 100	Poniżej 1 tys.	Poniżej 10 tys.	Powyżej 10 tys.
Znikoma	Decyzja MG	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający
Rzadka	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający	Przeciętny
Sporadyczna	Trudny	Wymagający	Przeciętny	Prosty
Mała	Wymagający	Przeciętny	Prosty	Łatwy
Przeciętna	Przeciętny	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy
Duża	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny
Powszechna	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny	Automatyczny

Określenia gwarowe

Waluty istniejące w Starym Świecie są znane pod wieloma, często mylącymi nazwami. Krążące w obiegu różnorodne monety, w połączeniu z mnogością dialektów regionalnych i skłonnością mieszkańców poszczególnych krain do nadawania własnych nazw używanej walucie sprawiają, że ciężko polapać się w gąszczu dziwnego nazewnictwa. Poniżej przedstawiono kilka przykładowych określeń, z jakimi może spotkać się Twój Bohater.

Złote korony

Blysk: Termin używany przez członków gangów ulicznych z Altdorfu.

Dżyngsy: Miejski termin opisujący korony pochodzące z niepewnego źródła.

Gelt: Termin mieszkańców Północy określający dużą ilość pieniądza o niewielkiej wartości.

Gilder: Złota moneta z symbolem gildii na awersie, często spotykana w Marienburgu.

Karle: W gwarze Reiklandczyków złota korona, nazywana tak od wybitej na monecie podobizny Imperatora.

Marka: Termin stosowany w całym Imperium na określenie monety z charakterystycznym znakiem młota.

Szylingi

Blyszczyk: Słowo pochodzące ze złodziejskiej grypsery, które przyjęło się w języku potocznym.

Groszak: Nieformalny termin stosowany przez kupców.

Srebrnik: Pospolity termin, używany przez kupców i żeglarzy.

Szlam: Określenie szylinga stosowane na wsi, które często może wprowadzać w błąd podróżnych.

Pensy

Brzęk: Typowe określenie pieniędzy wśród ludności miejskiej.

Szrapnel: Termin wywodzący się z armii imperialnej na określenie garści miedzianych pensów.

Żeliwo: Krasnoludzkie wyrażenie opisujące drobne monety.

Pospolite wyrażenia i powiedzenia

„Brzęknij grosza szlachetny panie”: Typowe powiedzenie altdorfskich żebraków.

„Gdzie jest szlam, tam są niziołki”: Przynoszący zyski interes, do którego potrzebna jest tania, niewykwalifikowana siła robocza.

„Poszło na szrapnele”: Kiepski interes, złe czasy.

„Zupełnie żeliwny”: Ktoś praktycznie bez pieniędzy.

— Jakość wykonania —

Nie wszystkie towary wykonane są tak samo starannie. Część przedmiotów jest tandetna lub źle konserwowana, inne zaś pięknie ozdobiono lub wyprodukowano szczególnie starannie. Połec nadgnilego mięsa jest mniej apetyczny niż soczysta pieczeń, podobnie jak miecz wykuty w krasnoludzkiej kuźni jest cenniejszą bronią niż rdzewiejący kawał żelaza, który przypadkiem wydobyto z dna jeziora. Wszystkie przedmioty opisane w tym rozdziale są zwykłej jakości, co oznacza, że nie wyróżniają się niczym niezwykłym, ale też nie zostały źle wykonane. Jeśli Twój Bohater pragnie posiadać ekwipunek o jakości innej niż przeciętna, powinien zastosować poniższe zasady, które modyfikują cenę i dostępność towaru.

W przypadku zwykłych przedmiotów lub usług, poziom ich jakości nie ma odbicia w zasadach gry. Kiepskiej jakości świeca może ciągle gasnąć, zbyt szybko się topić lub ohydnie śmierdzieć, podczas gdy świeca najlepszej jakości nie zostanie zdmuchnięta przez nagły powiew wiatru, daje jaśniejsze światło, a czasem przyjemnie pachnie. Szczególnie starannie wykuta broń może być lżejsza od zwykłej, a zbroja odporniejsza na ciosy. W przypadku powszechnie dostępnych towarów i usług różnice w jakości są nieznaczne, choć MG może obniżyć stopień trudności niektórych testów, jeśli uzna to za stosowne.

Jakość wykonania

Jakość	Modyfikator ceny	Dostępność
Najlepsza	x10	Zmniejsza się o dwa poziomy
Dobra	x3	Zmniejsza się o jeden poziom
Zwykła	x1	Bez zmian
Kiepska	x1/2	Zwiększa się o jeden poziom

Przykład: Aaron zdał sobie sprawę, że nie stać go na nowy miecz. Postanowił więc zaoszczędzić trochę grosza i kupić broń kiepskiej jakości. Koszt broni zostaje zmniejszony o połowę, a wśród mieczy tego rodzaju można przebieierać, ponieważ ich dostępność jest większa o jeden poziom (Powszechna).



— Towary i usługi —

Na bazarach i rynkach Starego Świata czeka nieprzeliczona ilość różnych przedmiotów, które można kupić albo sprzedać. W licznych kramach i sklepach Bohaterowie mogą nabyć zwykłe rzeczy takie jak: broń, liny, jedzenie lub ubrania, a także rzadziej spotykane dobra: trucizny, używki lub magiczne przedmioty. Cały ten dobytek został podzielony na dwie pojemne kategorie: towary, do których zaliczają się oręż, zbroje, ubrania, żywność, ekwipunek ogólny, przedmioty związane z transportem i ekwipunek specjalny oraz usługi, do których zaliczają się opieka medyczna, wynajem pracowników i inne.

Oręż

Wszystkie rodzaje broni zostały podzielone na dwie ogólne kategorie: broń zwykłą i specjalną. Uzbrojenia należące do pierwszej kategorii może używać każdy z Bohaterów, natomiast bronią specjalną może posługiwać się wyłącznie BG, który przeszedł specjalistyczny trening, czyli posiada odpowiednią zdolność **broń specjalna** (dodatkowe informacje na temat tej zdolności znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności). Bohater używający broni specjalnej, który nie posiada jednak odpowiedniej zdolności, musi



zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę) wartość swojej Walki Wręcz (w przypadku broni białej) lub Umiejętności Strzeleckich (w przypadku broni strzeleckiej). Wśród broni zwykłych wyróżniamy: bronie jednoręczne (miecz, topór, maczuga, pałka, kij), włócznie i oszczepy, a także prostą broń strzelecką, jak kusze i luki.

Kategorie broni specjalnych

Uzbrojenie specjalne zostało podzielone na mniejsze kategorie, związane z odpowiednią zdolnością (więcej informacji na temat zdolności znajdziesz w **Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności**). Wśród rodzajów broni specjalnej wyróżniamy (w nawiasie podano typy broni należących do tej kategorii): dwuręczne (broń dwuręczna, halabarda), kawaleryjskie (kopia, lanca), korbace (korbacz, morgensztern), kusze (kusza pistoletowa, kusza samopowtarzalna), luki (długi luk, elfi luk), mechaniczne (muskiet hochlandzki, pistolet wielostrzałowy, rusznica wielostrzałowa), palne (garlacz, pistolet, rusznica), parujące (lewak, łamacz mieczy, puklerz), proce (proca, proca drzewcowa), rzucane (gwiazdka, nóż do rzucania, topór do rzucania), szermierze (rapier, szpada) oraz unieruchamiające (arkan, bicz, bolas, sieć).

Wypożyczenie i zmiana profesji

Po ukończeniu profesji powinieneś zastanowić się, co Twój Bohater zamierza robić dalej. Aby zmienić profesję na którąś z wyjściowych, musi przede wszystkim posiadać wyposażenie potrzebne do jej wykonywania. Niektóre z przedmiotów można zakupić w trakcie przygód, lecz inne mogą okazać się zbyt drogie. Kradzież lub własnoręczne poszukiwanie odpowiedniego wyposażenia na dzikich obszarach to równie niebezpieczne rozwiązania. Ekwipunek, jaki zaprezentowano w tym rozdziale, bywa dostępny w każdej wsi lub miasteczku, albo u jednego z niezliczonych kupców przemierzających Stary Świat. Są jednak takie przedmioty, których zdobycie będzie wiązało się z polowaniem na niebezpieczne bestie, penetrowaniem ruin lub walką z szalonymi kultystami.

Cechy oręża

W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów broni, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Określają je cechy oręża. Niektóre z typów broni nie posiadają żadnych szczególnych cech, inne mogą mieć ich wiele. Poszczególne cechy oręża zostały opisane poniżej, a Tabele 5-4: Broń biała i 5-5: Broń strzelecka pokazują, która z cech odnosi się do danego rodzaju broni. Zasady te mają charakter ogólny i dotyczą wszystkich osób oraz istot uczestniczących w walce – dla uogólnienia stosujemy więc termin „postać”.

Oręż

Ciężki

Broń jest nieporęczna i władająca nią postać szybko się męczy. Zasady dotyczące broni druzgoczącej mają zastosowanie tylko w pierwszej rundzie walki.

Druzgoczący

Tego rodzaju oręż jest wyjątkowo ciężki i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią rzucaasz na obrażenia 2k10 i wybierasz wyższy rezultat.

Eksperymentalny

Bronie eksperymentalne to najnowsze osiągnięcia myśli inżynierskiej. Niestety, są bardziej zawodne niż tradycyjne, wypróbowane w działaniu rodzaje broni. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-98, broń zaczyna się. Jej naprawienie wymaga udanego testu rzemiosła (rusznikarstwo). Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 99 lub 00, broń eksploduje, ulegając całkowitemu zniszczeniu i zadając strzelcowi trafienie z Siłą 8.

Odlamkowy

Tego rodzaju broń palna strzela ładunkami złożonymi z kawałków metalu, gwoździ, tłuczonego szkła i innych drobnych, ostrych przedmiotów. Nie jest to oręż dla strzelca wyborowego, a raczej dla kogoś, kto chce zasypać przeciwników gradem odłamków. Strzelając z broni odlamkowej, postać nie musi wykonywać testu Umiejętności Strzeleckich. Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą długiego zasięgu broni (w przypadku garlacza to 32 metry) i szeroką na 2 metry. Każda postać objęta polem ostrzału musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza pełne obrażenia od broni.

Ogluszający

Używająca tego rodzaju oręża postać może jednym ciosem pozbawić przeciwnika przytomności. Otrzymuje modyfikator +10 do Krzepy przy próbach ogłuszania przeciwnika.

Parujący

Ta broń została zaprojektowana do blokowania ciosów. Postać używająca jej w walce otrzymuje modyfikator +10 do WW przy parowaniu ataków.

Powolny

Ze względu na nieporęczność i duże rozmiary, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10 do parowania lub unikania ciosów zadawanych bronią powolną.

Jakość wykonania broni

Wszystkie rodzaje broni wymienionych w podrozdziale „Typy broni” to oręż o zwykłej jakości wykonania, dostępny w większości miast. W przypadku uzbrojenia lepszej lub gorszej jakości powinien być zastosowany poniższe zasady, chyba że stoją w sprzeczności z zasadami podanymi przy opisie konkretnego typu broni.

Najlepsza jakość: To najlepszy oręż w swojej klasie. Zapewnia dodatkowy modyfikator +5 do testów Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich (w zależności od typu broni). Broń jest poręczniejsza i lżejsza, a wartość jej Obciążenia zmniejsza się o 10 punktów (minimalnie 1 punkt). Amunicja najlepszej jakości jest nieco lżejsza, ale nie daje modyfikatora do testów US. Bronie najlepszej jakości są często pięknie zdobione. W ich rękojeści wprawia się kamienie szlachetne i ozdabia dodatkowymi ornamentami. Inne, wprost przeciwnie, wyglądają zupełnie zwyczajnie, a jedynie ich wysoka skuteczność świadczy o staranności wykonania.

Dobra jakość: Ten oręż został dokładnie wykonany, jest trwały i dobrze wyważony, a także bardziej poręczny i lżejszy od zwykłej broni. Wartość jego Obciążenia zmniejsza się o 10 punktów 10 (minimalnie 1 punkt). Amunicja dobrej jakości nie zapewnia dodatkowych efektów.

Kiepska jakość: Bronie kiepskiej jakości są niewygodne i nieporęczne. Używając ich postać otrzymuje modyfikator -5 do testów Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich (zależnie od typu broni). Efekty używania jednoczesnego używania kiepskiej jakości broni i amunicji kumulują się (w takim przypadku stosowany jest łączny modyfikator -10 do testów Umiejętności Strzeleckich).

Precyzyjny

Tego rodzaju oręż jest często używany do pojedynków. Wartość każdego trafienia krytycznego zadanego przy użyciu broni precyzyjnej zwiększa się o 1. Efekt zdolności morderczy atak kumuluje się z efektem użycia broni precyzyjnej.

Przebijający zbroję

Oręż przebijający zbroję jest szczególnie przydatny przeciwko opancerzonym przeciwnikom. Ciosy lub strzały zadane za jego pomocą ignorują 1 Punkt Zbroi. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów. Efekt zdolności strzał przebijający kumuluje się z efektem użycia broni przebijającej zbroję.

Specjalny

Opis broni zawiera dodatkowe zasady.

Szybki

Broń szybka umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator -10 do WW przy parowaniu lub unikaniu ciosów zadawanych tego rodzaju orężem.

Unieruchamiający

Tego rodzaju broń nie jest przeznaczona do zabijania, lecz raczej do pochwycenia żywcem i unieruchomienia wroga. Po udanym trafieniu cel zostaje unieruchomiony i nie może nic robić, poza próbą uwolnienia się. Aby tego dokonać, musi zerwać więzy (wykonując udany test Krzepy) lub próbować wysliznąć się (test Zręczności). Dopóki nie uda mu się oswobodzić, jest traktowany jako bezbronny.

Wyważony

Tego rodzaju oręż jest doskonale wyważony i może być trzymany w drugiej ręce jako pomoc w walce. Zwykle korzysta się z niego w połączeniu z rapierem albo szpadą. Jeśli broń trzymana w drugiej ręce jest wyważona, postać nie otrzymuje modyfikatora -20 do Walki Wręcz związanego z używaniem broni w słabszej ręce.

Zawodny

Tego rodzaju broń często się zacina lub psuje. Jeśli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-99, użycie broni kończy się niepowodzeniem. Jej naprawienie wymaga udanego testu rzemiosła (rusznikarstwo). Jeśli wynik rzutu na atak wynosi 00, broń eksploduje, zadając strzelcowi normalne obrażenia i ulegając całkowitemu zniszczeniu.

Współczynniki broni

W Tabeli 5-4: Broń biała i Tabeli 5-5: Broń strzelecka znajdziesz współczynniki poszczególnych typów broni. Są one opisane w następujący sposób:

Nazwa broni

Najpopularniejsza nazwa broni. Czasem zdarza się, że w różnych krainach oręż znany jest pod innymi nazwami.

Cena

Cena zakupu broni. W zależności od dostępności oręża (decyzja MG), jakości wykonania i udanego testu targowania, cena broni może ulec zmianie.

Obciążenie

Ciężar i rozmiary przedmiotu. Dodatkowe informacje na temat Obciążenia znajdziesz na str. 105.

Kategoria

Przynależność do odpowiedniej kategorii broni specjalnych. Dodatkowe informacje na temat kategorii broni specjalnych znajdziesz na str. 108.

Siła broni

Podstawowa wartość obrażeń zadawanych przez broń. Po wykonaniu udanego ataku, oręż zadaje wymienioną liczbę obrażeń, dodawaną do wyniku rzutu 1k10 (S oznacza Siłę postaci). Szczegółowe zasady zadawania obrażeń znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Zasięg

Broń strzelecka (w tym także rzucana) posiada dwie (oddzielone ukośnikiem) wartości zasięgu celnego strzału. Pierwsza liczba oznacza zasięg krótki, druga zaś zasięg długi ataku. Postać strzelająca do celu znajdującego się na długim zasięgu otrzymuje modyfikator -20 do testów US. Wszystkie zasięgi podano w metrach (w przypadku użycia mapy taktycznej wystarczy podzielić odległość przez 2, aby uzyskać wynik wyrażony w polach). Na przykład luk posiada zasięg krótki do 24 metrów i długi do 48 metrów. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości 24 metrów, postać nie otrzymuje ujemnych

Table 5-4: Broń biała

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Cechy oręża	Dostępność
Bez broni	—	—	Zwykła	S-4	specjalna	—
Broń dwuręczna*	20 zk	200	Dwuręczna	S	powolny, druzgoczący	mała
Broń improwizowana	—	35	Zwykła	S-4	brak	—
Broń jednoręczna	10 zk	50	Zwykła	S	brak	przeciętna
Halabarda*	15 zk	175	Dwuręczna	S	specjalny	przeciętna
Kij*	3 s	50	Zwykła	S-2	ogłuszający, parujący	duża
Kopia	15 zk	100	Kawaleryjska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki	rzadka
Korbacz*	15 zk	95	Korbacz	S+1	druzgoczący	sporadyczna
Lanca	20 zk	75	Kawaleryjska	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Lewak	2 zk	10	Parująca	S-4	parujący, wyważony	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 zk	40	Parująca	S-3	specjalny, wyważony	sporadyczna
Morgensztern	15 zk	60	Korbacz	S	druzgoczący	sporadyczna
Puklerz	4 zk	15	Parująca	S-3	ogłuszający, parujący, wyważony	mała
Rapier	18 zk	40	Szermiercza	S-1	szybki	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 zk	1	Zwykła	S-3	ogłuszający	przeciętna
Szpada	18 zk	40	Szermiercza	S-2	precyzyjny, szybki	rzadka
Sztylet	1 zk	10	Zwykła	S-3	brak	przeciętna
Tarcza	10 zk	50	Zwykła	S-2	parujący, specjalny	przeciętna
Włócznia	10 zk	50	Zwykła	S	szybki	przeciętna

Tabela 5-5: Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkan*	1 zk	10	Unieruchamiająca	—	8/-	Akcja	unieruchamiający	duża
Bicz	2 zk	40	Unieruchamiająca	S-4	6/-	Akcja	szybki, unieruchamiający	mała
Bolas	7 s	20	Unieruchamiająca	1	8/16	Akcja	unieruchamiający	sporadyczna
Długi łuk*	15 zk	90	Długi łuk	3	30/60	Akcja	przebijający zbroję	mała
Elfi łuk*	70 zk	75	Długi łuk	3	36/72	Akcja	przebijający zbroję	znikoma
Garlacz	70 zk	50	Palna	3	32/-	3 Rundy	odłamkowy	znikoma
Improwizowana	—	10	Zwykła	S-4	6/-	Akcja	brak	—
Krótki łuk*	7 zk	75	Zwykła	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Kusza pistoletowa	35 zk	25	Kusza	2	8/16	Runda	brak	rzadka
Kusza samopowtarzalna*	100 zk	150	Kusza	2	16/32	Natychmiastowa	specjalny	znikoma
Kusza*	25 zk	120	Zwykła	4	30/60	Runda	brak	mała
Łuk*	10 zk	80	Zwykła	3	24/48	Akcja	brak	przeciętna
Muskiet hochlandzki	450 zk	70	Mechaniczna	4	48/96	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 zk	10	Rzucana	S-3	6/12	Akcja	brak	przeciętna
Oszczep	10 zk	50	Zwykła	S	8/-	Akcja	brak	mała
Pistolet	200 zk	25	Palna	4	8/16	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Pistolet wielostrzałowy	400 zk	25	Mechaniczna	4	8/16	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny, powolny	znikoma
Proca	4 zk	10	Proca	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Proca drzewcowa*	6 zk	50	Proca	4	24/48	Akcja	brak	rzadka
Rusznica*	300 zk	30	Palna	4	24/48	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Sieć	3 zk	60	Unieruchamiająca	—	4/8	Runda	unieruchamiający	duża
Rusznica wielostrzałowa*	600 zk	30	Mechaniczna	4	24/48	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny, powolny	znikoma
Topór/młot do rzucania	5 zk	40	Rzucana	S-2	8/-	Akcja	brak	mała
Włócznia	25 s	30	Zwykła	S-1	8/16	Akcja	brak	przeciętna

Amunicja

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Strzały (5)	1 s	10	—	—	—	—	—	przeciętna
Belty (5)	2 s	10	—	—	—	—	—	mała
Kule do broni palnej (10)	1 s	10	—	—	—	—	—	rzadka
Proch strzelniczy (strzał)	3 s	1	—	—	—	—	—	znikoma

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Tabela 5-4: Broń biała

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Cechy oręża	Dostępność
Bez broni	—	—	Zwykła	S-4	specjalna	—
Broń dwuręczna*	20 zł	200	Dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	mała
Broń Improvizowana	—	35	Zwykła	S-4	brak	—
Broń jednoręczna	10 zł	50	Zwykła	S	brak	przeciętna
Halabarda*	15 zł	175	Dwuręczna	S	specjalny	przeciętna
Kij*	3 s	50	Zwykła	S-2	ogłuszający, parujący	duża
Kopia	15 zł	100	Kawalerska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki	rzadka
Korbacz*	15 zł	95	Korbacz	S+1	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Lanca	20 zł	75	Kawalerska	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Lewak	4 zł	15	Parujący	S-3	parujący, wyważony	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 zł	40	Parujący	S-3	specjalny, wyważony	sporadyczna
Morgensztern	15 zł	60	Korbacz	S	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Puklerz	2 zł	10	Parujący	S-4	ogłuszający, parujący, wyważony	mała
Rapier	18 zł	40	Szermiercza	S-1	szybki	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 zł	1	Zwykła	S-3	ogłuszający	przeciętna
Szpada	18 zł	40	Szermiercza	S-2	precyzyjny, szybki	rzadka
Sztylet	1 zł	10	Zwykła	S-3	brak	przeciętna
Tarcza	10 zł	50	Zwykła	S-2	parujący, specjalny	przeciętna
Włócznia	10 zł	50	Zwykła	S	szybki	przeciętna

Tabela 5-5: Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkan*	1 zł	10	Unieruchamiająca	—	8/-	Akcja	unieruchamiający	duża
Bicz	2 zł	40	Unieruchamiająca	S-4	6/-	Akcja	szybki, unieruchamiający	mała
Bolas	7 s	20	Unieruchamiająca	1	8/16	Akcja	unieruchamiający	sporadyczna
Długi luk*	15 zł	90	Długi luk	3	30/60	Akcja	przebijający zbroję	mała
Elfi luk*	70 zł	75	Długi luk	3	36/72	Akcja	przebijający zbroję	znikoma
Garlacz*	70 zł	50	Palna	3	32/-	3 Rundy	odłamkowy	znikoma
Improvizowana	—	10	Zwykła	S-4	6/-	Akcja	brak	—
Krótki luk*	7 zł	75	Zwykła	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Kusza pistoletowa	35 zł	25	Kusza	2	8/16	Runda	brak	rzadka
Kusza samopowtarzalna*	100 zł	150	Kusza	2	16/32	Natychmiastowa	specjalny	znikoma
Kusza*	25 zł	120	Zwykła	4	30/60	Runda	brak	mała
Luk*	10 zł	80	Zwykła	3	24/48	Akcja	brak	przeciętna
Muszkiet hochlandzki*	450 zł	70	Mechaniczna	4	48/96	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 zł	10	Rzucana	S-3	6/12	Akcja	brak	przeciętna
Oszczep	25 s	30	Zwykła	S-1	8/16	Akcja	brak	mała
Pistolet	200 zł	25	Palna	4	8/16	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Pistolet wielostrzałowy	400 zł	25	Mechaniczna	4	8/16	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Proca	4 zł	10	Proca	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Proca drzewcowa*	6 zł	50	Proca	4	24/48	Runda	brak	rzadka
Rusznica*	300 zł	30	Palna	4	24/48	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Rusznica wielostrzałowa*	600 zł	30	Mechaniczna	4	24/48	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Sieć	3 zł	60	Unieruchamiająca	—	4/8	Runda	unieruchamiający	duża
Topór/młot do rzucania	5 zł	40	Rzucana	S-2	8/-	Akcja	brak	mała
Włócznia	10 zł	50	Zwykła	S	8/-	Akcja	brak	przeciętna

Amunicja

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Sila broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Strzały (5)	1 s	10	—	—	—	—	—	przeciętna
Belty (5)	2 s	10	—	—	—	—	—	mała
Kule do broni palnej (10)	1 s	10	—	—	—	—	—	rzadka
Proch strzelniczy (strzał)	3 s	1	—	—	—	—	—	znikoma

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

modyfikatorów do testu Umiejętności Strzeleckich. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości od 25 do 48 metrów, postać otrzymuje modyfikator -20 do testu Umiejętności Strzeleckich. Niektóre bronie nie posiadają długiego zasięgu.

Przeladowanie

Typ akcji, a czasem także ich liczba, które postać musi poświęcić, aby ponownie przygotować broń do strzału. Szczegółowe zasady dotyczące akcji i czasu przeladowania broni znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Cechy oręża

Cechy, którymi charakteryzuje się broń. Dodatkowe informacje na temat cech oręża znajdziesz na str. 108-109.

Dostępność

Ogólna dostępność broni na rynku. Dodatkowe informacje na temat dostępności broni znajdziesz na str. 106.

Typy broni

Poniżej znajdziesz szczegółowy opis rozmaitych typów broni. Ich współczynniki zostały podane w Tabelach 5-4: Broń biała i 5-5: Broń strzelecka.

Arkan: Arkan to nic innego jak lina zakończona pętlą. Udatne trafienie oznacza, że sznur zacisnął się na kończynach, szyi lub korpuse ofiary. Choć arkan nie zadaje żadnych obrażeń, to jednak bywa przydatny do unieruchamiania wrogów, przynajmniej na jakiś czas.

Bicz: Bicz to gruby u nasady i zwężający się ku końcowi skórzany rzemień, który zadaje obrażenia i może być wykorzystany do unieruchomienia przeciwnika. W rękach doświadczonego wojownika bicz staje się śmiertelnie niebezpieczną bronią. Postać używająca bicia może korzystać z cechy oręża „szybki”.

Bolas: Bolas to połączone sznurkami i odpowiednio wyważone metalowe kulki (od 2 do 4) używane do unieruchamiania przeciwnika. Trafiona ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test Krzepoty lub Zręczności, aby się oswobodzić. W przypadku tej broni nie stosuje się zasad dotyczących jakości wykonania.

Broń dwuręczna: Jest to szeroka kategoria opisująca różnoraki oręż, który wymaga użycia dwóch rąk. W świetle zasad, efekty ciosu dwuręcznym mieczem, toporem lub młotem, są identyczne.

Broń improwizowana: Choć bronie jednoręczne i dwuręczne należą do obszernych kategorii, typ broni improwizowanej przewyższa liczebnością nawet obie te kategorie razem wzięte. Praktycznie do tej kategorii można zaliczyć każdy przedmiot, nie będący formalnie bronią i zwykle nie używany do walki. Użyte w walce tłuczki, metalowe haki, sztachety z plotu lub zwykłe krzesła, stają się bronią improwizowaną. Jeśli postać nimi rzuca w przeciwnika, określa się je jako improwizowaną broń strzelecką. Ponieważ nie sposób podać ciężaru wszystkich przedmiotów, jakie mogą być użyte jako broń improwizowana, wartość podana w Tabeli 5-4: Broń biała i Tabeli 5-5: Broń strzelecka jest tylko przykładowa. W przypadku większych przedmiotów, takich jak ławy, krzesła lub drzwi, ich ciężar jest większy, jednak zadawane obrażenia pozostają te same. W przypadku broni improwizowanej nie mają zastosowania zasady dotyczące różnicy w jakości wykonania.

Broń jednoręczna: Broń jednoręczna to szeroka kategoria, która obejmuje wszystkie rodzaje oręża, którymi można wlaść jedną ręką. Są to głównie maczugi, miecze, młoty, pałki i topory. Większość wojowników w Starym Świecie polega na takim właśnie uzbrojeniu, doceniając jego skuteczność i niezawodność.

Długi luk: Długi luk to ulepszona wersja zwykłego luku, wykonana z kilku sklepanych warstw wiazu i cisu. Dzięki temu broń ma dłuższy zasięg, a większa siła naciągu umożliwia przebijanie pancerzy.

Elfi luk: Elfi luk jest podobny do długiego luku, jednak do jego wykonania używa się specyficznych materiałów. Giętkie drewno i kościane elementy zmniejszają ciężar broni oraz jej rozmiary, jednocześnie zwiększając zasięg strzału. Niezwykła konstrukcja broni uniemożliwia korzystanie z niej postaciom, które nie osiągnęły mistrzostwa we władaniu lukiem. Jedynie elfy znają sekret wytwarzania tej broni, dlatego poza ich siedzibami, elfie luki są wyjątkową rzadkością. Jeżeli postać nie posiada umiejętności **broń specjalna (długi luk)**, broń należy traktować jak krótki luk, używany przy zmniejszonej wartości Umiejętności Strzeleckich (zgodnie z zasadami na str. 108-109 „Oręż” dotyczącymi używania broni specjalnej bez posiadania odpowiedniej zdolności).

Garlacz: Garlacz jest bronią palną, nieco większą od rusznicy. Można go załadować gwoździami, potłuczonym szkłem, niewielkimi kamyczkami i wszystkim, co się znajdzie pod ręką. Najlepszy efekt zapewni jednak zwykła kula.

Halabarda: Halabarda składa się z ciężkiego ostrza osadzonego na końcu długiego drewnianego lub metalowego drąga. Zwieńczone metalowym szpikulcem ostrze jest szerokie i przypomina nieco tnącą część topora. Halabardy można używać na dwa sposoby: jak włócznię albo broń dwuręczną. To oznacza, że broń może posiadać cechę oręża: „szybki” (używając jej jak włóczni) albo „drużgoczący” i „powolny” (używając jej jako broni dwuręcznej). Istnieje wiele odmian halabard, różniących się wielkością i kształtem ostrza, długością szpikulca, a także materiałem, z jakiego została wykonana broń. Zasady używania halabardy stosują się do innych broni drzewcowych: glewi, pik oraz rohatyn.

Kij: Zwykły kij jest jedną z najpopularniejszych broni w Starym Świecie. Łatwy do wykonania i dostępny niemal wszędzie, bywa podporą strudzonych wędrowców. Najlepsze kije wycina się z dębu, a końce drągów zabezpiecza się metalowymi nasadkami, które zapobiegają rozszczepianiu drewna. W połowie długości kija znajduje się zwykle plecionka z rzemienia, która zapewnia pewny uchwyt dla dłoni.

Kopia: Kopia to długa, ciężka włócznia zakończona ostrym, metalowym grotem, zwykle wykonana z drewna dębowego. Można nią przebijać zbroje i zrzucać przeciwnika z siodła. Jednak wysoka cena oraz ograniczona dostępność sprawiają, że jest to broń używana wyłącznie przez rycerzy i bogatszych wojowników.

Korbacz lub morgensztern: Korbacz to broń składająca się z dwóch lub więcej łańcuchów przytwierdzonych do drewnianego trzonka. Najbardziej niebezpieczną częścią są znajdujące się na końcu łańcuchów metalowe, kolczaste kule, które uderzają z ogromną siłą. Broń z pojedynczą kulą z kolcami osadzoną na trzonku nazywana jest morgenszternem. Zadaje mniejsze obrażenia, jednak władowanie nią nie jest tak męczące jak w przypadku korbacza.

Krótki luk: Mniejszy od zwykłego luku, krótki luk jest tani i łatwy do wykonania. Jego jedyną wadą jest niewielki zasięg. Konni łucznicy i niziołki często używają tej broni, ze względu na jej poręczność i niewielkie rozmiary.





Kule do broni palnej: Kule przechowuje się w naoliwionych woreczkach, które zawierają dziesięć sztuk. Stosuje się je jako amunicję do broni palnej i mechanicznej. Kule najlepsze jakości wykonuje się ze stali, natomiast kule kiepskiej jakości są z ołowiu, kamionki lub wypalanej gliny.

Kusza: To popularna broń strzelecka, która składa się z drewnianej kolby i metalowego lub drewnianego łuku, napinanego za pomocą korby lub lewara. Strzela metalowymi lub drewnianymi bełtami. Zasięgiem strzału i siłą uderzenia przewyższa łuk, jednak jest trudniejsza do wykonania i dłużej się ją przygotowuje do strzału. Ogromną zaletą kuszy jest łatwość w obsłudze.

Kusza pistoletowa: Kusza pistoletowa wygląda jak mała kusza, jednak jest w całości wykonana z metalu. Rozmiarami dorównuje pistoletowi i można z niej strzelać, trzymając broń w jednej ręce. Jednak jej czas ładowania jest równie długi, jak w przypadku zwykłej kuszy. Ciężwie napina się za pomocą specjalnej korby wbudowanej w kolbę broni.

Kusza samopowtarzalna: Kusza samopowtarzalna wygląda jak normalna kusza, z tą różnicą, że posiada magazynek na dziesięć bełtów, który pozwala na oddanie kilku strzałów bez konieczności przeładowania. Podany w Tabeli 5-5: **Broń strzelecka** czas przeładowania dotyczy wystrzeliwania kolejnych bełtów z magazynka. Jego ponowne załadowanie i przygotowanie broni do strzału zajmuje 4 akcje podwójne.

Lanca: Lanca jest krótką kopią, powszechnie używaną przez lekką kawalerię. Mimo że ciężarem ustępuje kopii, to jednak pozostaje groźną bronią w rękach wprawnego jeźdźcy.

Lewak: Lewak, jak sama nazwa wskazuje, to trzymany najczęściej w lewej dłoni sztylet, nieco dłuższy od zwykłego noża. Jego szeroka garda ułatwia obronę przed ciosami przeciwnika. Jednak z tego samego powodu lewak jest mniej użyteczny jako broń rzucana. W takim przypadku jest traktowany jako broń improwizowana.

Łamacz mieczy: Łamacz mieczy służy do niszczenia broni przeciwnika w walce wręcz. Jeśli postać wykona udany atak łamaczem mieczy, może spróbować złamać miecz, sztylet, lewak, szpadę lub rapier trzymane przez przeciwnika. Wykonywany jest przeciwny test Krzepy obu walczących. Jeśli postać używająca łamacza wygra test, swoim orężem łamie klingę przeciwnika, która od tej pory traktowana jest jako broń improwizowana.

Łuk: Jest to broń tania i popularna, szczególnie wśród łowców. Do konstrukcji łuku używa się zwykle drewna lub rogu, a ciężwie wykonuje się z mocnego sznurka. Może być bez trudu wykonana własnoręcznie lub zakupiona w najmniejszych nawet osadach.

Muszkiet hochlandzki: Prowincja Hochland słynie z doskonałych łowców. Specjalnie dla nich inżynierowie hochlandzcy zaprojektowali długą strzelbę, która pod względem zasięgu znacznie przewyższa rusznicę lub garlacz. Jest to najdoskonalsza broń palna stosowana w całym Imperium, lecz jednocześnie najrzadsza, ponieważ niewielu właścicieli decyduje się ją odsprzedać. Wiedza potrzebna do skonstruowania muszkietu jest pilnie strzeżoną tajemnicą inżynierów hochlandzkich, a jego wykonanie wymaga długiego czasu i precyzyjnego doboru materiałów. Z tego powodu wszystkie muszkiety są orężem najlepszej jakości.

Nóż gwiazdka do rzucania: Do tej kategorii należą noże, gwiazdki, rzutki oraz inne ostre przedmioty ciskane we wroga. Ze względu na niewielki ciężar mają zwiększony zasięg, ale zadają mniejsze obrażenia niż topór lub młot do rzucania.

Oszczep: Oszczep to krótka włócznia, przeznaczona do rzucania. Jej kształt i wyważenie sprawiają, że jest w zasadzie niezdatna do walki wręcz. Jeśli zostanie wykorzystana w ten sposób, należy ją traktować jako broń improwizowaną.

Pistolet: Pistolet to precyzyjnie wykonana krótka broń palna, która strzela dzięki krzeszącemu iskry zamkowi prochowemu. Kolbę i łożo wykonuje się z mocnego drewna, a zamek i mechanizm spustowy znajduje się mniej więcej w połowie długości broni. Jako amunicję najczęściej wykorzystuje się ołowiane kule.

Proca: Proca to pętla ze skóry lub tkaniny, w której umieszcza się kamień albo metalową kulę. Choć jej zasięg jest mizerny w porównaniu ze zwykłym łukiem, to jednak proca dorównuje pod tym względem krótkiemu łukowi, podobnie jak pod względem zadawanych obrażeń. Amunicja jest bardzo tania, ponieważ kamienie można znaleźć praktycznie wszędzie. W rękach doświadczonego miotacza proca może być śmiertelnie niebezpieczną bronią. Proce nie różnią się od siebie pod względem jakości wykonania, a materiał użyty do ich produkcji nie ma większego znaczenia.

Proca drzewcowa: Proca drzewcowa to pętla ze skóry lub tkaniny zaczepiona na końcu krótkiego kija. Dzięki trzonkowi pociski wyrzucane są z większą prędkością. Większe rozmiary i nieporęczność sprawiają, że dłużej się ją ładuje niż zwykłą procę.

Proch: Proch strzelniczy jest niezbędny do strzelania z pistoletów oraz innych broni palnych. Sprzedaje się go w niewielkich rożkach zatkanych woskowym korkiem, który ma zabezpieczać proch przed wilgocią. W przypadku prochu strzelniczego nie ma różnic w jakości wykonania. Zamoczony proch staje się bezużyteczny. Porcja wystarcza na oddanie jednego strzału.

Puklerz: Puklerz to niewielka tarcza stosowana do blokowania ataków, jak również do zadawania ciosów. Czasami puklerze są nabijane metalowymi guzami lub kołcami.

Rapier: Rapier wyglądem przypomina szpadę, jednak ma nieco szersze ostrze, a dłoń szermierza chroniona jest nie tylko koszem, ale także przez jelec. Nie jest to broń tak precyzyjna jak szpada, ale szersza klinga sprawia, że można jej używać zarówno do wykonywania pchnięć, jak i cięć. Na tych samych zasadach używa się szabli.

Rękawice lub kastety: Używanie ciężkich rękawic lub kastetów może zapewnić przewagę w walce na pięści. Do tej kategorii należą również rękawice kolcze.

Rusznica: Rusznica, znana także pod nazwą arkebuz, to podstawowa broń palna używana w Starym Świecie. Poszczególne jej rodzaje mogą się różnić zarówno pod względem jakości wykonania, jak i złożoności konstrukcji. Najgorszej jakości rusznice to proste samopaly z lontem, natomiast najlepszej jakości krasnoludzkie muszkiety wyposażone są w zamki kolowe i spusty.

Rusznica lub pistolet wielostrzałowy: Te typy broni przypominają swoje zwykłe odpowiedniki, jednak posiadają po sześć łuf, zamiast jednej. Podany w Tabeli 5-5: **Broń strzelecka** czas przeładowania dotyczy strzelania kolejno z załadowanych łuf. Jeśli postać wystrzeliła ze wszystkich łuf, ponowne naładowanie broni i przygotowanie do użycia wymaga poświęcenia 6 akcji podwójnych. Broń wielostrzałowa używana jest niemal wyłącznie przez inżynierów imperialnych, stąd jej niska dostępność.

Sieć: Za pomocą sieci można unieruchamiać wrogów. Podobnie jak arkan albo bolas, nie zadaje obrażeń, dlatego przydaje się przy próbach złapania wroga żywcem. Posługiwanie się siecią nie jest prostą sztuką. Umiejętnie zarzucać sieć potrafią tylko doświadczeni łowcy i niektórzy gladiatorzy.

Strzala lub belt: Strzaly do luku i belty do kuszy sprzedawane są w pękach po pięć sztuk. Po zakończeniu walki postać może spróbować odzyskać wystrzelone pociski. Dla każdego z nich istnieje 50% szans, że będą się nadawać do ponownego wystrzelenia. Postać może używać pocisków jako broni improwizowanej w walce wręcz (zasady używania broni improwizowanej znajdziesz na str. 111). Po każdym udanym ataku w walce wręcz, istnieje 50% szans, że pocisk może być użyty do ponownego ataku.

Szpada: Szpada to broń o wąskim, prostokątnym ostrzu i rękojeści osłoniętej koszem. Używana głównie do fechtunku, charakteryzuje się szybkością i precyzją ciosów. Niestety, ceną za to jest zmniejszenie siły uderzenia i zadawanych obrażeń.

Sztylet: Pod mianem sztyletu rozumie się wszystkie rodzaje krótkiej broni wyposażonych w ostrze, od noża poczynając na puginale kończąc. Klinga może mieć długość od 15 cm do prawie pół metra. Noże są dość powszechne w Starym Świecie, zarówno jako broń, jak i narzędzie przydatne w wielu sytuacjach.

Tarcza: Tarcza służy do blokowania wrogich ciosów, a czasem do uderzenia lub odepchnięcia przeciwnika. Nie istnieje jeden, ustalony wzór tarczy. Wykonuje się tarcze okrągłe, owalne lub w kształcie zaokrąglonego prostokąta. Duże rozmiary tarczy powodują, że strzelcy otrzymują modyfikator -10 do Umiejętności Strzeleckich przy celowaniu do osoby osłoniętej tarczą. Postać musi być świadoma grożącego ataku, by móc skorzystać z tej zasady.

Topór lub młot do rzucania: Tego typu broń to zwykle topory lub młoty, które są lepiej wyważone i zwykle używane do miotania na niewielką odległość. Ciężkie w przeciwnika zadają większe obrażenia niż inne bronie rzucone. Użyte w walce wręcz, zadają takie same obrażenia.

Walka bez broni: Do tej kategorii należą ciosy gołymi dłońmi, kopnięcia, uderzenia głową i zapasy. W przypadku takich ataków, Punkty Zbroi przeciwnika liczą się podwójnie (szczegółowe zasady dotyczące walki bez broni znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch).

Włócznia: Włócznia jest jednym z najstarszych typów broni używanych na świecie. Jest to oręż uniwersalny, łatwo dostępny i prosty w budowie. Włócznia jest doskonałą bronią do walki wręcz, choć równie dobrze sprawuje się jako broń rzucona. Jeśli postać używa włóczni w walce wręcz, może korzystać z cechy oręża „szybki” (dodatkowe informacje na temat cech oręża znajdziesz na str. 108-109). Jeśli postać używa włóczni jako broni rzuconej, ta cecha nie ma zastosowania.

Zbroje

Stary Świat to niebezpieczne miejsce i czasem tylko solidnie wykuty pancerz uchroni ciało postaci przed wrogim ostrzem. Zbroja działa podobnie jak Wytrzymałość, zmniejszając zadane postaci obrażenia. Każdy element opancerzenia posiada wartość Punktów Zbroi, która odpowiada stopniowi zapewnianej ochrony. Aby ustalić liczbę obrażeń, jakie postać może odjąć od każdego zadanego jej ciosu, należy zsumować wartość Wytrzymałości postaci oraz posiadanych przez nią Punktów Zbroi.

Opancerzenie proste i złożone

W Warhammerze istnieją dwie metody rozliczania osłony zapewnianej przez zbroję: opancerzenie proste i zaawansowane. Z początku zalecamy korzystanie z pierwszego systemu. Doświadczeni Mistrzowie Gry mogą wybrać bardziej skomplikowane zasady, które dodają rozgrywce realizmu.

Tabela 5-6: Opancerzenie złożone

Typ zbroi	Cena	Obciążenie	Chronione lokacje	PZ	Dostępność
Zbroje skórzane					
Helm	3 zł	10	głowa	1	przeciętna
Kaftan	6 zł	40	korpus	1	przeciętna
Kurta	12 zł	50	Korpus, ręce	1	przeciętna
Nogawice	10 zł	20	nogi	1	przeciętna
Skórznia	25 zł	80	wszystkie	1	mała
Zbroje kolcze					
Czepiec	20 zł	30	głowa	2	mała
Kaftan	60 zł	60	korpus	2	mała
Koszulka	95 zł	80	Korpus, ręce	2	mała
Kolczuga	75 zł	80	Korpus, nogi	2	mała
Kolczuga z rękawami	130 zł	100	Korpus, ręce, nogi	2	mała
Nogawice	20 zł	40	nogi	2	sporadyczna
Zbroja kolcza	170 zł	210	wszystkie	3	sporadyczna
Zbroje płytowe					
Helm	30 zł	40	głowa	2	sporadyczna
Naramienniki	70 zł	75	ręce	2	sporadyczna
Nogawice	60 zł	30	nogi	2	sporadyczna
Napierśnik	70 zł	40	korpus	2	sporadyczna
Zbroja płytowa	400 zł	395	wszystkie	5	rzadka

Opancerzenie proste

Podstawowe zasady dotyczące pancerzy są dość abstrakcyjne. Stosując je, nie trzeba skrupulatnie notować każdego elementu pancerza chroniącego poszczególne części ciała. Mistrz Gry i gracze powinni jedynie znać ogólne rodzaje pancerzy i stopień oferowanej ochrony. Stosując tę metodę, pancerze można podzielić na cztery rodzaje:

- **Bez zbroi:** Postać nie nosi pancerza lub nie może go nosić. Posiada 0 Punktów Zbroi.
- **Lekka zbroja:** Postać nosi pancerz skórzany, który zapewnia 1 Punkt Zbroi.
- **Średnia zbroja:** Postać nosi pancerz kołczy lub łuskowy, który zapewnia 3 Punkty Zbroi.
- **Ciężka zbroja:** Postać nosi pancerz płytowy, który zapewnia 5 Punktów Zbroi.

Zasada opcjonalna: Opancerzenie złożone

Metoda podstawowa sprawdza się w większości sytuacji. Jest jednak dość abstrakcyjna. Zasady zaawansowane są bardziej skomplikowane, jednak zapewniają większą kontrolę wpływu opancerzenia postaci na jej możliwości działania.

Zasady zaawansowane wymagają stosowania zasad dotyczących lokacji trafienia (szczegółowe informacje na temat lokacji trafienia znajdziesz w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**). Każda postać posiada sześć lokacji: głowa, lewa ręka, prawa ręka, korpus, lewa noga i prawa noga. Zasady zaawansowane pozwalają na dokładne określenie elementów posiadanego pancerza (co umożliwia dodatkową ochronę szczególnie wrażliwych części ciała). W ten sposób postać może posiadać 3 PZ na głowie, 1 na korpusie i 0 na nogach. Przy zastosowaniu tej metody, konieczne jest określanie lokacji trafienia każdego ciosu lub strzału.

W Tabeli 5-6: **Opancerzenie złożone** wymienione są rodzaje pancerzy, dostępne w sprzedaży. Najczęściej używane i jednocześnie najtańsze są pancerze skórzane, zwane też skórzniami. Postać może używać elementów różnych pancerzy, na przykład założyć kołczy czepiec na pancerz skórzany lub napierśnik na kaftan kołczy. Żadna z lokacji nie może mieć więcej niż 5 Punktów Zbroi. Pancerz zakupiony jako całość zawiera w sobie wszelkie odpowiednie dodatki. Na przykład pełna zbroja płytowa to nie tylko blachy, ale także kaftan skórzany lub kołczuga, które chronią wszystkie części ciała.

Przykład: Zwiadowca Reinhard odziany jest w pełną skórznię. Stwierdza jednak, że potrzebuje lepszej ochrony, dlatego w trakcie pobytu w Talabheim odwiedza sklep płatnerza i kupuje kilka przedmiotów: kołczy czepiec, koszulkę kołczą i hełm. Tak ubrany Reinhard ma 5 Punktów Zbroi na głowie, 3 PZ na korpusie oraz po 1 PZ na nogach i rękach.

Wpływ pancerza

Noszenie zbroi powoduje określone konsekwencje dla postaci. Im cięższy pancerz, tym lepiej chroni, jednak ogranicza sprawność i ruchliwość postaci.

- Jeśli postać nosi lekką zbroję (zasady podstawowe) lub wyłącznie zbroję skórzaną (zasady zaawansowane), nie odczuwa żadnych negatywnych efektów.
- Jeśli postać nosi średnią zbroję (zasady podstawowe) lub zbroję kołczą (zasady zaawansowane) otrzymuje modyfikator -10 do testów Zręczności.

Jakość wykonania zbroi

Wszystkie zbroje opisane w tym rozdziale są zwykłej jakości. W przypadku pancerza gorszej lub lepszej jakości powinien stosować poniższe zasady, chyba, że stoją one w sprzeczności z zasadami podanymi w innym miejscu.

Najlepsza jakość: Zbroję wykonał mistrz płatnerski. Jest zrobiona na miarę i doskonale dopasowana do ciała. Wartość jej Obciążenia zostaje zmniejszona o połowę.

Dobra jakość: Zbroja jest porządnie wykonana. Choć nie jest dziełem sztuki, to wykonano ją z dużą starannością, poświęcając wiele czasu i uwagi. Wartość jej Obciążenia zostaje zmniejszona o 10%.

Kiepska jakość: Taki pancerz słabo spełnia swoje zadanie. Jego fragmenty odpadają, paski pękają, a między płytami zieją duże szczeliny. Ze uwagi na fatalne wykonanie zbroi, wartość jej Obciążenia zostaje zwiększona o połowę.

- Jeśli postać nosi ciężką zbroję (zasady podstawowe) lub zbroję płytową (zasady zaawansowane) otrzymuje modyfikator -1 do Szybkości. Jeśli MG stosuje zasady rozliczania Obciążenia, powinien zignorować powyższą zasadę, jako że jej efekt został już uwzględniony przy wyliczeniu ciężaru ciężkiej zbroi.

Typy pancerzy

Poniżej zamieszczony został opis pancerzy oraz ich elementów wymienionych w Tabeli 5-6: **Opancerzenie złożone**.

Skórzany hełm: Ściśle przylegająca do głowy czapka chroni głowę i uszy.

Skórzane nogawice: Długie skórzane spodnie chronią nogi, a dodatkowe naszyte płyty skóry osłaniają kolana i łydki.

Skórzana kurta i kaftan: Kurta skórzana różni się od zwykłego ubrania tym, że jej front został utwardzony metalowymi guzami. Połączenia pomiędzy nimi wzmocniono dodatkowymi warstwami skóry. Kurta skórzana wchodzi w skład pełnej skórzni, a także pełnej zbroi płytowej. Kaftan skórzany to gorsza wersja kurty, który chroni jedynie korpus postaci. Stosunkowo tani i wytrzymały, zyskał sobie spore uznanie wśród rzeźmieszków Starego Świata.

Skórzni: Pełna zbroja skórzana pozwala zachować zręczność i ruchliwość, kosztem gorszej ochrony. Pancerz składa się z połączonych warstw skóry miękkiej i utwardzonej dzięki wygotowaniu we oleju. W skład pełnej skórzni wchodzi hełm, nogawice oraz kurta.

Kołczy czepiec: Czepiec kołczy to kaptur z metalowych kółek, który chroni głowę, boki twarzy i szyję, odsłaniając tylko przednią część twarzy postaci.

Kołcze nogawice: Nogawice kołcze spełniają tę samą funkcję, co skórzane. Można je nosić razem z kaftanem lub koszulką kołczą, jednak nie da się ich założyć pod długą kołczugę.

Kołcza koszulka i kaftan: Koszulka kołcza chroni korpus i ramiona postaci. Kaftan kołczy to gorsza wersja koszulki kołczej i chroni jedynie korpus postaci.

Kołczuga: Długa kołczuga chroni tors i nogi. Możliwe jest zakupienie także kołczugi z rękawami, co zwiększa ciężar pancerza, ale zapewnia lepszą ochronę rąk.

Zbroja kołcza: Pełna zbroja kołcza zapewnia ochronę ciała postaci za pomocą mocnej plecionki z metalowych kółek. W skład zbroi tego typu wchodzi czepiec, nogawice i koszulka lub kaftan

kolczy (albo czepecz lub kolczuga lub kolczuga z rękawami). Aby uniknąć obtarcia, pod kolczą zbroję zwykle zakłada się grube, skórzane odzienie lub przeszywanicę.

Hełm: Hełm to ogólna nazwa metalowych osłon na głowę. Do tej kategorii należą moriony piechoty, hełmy otwarte, garnckowe, a także pełne hełmy rycerskie z przyłbicami. Noszony jako osobny element opancerzenia, gdy nie stanowi uzupełnienia pancerza płytowego, hełm nie powoduje negatywnych efektów, opisanych w podrozdziale „Wpływ pancerza”.

Naramienniki płytowe: Naramienniki płytowe chronią przedramiona, ramiona i barki. Wielu rycerzy zakłada także rękawice, które mają stanowić osłonę dla palców i zapewnić choćby minimalne uzbrojenie, na wypadek gdyby wytrącono im oręż z ręki.

Nogawice płytowe: Ta część opancerzenia chroni nogi. Dodatkowo osłaniają kolana, uda i golenie oraz, w ograniczonym stopniu, tylne części nóg.

Napiersnik: Składa się z dwóch metalowych blach, z których jedna osłania tors, druga zaś plecy wojownika. Skórzane paski i klamry, umieszczone na bokach i ramionach, spinają płyty ze sobą, co umożliwia regulację dopasowania zbroi do ciała.

Zbroja płytowa: Pełna zbroja płytowa składa się z zachodzących na siebie blach, które mają zapewnić noszącemu możliwie najlepszą ochronę. Zwykle zakładana jest na kolczugę, która chroni miejsca łączeń płyt, choć zdarza się, że zakłada się ją na zwykły kaftan skórzany lub przeszywanicę. Pełna zbroja płytowa składa się z hełmu, napiersnika oraz płytowych naramienników i nogawic. Kunsztownie wykonane egzemplarze są specjalnie zdobione lub kute we wzory, które mają wzbudzać strach w wrogach.

Inne towary

Z czasem Bohater będzie mógł kupić lub w inny sposób zdobyć najróżniejsze inne przedmioty, nie tylko broń i pancerz. Poniższy rozdział został podzielony na mniejsze fragmenty, opisujące ubranie, żywność oraz ekwipunek.

Tabela 5-7: Ubranie

Ubiór	Cena	Obciążenie	Dostępność
Łachmany	1 p	5	powszechna
Kiepskie odzienie	10 s	10	powszechna
Zwykłe ubranie	1 zk	15	duża
Dobre ubranie	3 zk	15	przeciętna
Szykowne ubranie	10 zk	20	mała
Szaty	15 zk	25	mała
Kostium	5 zk	10	mała
Uniform	15 zk	15	sporadyczna
Strój szlachecki	50 zk	30	rzadka
Strój arystokraty	100 zk	50	znikoma
Peleryna	5 zk	10	duża
Plaszcz	10 zk	15	duża
Kapelusz zwykły	10 s	1	duża
Kapelusz z szerokim rondem	1 zk	5	duża
Kaptur lub maska	10 s	2	przeciętna

Ubranie

Stroje noszone przez mieszkańców Starego Świata różnią się w zależności od krainy, pogody i zwyczajów ludowych. Wśród szlachty moda zmienia się co roku. Wciąż pojawiają się nowe kroje, kolory i style ubioru. Na takie zbytki mogą pozwolić sobie jedynie najbogatsi, dlatego większość ludzi ubiera się tak, jak przystało na przedstawicieli ich klasy społecznej. Zwykle, niezbyt zamożni ludzie mają co najwyżej jedną bądź dwie zmiany ubrań, które noszą po kilka dni z rzędu. Poniżej zamieszczono opisy ubrań, uszeregowanych według jakości, poczynając od żebraczych łachmanów, a kończąc na stroju arystokraty. Podobnie jak w przypadku pozostałych elementów ekwipunku, jakość wykonania wpływa na cenę towaru. Zwykle łachmany mogą kosztować dwa pensy, podczas gdy strój arystokraty ponad tysiąc złotych koron.

Łachmany: Podarte lub podniszczone strzępy koszuli i spodni zapewniają niewielką ochronę przed chłodem. Nie ma mowy o butach, rękawicach i nakryciu głowy. Tego rodzaju odzienie noszą najbardziejnie żebracy. Różnice w jakości wykonania odzwierciedlają jedynie dawną wartość szmat lub kolejne warstwy podartego odzienia. Te najlepszej jakości mogą być pozostałościami grubszej peleryny, podczas gdy ubranie kiepskiej jakości ledwie zakrywa nagość, nie zapewniając żadnej ochrony przed chłodem i deszczem.

Kiepskie odzienie: Kiepskie odzienie jest niewiele lepsze od łachmanów. Składają się na nie pocerowana koszula i dziurawe spodnie, zwykle tak brudne, że nie tknąłby ich stajenny ani najgorszy złodziej. Kiepskie odzienie najlepszej jakości uzupełniają buty i być może lekka, porwana peleryna. Kiepskie odzienie dla obu płci wygląda tak samo.

Zwykłe ubranie: Na co dzień ludzie ubierają się różnie, w zależności od płci i wykonywanej profesji. Mężczyźni zakładają pocerowane spodnie, postrzępione koszule, lekkie peleryny i stare buty. Kobiety noszą się podobnie, zwłaszcza w podróży. Chłopki zakładają pasiaste spodnie przewiązane w talii cienkim, płóciennym paskiem. Na ramiona zarzucają chusty, a na nogi wkładają chodaki. Najlepsze ubrania tego typu bywają wzbogacone kolorystycznie i skromnymi ozdobami. Zwyktemu ubraniu kiepskiej jakości brakuje butów lub płaszcza, albo jednego i drugiego.

Dobre ubranie: Dobre ubranie już na pierwszy rzut oka różni się od kiepskiego. Koszula jest wyprana, spodnie bez dziur, buty pasują do stóp właściciela, a peleryna jest ciepła i nie przemaka. Ubrania tego typu zwykle zabiera się w podróż. Stroje kobiece nadal pozostają przede wszystkim praktyczne, jednak nie brak im ozdób, kolorowych wstążek lub wygodnych pantofelków. Za okrycie służy peleryna lub chusta, zależnie od pogody. Najlepszej jakości ubrania tego typu bywają zdobione haftami i aplikacjami, zostały uszyte z dobrego materiału i uzupełnia je jakiś nakrycie głowy. Stroje kiepskiej jakości pochodzą zwykle z drugiej ręki lub są znoszone od wieloletniego używania.

Szykowne ubranie: Strój wyszedł prosto spod igły i został skrojony na miarę. Ponadto jest bardzo praktyczny. W przypadku mężczyzn jest to koszula zapinana na guziki, wykonana z najlepszej tkaniny, z dopasowaną kolorystycznie kamizelką. Stroju dopełniają spodnie, buty i welniany płaszcz na zimę. Kobiety strój także odznaczają się praktycznością, a do jego uszywania wykorzystano najlepsze tkaniny. W przypadku stroju kiepskiej jakości guziki są drewniane, a nie metalowe, brakuje też ozdób, takich jak skórzany pasek lub klamery na butach. Ubranie najlepszej jakości bywa wyszywane w ozdobne wzory i pięknie barwione. Czasem lamówka płaszcza obszyta jest futrem.

Szaty: Ciężkie i długie szaty to ubiór popularny wśród czarodziejów, kapłanów i uczonych. Pod nimi nosi się zwykle odzienie, jednak ich główną funkcją jest podkreślenie faktu, że właściciel należy do osób mądrych i wykształconych. Szaty mogą być dowolnego koloru. Najdroższe i najrzadsze są barwione na błękitno i purpurowo, ponieważ właśnie te barwniki są najtrudniej dostępne.

Kostium: Kostium to sceniczny ubiór cyrkowca. Głównie używają ich komediani, błazni i aktorzy. Kostiumy lepszej jakości są sprzedawane z zestawami do charakteryzacji, podczas gdy kiepsko wykonane ledwo pozwalają na odróżnienie artysty od publiczności.

Uniform: Do tej kategorii należą wszelkiego rodzaju ubrania jednolitego kroju, związane z wykonywaniem określonej profesji (mundury wojskowe, szaty urzędników, itp.). Uniformy oraz ich ceny różnią się w zależności od profesji, która wymaga ich noszenia. Liberie sług są tańsze i kosztują połowę podanej ceny. W cenie uniformu zawiera się koszt butów i nakrycia głowy.

Strój szlachecki: Jest to ubranie wykonane lepiej niż najlepsze zwykłe odzienie. Barwione purpurą lub błękitem, ozdobione perłami i klejnotami, jest zawsze najlepszej jakości. W jego skład wchodzi wiele cennych dodatków, takich jak wyszywany pas i sprzączki ze szlachetnych metali. Ubranie uszyte jest według najnowszej mody, zawiera pelerynkę, buty oraz fantazyjny kapelusz. Style, w jakich szyte są ubrania dla szlachty, różnią się w zależności od regionu, mody i gustu zamawiającego.

Strój arystokraty: Te ozdobne szaty, przyćmiewające nawet ubrania szlachty, noszone są przez władców miast i najwyższą arystokrację. Jest to w zasadzie strój szlachecki, wzbogacony o ciężki, długi płaszcz, często podszyty futrem lub innym materiałem o znaczeniu symbolicznym.

Peleryna: Peleryna zwykle bywa długa i obszerna. Jej głównym zadaniem jest zapewnienie ciepła i ochrony przed deszczem. Peleryny lepszej jakości są obszyte futrem, podczas gdy tańsze składają się tylko z jednej warstwy materiału. Większość ubrań najlepszej jakości zawiera w sobie pelerynę lub narzutkę, a prawie wszystkie takie stroje zaopatrzone są w kaptur. Krótsze peleryny noszone są na wiosnę i w chłodniejsze dni lata.

Płaszcz: Płaszcz jest nieco dłuższy od peleryny. Ma długie rękawy i zwykle wykonany jest ze skóry lub grubego materiału, czasem podszytego futrem. Płaszcze są popularne w północnych rejonach Imperium i w Kislevie.

Kapelusze: Większość kapeluszy to proste nakrycia głowy. Kapelusze o szerokich rondach zapewniają lepszą osłonę przed słońcem i deszczem. Czasem mogą uniemożliwić rozpoznanie skrytej w ich cieniu twarzy właściciela.

Kaptur lub maska: Osoby, które chcą ukryć swoją tożsamość, często korzystają z maski lub głębokiego kaptura. Kaptur okrywa znaczną część twarzy, podczas gdy maska zakrywa ją całkowicie lub w części. Droższe, bardziej wykwintne maski ozdobione są piórami, pomalowane na jaskrawe kolory lub ukształtowane na podobieństwo zwierzęcego pyska. Maski są wykorzystywane na balach maskowych, a także są ulubionym dodatkiem do stroju rozbójnika.

Żywność

Każda istota żywa potrzebuje jedzenia i picia, by przeżyć. Minimalny koszt dziennego wyżywienia to 3 pensy. Pełne zaspokojenie podstawowych potrzeb wymaga wydania 5 pensów i jeżeli postać dysponuje pieniędzmi, nie może wydawać mniejszej sumy na swoje

Głodowanie

Bohater może nie jeść przez trzy dni i nie odczuwać z tego powodu poważnych dolegliwości, oczywiście poza uczuciem głodu. Po upływie tego czasu musi wykonać Prosty test Odporności (+10). Udana test oznacza, że Bohater zaciska pasa i dalej funkcjonuje normalnie. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywności. Za każdy dzień głodowania po upływie trzeciego, trudność testu zwiększa się o jeden stopień (z Prostego na Przeciętny, z Przeciętnego na Wymagający, i tak dalej aż do Bardzo Trudnego). Począwszy od siódmego dnia, za każdy dzień głodówki Bohater automatycznie traci 1 punkt Żywności, dopóki czegoś nie zje. Każdy nieudany test powoduje utratę 1 punktu Żywności, które można odzyskać wyłącznie przez powrót do normalnego odżywiania się. Pragnienie działa w identyczny sposób z tą różnicą, że jego efekty zaczynają się już drugiego dnia, a automatyczna utrata punktów Żywności – szóstego dnia. Każdy kolejny dzień bez picia powoduje utratę 1 punktu Żywności, co może doprowadzić do śmierci z odwodnienia. Aby przeżyć, Bohater potrzebuje około litra wody dziennie.

wyżywienie. Ta cena to minimum dla człowieka, który nie chce przymierać głodem. Aby utrzymać odpowiednio wysoki poziom życia, trzeba poświęcić więcej pieniędzy.

Jedzenie

Obrok: Obrok to pożywienie dla konia składające się z mieszaniny owsa i siana.

Bochenek chleba: Podstawa wyżywienia większości mieszkańców Starego Świata.

Poleć mięsa: Półtusza krowy, świni, kozy lub jakiegos innego zwierzęcia hodowanego, to podstawowa miara stosowana w handlu mięsem. Niekiedy mięso wędzi się, zasala lub suszy, aby uchronić je przed szybkim zepsuciem. Z jednego polcia mięsa dobry rzeźnik potrafi wyciąć do ośmiu porcji.

Tabela 5-8: Żywność

Żywność	Cena	Obciążenie	Dostępność
Obrok (porcja na 1 dzień)	5 p	50	duża
Bochenek chleba	2 p	2	powszechna
Poleć mięsa	1 s	10	mała
Kiepskie jedzenie (porcja na 1 dzień)	5+ p	10	duża
Dobre jedzenie (porcja na 1 dzień)	10+ p	10	przeciętna
Doskonale jedzenie (porcja na 1 dzień)	18+ p	10	mała
Prowiant (porcje na 1 tydzień)	6+ s	50	przeciętna
Słodycze	1-3 p	2	przeciętna
Smakolityki	3+ s	różne	sporadyczna
Ciemne piwo	2 p	2	duża
Jasne piwo	1 p	2	powszechna
Antalek piwa jasnego lub ciemnego	18 p/3 s	30	powszechna
Butelka gorzalki	1 s	5	mała
Wino pospolite	1 s	5	przeciętna
Wino szlachetne	10 s	5	mała

Efekty spożycia alkoholu

Gdy Bohater wypije szklanice, kielich lub kufel mocniejszego trunku, ryzykuje upiciem się. Ograniczenie się do wychylenia kilku kulek alkoholu (w liczbie równej wartości Wytrzymałości) gwarantuje, że Bohater pozostanie względnie trzeźwy. Każda następna wypita kulekka powoduje, że BG musi wykonać test **mocnej głowy** (jeśli nie posiada tej umiejętności musi wykonać test Odporności z dodatkowym modyfikatorem -20). Stopień trudności testu zależy od rodzaju wypitego alkoholu.

Udany test oznacza, że alkohol nie ma wpływu na działania Bohatera. Nieudany test to pierwszy krok na drodze prowadzącej pod stół. Każdy nieudany test zwiększa stopień trudności kolejnych testów **mocnej głowy**, a także testów WW, US, Zr oraz Int. I tak test **mocnej głowy** po wychyleniu kufelka ciemnego piwa zaczyna się od stopnia Prostego, potem staje się Przeciętny, dalej Wymagający, Trudny, a na koniec Bardzo Trudny. Podane stopnie są dodawane do zwykłych stopni trudności testów, jakie wykonuje pijana osoba, dlatego w stanie upojenia alkoholowego podejmowanie wszelkich działań jest znacznie trudniejsze.

Śmierdzący ochlapus

Cztery lub więcej nieudanych testów **mocnej głowy** powoduje, że Bohater przestaje nad sobą panować i staje się „śmierdzącym ochlapusem”. Jeśli w tym momencie zostanie wciągnięty w walkę, na przykład gdy w karczmie wybuchnie bójka, w każdej rundzie musi poświęcić przynajmniej jedną akcję na ocenę sytuacji. Jeśli tego nie zrobi, powinien wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli. Efekty pijaństwa mijają po liczbie godzin równej wynikowi rzutu 1k100 pomniejszonego o wartość Wytrzymałości Bohatera (minimum 1 godzina). W przypadku „śmierdzącego ochlapusa” efekt spożycia alkoholu trwa przez 1k10 godzin (minimum 4).

Śmierdzący ochlapus

Rzut	Efekt
01-30	To było tylko kilka piwek, panie oficerze: Bohater zachowuje się w miarę normalnie, ale szybkość jego reakcji jest obniżona. Otrzymuje modyfikator -30 do testów WW, US, Zr i Int.
31-40	Czuję się dość... dziwnie: Bohater ma zawroty głowy. Podczas walki wykonuje akcję „ruch” z połową Szybkości, ale poza tym nie może wykonywać żadnych innych akcji.
41-50	Jeszcze moim najlepszym psyjacielem...: Bohater jest zdezorientowany i nie zdaje sobie sprawy z tego, co się wokół niego dzieje. Może się bronić i poruszać normalnie, ale nie jest w stanie rzucać zaklęć.
51-60	Co się gapisz na mojego niziołka?: Bohater jest skołowany, ale może działać normalnie, choć jego Ataki zostają zmniejszone o 1.
61-70	Już ja wam wszystkim pokażę!: Bohater nie wie, co się wokół niego dzieje, ale nadal ma cięty język. Będzie starał się dokuczyć lub przywalić każdemu, ochoczo chwytając za broń. Celem jego ataku (słownego lub zbrojnego) mogą stać się tak wrogowie, jak i przyjaciele, zależnie od tego, kto jest bliżej.
71-00	Spać...: Bohater zasypia w kałuży własnych wymiocin na 1k10 godzin, chyba że zostanie wcześniej obudzony.

Test mocnej głowy

Alkohol	Stopień trudności testu mocnej głowy
Ciemne piwo	Łatwy
Piwo	Prosty
Spirytus, gorzalka	Przeciętny
Wino	Prosty

Nieudany test

Liczba nieudanych testów mocnej głowy testów WW, US, ZR, Int	Stopień trudności
1	Wymagający
2	Trudny
3	Bardzo Trudny
4 i więcej	śmierdzący ochlapus (patrz poniżej)

Kiepskie jedzenie (porcja dzienna): Minimalna ilość pożywienia, która wystarcza do przeżycia jednego dnia. Składa się z czerstwego pieczywa, zupy z grochu lub kapusty, która nie pachnie przyjemnie, nie wygląda apetycznie, ani nie smakuje dobrze. Większość ludzi przygotowuje takie pożywienie z własnoręcznie zabitych zwierząt lub zebranych roślin uprawnych.

Dobre jedzenie (porcja dzienna): Ilość pożywienia, które zapewnia utrzymanie człowieka w dobrym zdrowiu, sytości i daje poczucie satysfakcji. Na dzienne menu składa się chleb, ser, kawałek ciasta i kufel ciemnego piwa lub zupa z jarzyn i mięsa. Dieta spotykana w większości średnio zamożnych domów.

Doskonałe jedzenie (porcja dzienna): Solidna porcja dobrze przygotowanego jedzenia, które sprawia że człowieka ogrania poczucie sytości, zadowolenia i pozwala nawet przybrać na wadze. Na pożywienie tej klasy składa się mięso, wino, ciasta

i słodycze. Takie jedzenie większość zwykłych ludzi uznalaby za prawdziwą ucztę, choć dla bogatych i szlachty nie jest niczym niezwykłym.

Prowiant: Takie pożywienie jest łatwe w przygotowaniu lub wcale nie wymaga przyrządzenia przed spożyciem. W skład prowiantu wchodzi orzechy, suszone owoce, solone mięso, suchary i inne tego rodzaju jedzenie. Na dłuższą metę spożywanie prowiantu staje się nieznośnie monotonne, ale pozwala zachować siły potrzebne w podróży.

Słodycze: Nieważne czy jest to przysmak Rumstera, czy wypiekane w domu ciasta, słodycze są uwielbiane przez ludzi każdego stanu. Wewnątrz ciasta znajduje się świeże nadzienie, przygotowane według przepisów niziołków, które wyrabiają takie ciasta zgodnie z zasadą: „Piecz szybko, sprzedawaj tanio”. Kramiki cukierników można znaleźć w większości miast Imperium.

Smakoliki: W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów rzadkich przysmaków: od bretońskich kabanosów z koniny po tysiącletnie jajka z odległego Kataju. Częściej spotyka się je w wielkich miastach, głównie na dworach, gdzie zachowywane są na specjalne okazje.

Alkohol

Ciemne piwo: Ciemne piwo ważone jest z żyta i jęczmienia z dodatkiem drożdży oraz kilku innych sekretnych składników. Z racji swej mocy i smaku należy do najchętniej spożywanych napojów w Starym Świecie. Rozgrzewająca siła alkoholu, mocny orzechowy zapach i gorzki smak są nader pożądane w czasach, gdy jeden łyk wody ze studni może zabić lub wywołać chorobę.

Jasne piwo: Jasne piwo różni się od ciemnego, między innymi smakiem i składem. Warzone jest z dodatkiem chmielu. Doskonale gasi pragnienie, o czym może zaświadczyć każdy podróżnik. W większości karczm sprzedaje się wyłącznie jasne piwo, ponieważ jest ono słabsze od ciemnego. Krasnoludy znane są ze słabości do piwa oraz umiejętności warzenia doskonałych gatunków tego złocistego napoju.

Antalek piwa jasnego lub ciemnego: Beczulka zawiera około dwunastu litrów piwa. Jest ciężka i nieporęczna. Szykarze płacą zwykle browarowi 1 szyling zastawu za każdy antalek wart 18 p. Ten zastaw jest oddawany po zwrocie beczki. Jeśli Bohater chce zakupić beczkę „na wynos”, musi zapłacić wyższą z podanych cen, w której zawiera się koszt samej beczki.

Spirytus, gorzalka: Do tej grupy zaliczają się najmocniejsze trunki pędzone ze zboża: od zwykłego samogonu po wódkę z jęczmienia.

Wino: Wino to trunek, który powstaje w wyniku fermentacji winogron. Wina pochodzące z tileańskich miast-państw bądź estalijskich królestw są zwykle mocno wytrawne, natomiast wina z Imperium bywają słodsze i słabsze. Ze względu na wysoką cenę trunku, większość karczmarzy rozcieńcza wino wodą.

Ekwipunek ogólny

W poniższym podrozdziale znajdziesz opisy przedmiotów, które mogą okazać się przydatne dla każdego poszukiwacza przygód. Dla lepszego rozeznania, pogrupowano je w następujące kategorie: pojemniki, oświetlenie, ekwipunek ogólny oraz narzędzia. Podobnie jak w przypadku wielu innych dóbr materialnych, ich jakość zależy od staranności wykonania. Plecak najlepszej jakości może być dokładnie uszyty i uszczelniony lojem, podczas gdy kiepskiej jakości będzie niczym więcej jak poszwą od poduszki z dziurą na ramiona.

Pojemniki i sakwy

Buklak: Buklak to pojemnik ze zwierzęcej skóry zakończony ustnikiem. W jego wnętrzu mieści się około pięciu litrów wody lub innych płynów, których ciężar odpowiada około 100 punktom Obciążenia.

Flaszka: Flaszka to proste naczynie z gliny lub ceramiki z niewielką zatyczką, która zamyka wyłot szyjki. Wewnątrz mieści się około pięciu litrów płynu, którego ciężar odpowiada 100 punktom Obciążenia.

Juki: Juki to skórzane sakwy przytracane do końskiego siodła. Zazwyczaj są zamykane na klapę ze sprzączką lub skórzanym paskiem. We wnętrzu juków znajdują się mniejsze przegródki, dzięki którym możliwe jest utrzymanie porządku.

Tabela 5-9: Pojemniki i sakwy

Pojemnik	Cena	Obciążenie	Dostępność
Buklak	8 s	1/100	duża
Flaszka	4 s	10	duża
Juki	2 zk	5	mała
Kuferek	5 zk	40	mała
Manierka metalowa	2 zk	15	sporadyczna
Manierka skórzana	15 s	5	mała
Mieszek	2 s	1	duża
Plecak	30 s	20	duża
Sakiewka	5 s	1	duża
Tobolek	2 zk	5	mała
Tuba na mapy/pergaminy	1 zk	2	sporadyczna
Worek	5 s	7	duża

Tabela 5-10: Oświetlenie

Źródło światła	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drewno na opał	2 s	5	duża
Kaganek	5 s	20	duża
Latarnia	5 zk	20	mała
Latarnia sztormowa	12 zk	30	sporadyczna
Olej do latarni	5 s	5	duża
Pochodnia	5 p	5	duża
Świeczka lojowa	3 s	5	duża
Świeczka woskowa	6 s	5	mała
Zapałka	1 p	—	mała

Tabela 5-11: Ekwipunek ogólny

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drabina	10 s	50	przeciętna
Hubka i krzesiwo	30 s	5	duża
Imbryk	30 s	10	duża
Instrument muzyczny	5 zk	5	przeciętna
Kłódka dobrej jakości	10 zk	5	sporadyczna
Kłódka zwykłej jakości	1 zk	5	przeciętna
Koc	25 s	10	duża
Kociołek	1 zk	20	duża
Kości do gry	6 s	—	duża
Kufel drewniany	10 s	5	duża
Kufel ze szkła barwionego	1 zk	5	duża
Lina	1 zk	50	przeciętna
Luneta	100 zk	5	rzadka
Lustro	10 zk	5	rzadka
Namiot	15 s	20	przeciętna
Papier	1 s	—	znikoma
Perfumy	1 zk	—	przeciętna
Pergamin	5 s	—	rzadka
Symbol religijny	1 zk	5	przeciętna
Sztućce drewniane	5 s	2	duża
Sztućce metalowe	3 zk	4	przeciętna
Sztućce srebrne	15 zk	3	sporadyczna
Talia kart	1 zk	1	duża

Kuferek: Kuferek to niewielka drewniana skrzyneczka, używana do przewożenia rzeczy osobistych. Kuferki wykonane z lepszych materiałów zwykle są wzmacniane metalowymi okuciami i zamkami, podczas gdy te gorszej jakości czasem nie mają nawet wieka. Pojemność kuferek odpowiada 300 punktom Obciążenia.

Manierka skórzana bądź metalowa: Manierki to małe pojemniki, w których można trzymać wodę, piwo, olej lub inne płyny. Zwykle wytwarzane są z impregnowanej skóry lub ostatnich gatunków metalu, choć czasem można znaleźć także nieforemne manierki gliniane (cena taka sama jak manierki skórzanej). Manierka może pomieścić około pół litra płynu.

Mieszek: Mieszek to mała sakiewka, w której trzyma się pieniądze. Jest mały i łatwy do ukrycia. Doskonale nadaje się do przechowywania klejnotów i drogocennych kamieni. W mieszkach można zmieścić do 100 monet.

Plecak: Plecak to prosty worek z paskami, które umożliwiają zawieszenie go na ramionach, przez co ciężar niesionych przedmiotów rozkłada się równomiernie na barkach noszącego. We wnętrzu można pomieścić ładunek do 250 punktów Obciążenia. Plecaki lepszej jakości są natłuszczane lojem, co zapewnia szczelność i odporność na wilgoć. Te gorzej wykonane często pękają w szwach, gdy materiał nie jest w stanie utrzymać ciężaru przenoszonych przedmiotów. Plecaki zamykane są na kłapę ze sprzączką i kawałkiem paska.

Sakiewka: Sakiewki są zwykle wykonane ze skóry lub z grubszej tkaniny. Można je przywiązać trokami do plecaka lub pasa. Sakwy lepszej jakości wykonuje się z jedwabiu, futer lub wyprawianej skóry. Czarodzieje noszą w nich magiczne komponenty i składniki używane do rzucania zaklęć. W sakiewce mieści się do 400 monet (lub odpowiednik 2 punktów Obciążenia).

Tobołek: Tobołek to zwykły worek na skórzanym pasku, noszony zwykle na ramieniu. Choć mniejszy od plecaka, jest od niego poręczniejszy i zawsze można zajrzeć do wnętrza, bez

potrzeby zdejmowania go z pleców. W tobołku mieszczą się przedmioty o łącznej wadze odpowiadającej 200 punktom Obciążenia.

Tuba na zwoje lub mapy: Mapniki to pojemniki o okrągłym przekroju, które przeznaczone są do przechowywania kart pergaminu. Z obu stron pojemnika znajdują się drewniane lub metalowe zatyczki, które chronią zawartość przed wilgocią i brudem. W jednym mapniku mieszczą się 3 zwoje.

Worek: Worek to prosta torba z materiału, w której można schować przedmioty o łącznej wadze odpowiadającej 200 punktom Obciążenia.

Oświetlenie

Drewno na opał: Niezbędne do rozpalenia ogniska. Jest chętnie kupowane przez podróżnych, którym nie chce się go zbierać. Drewno na opał można zebrać w lesie, wykonując udany test sztuki przetrwania. Jego stopień trudności zależy od uznania MG.

Kaganek: Kaganek to zwykła miseczek z olejem i zanurzonym w nim knotem.

Latarnia zwykła lub sztormowa: Latarnia daje jaśniejsze światło niż kaganek, głównie za sprawą grubszego knotu. Płomień latarni sztormowej chroni szklana osłona, która zabezpiecza knot przed wiatrem i wodą. Jako paliwa do latarni używa się oleju.

Olej: W latarniach zużywa się głównie olej, wytapiany na północy z tłuszczu wielorybów, a na terenach położonych daleko od morza z sadła innych zwierząt. Dostępny jest w niewielkich buteleczkach, które wystarczają do palenia się latarni przez 4 godziny.

Pochodnia: Pochodnia to kij, którego jeden koniec został umoczony w smole lub owinięty szmatami nasączonymi łatwopalną substancją. Pochodnia może posłużyć za oręż, ale jest wtedy traktowana jak broń improwizowana. Szczegółowe zasady działania ognia znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, Obrażenia i Ruch.

Oświetlenie

W czasie walki nawet niewielka ilość światła może zdecydować o życiu lub śmierci. Każde źródło światła oświetla obszar o promieniu mierzonym w metrach i zwany zasięgiem normalnej widoczności (dla MG, którzy używają map taktycznych, podano w nawiasie zasięg w polach). Światło jest migotliwe, ale na tyle jasne, by można było dostrzec szczegóły otoczenia. Poza tym obszarem oświetlenia staje się coraz słabsze, uniemożliwiając rozpoznanie innych kształtów niż duże przedmioty, ściany, mury lub budynki. Kolumna „Maksymalna widoczność” podaje, z jakiej maksymalnej odległości można jeszcze cokolwiek dostrzec, korzystając z wymienionego źródła światła. Poza tym zasięgiem możliwe jest zauważenie wyłącznie dużych budynków lub obiektów podobnej wielkości. „Odległość zauważenia” to dystans, z jakiego można zauważyć źródło światła w ciemnościach. „Czas świecenia” określa, jak długo pali się dane źródło światła, nim zgaśnie.

Przykład: Szczurolap Jurgen zaczął się w ciemnościach, czatując na złodzieja, który skradł jego sakiewkę. W dłoni Bohater trzymała pochodnię, która oświetla okolice w promieniu 10 metrów. Poza granicami tego okręgu Jurgen jest w stanie dostrzec niewyraźne kontury budynków, w tym także oddaloną o 30 metrów alejkę. Jeszcze nie wie, że w zaulku czeka na niego kilku rzezimieszków, którzy wystawili kieszonkowca na wabia. Kiedy Jurgen znajdzie się w odległości 20 metrów od nich, zauważą go rabusie schowani w swojej kryjówce.

Oświetlenie

Źródło światła	Normalna widoczność	Maksymalna widoczność	Odległość zauważenia	Czas świecenia
Zapałka	2(1)	6(3)	12(6)	1 runda
Świeca	6(3)	16(8)	26(13)	2 godziny
Kaganek	6(3)	16(8)	26(13)	4 godziny
Pochodnia	10(5)	30(15)	50(25)	1 godzina
Latarnia	16(8)	40(20)	70(35)	4 godziny
Ognisko	16(8)	40(20)	70(35)	różnie
Widzenie w ciemności	30(15)	30(15)	—	—

Świece woskowe lub łojowe: Świece wyrabia się z tłuszczu zwierzęcego (łojowe) albo z pszczelego wosku (woskowe). Te pierwsze palą się kiepsko i wydzielają drażniący, kwaśny smród. Te drugie dają jasne światło, a nawet bywają aromatyzowane (świece najlepszej jakości).

Zapalki: Zapalki to niewielkie drzazgi drewniane, których jeden koniec został pokryty łatwopalną substancją. Potarcie nią o szorstką powierzchnię powoduje zapalenie zapalki. Zwykła zapalka ma 50% szans na zapalenie się. Najlepszej jakości zapalki zapalają się zawsze, dobrze wykonane mają na to 75% szans, podczas gdy kiepskie jedynie 25%.

Ekwipunek ogólny

Drabina: Prosta, drewniana drabina o wysokości 3 metrów. Ma dziesięć szczebli.

Hubka i krzesiwo: Hubka i krzesiwo, wraz z kawałkami włóczki wełnianej i kilkoma innymi łatwopalnymi przedmiotami, sprzedawane są w pudełeczku, które może pomieścić podpałkę wystarczającą na sześć prób rozpalenia ognia.

Imbryk: Imbryk to metalowe naczynie używane do gotowania wody. Kiedy z wrzątku zaczyna unosić się para, przedostaje się przez gwizdek, którego gwizd daje znać, że woda się zagotowała.

Instrument muzyczny: Pod tym określeniem kryją się wszystkie instrumenty muzyczne znane w Starym Świecie: od rogów, przez instrumenty strunowe po dęte. Harfy i większe od nich instrumenty są droższe średnio dziesięciokrotnie. Wirtuozerskie instrumenty są nawet stukrotnie droższe.

Kłódka zwykłej lub dobrej jakości: Kłódki i zamki w Starym Świecie są duże i nieporęczne. Do każdego z nich dołączane są po dwa klucze. Im lepszy zamek, tym wyższy stopień trudności testu otwierania zamków.

Koc: Koc jest niezbędny dla podróżnych, którzy obozując pod gołym niebem, nie chcą zadowalać się wyłącznie nakryciem z płaszcza.

Kociołek: Ten niewielki kociołek służy do gotowania pożywienia. Przydatny w dłuższej podróży.

Kości do gry: Wykonany ze zwierzęcych kości zestaw sześciennych kostek, sprzedawanych po dwie sztuki. Każda z kostek ma wymalowaną na ścianie runę albo jedno lub więcej oczek. Za podwójną cenę można zakupić specjalnie wyważone lub przerobione kości.

Kufel szklany lub drewniany: Kufel to sporych rozmiarów kubek, służący do spożywania napojów, głównie alkoholowych.

Lina: Spleciona z konopnych włókien lina o długości 20 metrów.

Luneta: Składana luneta powiększa obraz pięciokrotnie. Każdy poziom jakości wykonania powyżej zwykłego oznacza, że szkło jest w stanie przybliżyć obraz o kolejne pięć razy (maksymalnie 15-krotnie).

Lustro: Niewielkie, metalowe lustro z wypolerowanej stali i nałożonej na nią cieniutkiej warstwy szkła. Lepsze zwierciadła mają spodnią warstwę pokrytą srebrem. Lustra są niezbyt przydatne, ponieważ zwykle ukazują zniekształcone odbicie.

Namiot: W niewielkim namiocie z płótna może schronić się jedna osoba. Namioty o większych rozmiarach są odpowiednio droższe, a te lepszej jakości bywają natłuszczane, żeby chronić je przed przemoczeniem.

Tabela 5-12: Narzędzia

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drąg, cena za metr	1 s	10	duża
Drewniany klin	8 p	2	duża
Haczyk na ryby i żyłka	3 s	2	przeciętna
Kajdany	5 zk	20	mała
Kilof	25 s	20	mała
Kolki	5 s	5	przeciętna
Kotwiczka do wspinaczki	4 zk	20	mała
Książka drukowana	100 zk	35	znikoma
Książka ilustrowana	350 zk	50	znikoma
Liczydło	10 zk	5	rzadka
Łańcuch, cena za metr	30 s	5	rzadka
Łom	10 s	10	przeciętna
Łopata	25 s	20	przeciętna
Młot	20 s	40	przeciętna
Narzędzia	50 zk	50+	mała
Potrzask	1 s	2	przeciętna
Przybory do pisania	10 zk	5	mała
Sztaba metalu	25 s	20	mała
Wnyki	2 zk	20	przeciętna
Wytrychy	10 zk	20	mała
Zestaw do charakterystyki	5 zk	10	sporadyczna

Papier lub pergamin: Papier wytwarzany jest ze szmat lub włókien roślinnych, natomiast pergamin produkuje się z cienkich kawałków zwierzęcej skóry. Materiały te są trudne do pozyskania i przygotowania, dlatego jedynie duże miasta mogą poszczycić się warsztatem produkcji papieru albo pergaminów.

Perfumy: Mieszkańcy Starego Świata rzadko się myją, więc bijący od nich smród jest trudny do zniesienia. Wiele osób polega więc na perfumach, które mają zabić nieprzyjemny zapach ich własnego ciała lub odór innych.

Symbol religijny: Symbole religijne mają zwykle formę drewnianych znaków bóstwa lub Świątyni. Ich wygląd opisano w Rozdziale VIII: Religie i wierzenia.

Sztułyce drewniane, metalowe lub srebrne: Zestaw sztuców składa się z łyżki, widelca i noża. Zwykle używa się drewnianych, ale zamożniejsi mogą kupić sobie metalowe lub srebrne komplety.

Talia kart: Talia zawiera 52 karty tarota. Droższe egzemplarze są ręcznie malowane i w skład zestawu wchodzi drewniane pudełko lub skórzana sakiewka na karty.

Narzędzia

Drąg: Drewniana żerdź o długości 3 metrów.

Drewniany klin: Niewielki drewniany klin służy do blokowania drzwi. Podwyższa o jeden stopień trudności test Krzepy wymagany do ich wyważenia.

Haczyk na ryby i żyłka: Ostry haczyk i dziesięć metrów linki. Przydatne do łowienia ryb.

Kajdany: Ciężkie, żelazne kajdany służą do pętania więźniów. Zakłada się je zwykle na ręce, ale groźniejszym skazanym także na nogi. Nie można ich regulować, dlatego nie zawsze będą pasowały na każdego schwytanego – dla dużych istot mogą być za małe, dla małych zbyt luźne. W zestawie z parą kajdan jest tylko jeden klucz.

Kiłof: Kiłof to narzędzie górnicze i kamieniarskie. Na drewnianym drążku osadzono poprzeczną metalową końcówkę, która z jednej strony zwęża się w klin, a z drugiej kończy się wąską, płaską krawędzią do kruszenia skał. Kiłof jest bronią jednoręczną.

Kołki: Tą nazwą określa się też gwoździe, kolce oraz cały asortyment podobnych im przedmiotów, przydatnych do wspinaczki, zabicia na glucho drzwi lub przebicia serca wampira. Strugane z drewna kołki kosztują *5p* za sztukę i nie nadają się do wbijania w kamień lub metal.

Kotwiczka do wspinaczki: Kotwiczka posiada trzy albo cztery haczykowate zakończenia i jak sama nazwa wskazuje, przypomina kotwicę. Choć jest narzędziem stosowanym głównie do wspinaczki, można jej używać jako broni improwizowanej.

Książki: W większości przypadków książki są ręcznie kopiowane, choć po wynalezieniu prasy drukarskiej, ta metoda szybko zaczyna odchodzić w zapomnienie. Mimo to drukowanie książek nie jest ani szybkie, ani łatwe. Książki są rzadkim i cennym towarem. Korzystają z nich przede wszystkim kapłani, uczeni i czarodzieje. Okładki wykonuje się z drewna, pokrytego skórą i wzmocnionego metalowymi narożnikami. Stronice drukuje się na papierze, czasem na pergaminie. Wszystkie książki są ręcznie zszywane. Z racji wagi i metalowych okuć książek można używać jako broni improwizowanej.



Liczydło: Liczydło to prosty przyrząd, który pomaga w przeprowadzaniu obliczeń matematycznych. W drewnianą ramę wprawionych jest kilka metalowych osi, na które nanizane są kuleczki lub paciorki. Kupcy często korzystają z pomocy liczydła przy zawieraniu transakcji handlowych.

Łańcuch: Połączone ze sobą metalowe oczka tworzą łańcuch o długości 3 metrów.

Łom: Gruba metalowa sztaba ze spłaszczonym i wygiętym końcem. Bohater posługujący się łomem otrzymuje modyfikator +5 do testów Krzepy podczas wyważania drzwi lub podważania wieka skrzyni. Łomu można używać jako broni improwizowanej.

Łopata: Prosta łopata o drewnianym trzonku. W walce może być użyta jako broń improwizowana.

Młot: Solidna metalowa głownia osadzona na drewnianym drągu. Może być zastosowana jako broń improwizowana, jednak do użycia wymaga dwóch rąk.

Narzędzia: Do tej kategorii należą przeróżne narzędzia, których używają rzemieślnicy i inni fachowcy. Są to między innymi narzędzia inżynierów (szczypce, młotki, gwoździe), nawigatorów (sektans, mapy), lub przyrządy aptekarskie (moździerz, miarka, nożyk, słoiczki). Wszystkie narzędzia potrzebne do wykonywania określonej profesji liczą się jako jeden zestaw.

Potrask: Jest to wykonana z metalu pułapka na średnią i grubą zwierzynę, taką jak wilki lub niedźwiedzie. Zazwyczaj ma kształt metalowych szczęk, uruchamianych przez nacisk łapy zwierzęcia. W niektórych prowincjach Imperium używanie potrasków jest zakazane.

Przybory do pisania: W piórniku znajduje się kalamarz z tuszem, kilka piór, niewielki nożyk do papieru, piasek do wysuszania oraz zestaw do mieszania atramentu. Przybory do pisania najlepszej jakości mogą posłużyć także za zestaw dla iluminatora książek. Zawiera farbki, pędzelki oraz inne utensylia przydatne do ozdabiania kart książki wspaniałymi ilustracjami.

Sztaba metalu: Kawalek czystego metalu, w tym wypadku żelaza. Cena sztaby srebra, miedzi lub innego metalu może być wyższa. Sztaby można używać jako broni improwizowanej.

Wnyki: Wnyki mają różną postać, ale z reguły składają się z przynęty i linki lub pętli, zaciskającej się na szyi zwierzęcia. Używane są do polowania na drobną i średnią zwierzynę, taką jak zające, lisy lub borsuki. W niektórych prowincjach Imperium używanie wnyków jest surowo karane.

Wytrychy: W skład zestawu wytrychów wchodzi kilka kluczy, cienkich drucików i szczypiec. Są to narzędzia niezbędne do testu otwierania zamków.

Zestaw do charakteryzacji: W tym niewielkim pudełku mieszczą się farby, tusze i pudry, które pozwalają zmienić wygląd twarzy Bohatera. Oprócz nich w skład zestawu mogą wchodzić sztuczne nosy lub peruki, które dodatkowo ułatwiają to zadanie. Zestaw do charakteryzacji dobrej lub najlepszej jakości zapewnia modyfikator +5 do testów charakteryzacji.

Transport

Najpowszechniejszą metodą podróżowania w Starym Świecie jest chodzenie piechotą. W ten sposób można dostać się prawie wszędzie, choć biorąc pod uwagę zagrożenia na szlaku (bandyci, dzika zwierzyna lub potwory czające się w puszczech), większość ludzi nie oddała się od swoich siedzib. Czasem jednak skłania ich do tego konieczność, na przykład przymusowy pobór do armii lub wybranie kariery poszukiwacza przygód. Kupcy i handlarze podróżują przez cały rok. Szlachta udaje się w drogę własnymi powozami, aby nie zadawać się z pospólstwem. Poniżej zaprezentowano środki transportu, najczęściej spotykane w miastach i ich okolicach.

Pojazdy

Łodzie i statki

Prawie wszystkie jednostki pływające wykonane są z drewna. Większość żaglowych łodzi rzecznych mierzy około dwunastu metrów długości i posiada pojedynczy żagiel. Jej zbudowanie zajmuje 1k10+10 dni. Do sterowania wymaga co najmniej sześciu osób załogi, choć może liczyć i dziesięciu. Rozmiary takiej jednostki pozwalają na przewiezienie 30 pasażerów oraz ich dobytku. W przypadku przewożenia koni, jeden wierzchowiec liczy się za trzech ludzi.

Barka rzeczna jest dwukrotnie większa i droższa od łodzi rzecznej. Barki używane są głównie do holowania olbrzymich tratw, załadowanych towarami. Typowa barka może ciągnąć za sobą ładunek ważący do 45 tys. punktów Obciążenia. Zbudowanie barki zajmuje sześć miesięcy.

Najmniejsze statki morskie są wielkości żaglowej łodzi rzecznej, choć zwykle bywają znacznie większe. Cena podana w Tabeli 5-13: **Pojazdy** to koszt żaglowca z załogą złożoną z 30 żeglarzy i zdolnego do przewiezienia 60 pasażerów lub ładunku o wadze do 130 tys. punktów Obciążenia.

Łodzie wiosłowe są napędzane siłą ludzkich ramion. Są znacznie mniejsze od rzecznych i służą jako środek podróży z nurtem rzeki. Do kategorii łodzi wiosłowych należą tratwy, czołna, łódki oraz promy. Łodzie wiosłowe mogą pomieścić do 6 pasażerów, wliczając w to sternika. Zamiast jednej osoby można przewieźć na łodzi niewielki ładunek.

Łodzie charakteryzują się podanymi niżej współczynnikami. Współczynnik „Struktura” oznacza liczbę uszkodzeń (czyli obrażeń), jaką może otrzymać łódź lub statek, zanim zostaną zniszczone. Jest to odpowiednik punktów Żywotności postaci.

Współczynniki łodzi i statków

Jednostka	Szybkość	Wytrzymałość	Struktura
Łódź rzeczna	3	5	70
Łódź wiosłowa	3	4	10
Zagłowiec	3	10	150

Jeśli łódź stanie się celem ataku strzeleckiego lub magicznego, należy skorzystać z poniższej tabeli, która określa lokację trafienia statku.

Lokacje trafień łodzi i statków

Rzut	Łódź wiosłowa	Łódź rzeczna / Statek
1-3	Odsłonięta osoba na pokładzie	Odsłonięta osoba na pokładzie
4-5	Odsłonięta osoba na pokładzie	Ładunek lub kadłub
6-7	Ładunek lub kadłub	Kadłub
8-10	Kadłub	Kadłub

Wózki, wozy i powozy

Wszystkie pojazdy kołowe korzystają z tych samych zasad, ponieważ ich konstrukcja jest niemal identyczna. Rama z twardego drewna obudowana jest burtami (czasem też dachem) z lżejszego drewna i osadzona na kołach połączonych osią. Średni czas budowy wozu wynosi około trzech miesięcy. Zaprzęg złożony z czterech koni ciągnie powóz, z dwóch – wóz, a jedno zwierzę ciągnie wózek. Na wysokim koźle powozu siedzą woźnicy i strażnik. We wnętrzu pojazdu jest miejsce dla sześciu pasażerów, a dodatkowo na dachu są miejsca dla kolejnych dwóch. Maksymalnie w powozie może zmieścić się 12 osób. Wózki przystosowane są dla dwóch pasażerów i jednego woźnicy, a wozy są w stanie pomieścić sześciu pasażerów, nie licząc woźnicy. Zakładając, że powozem jedzie normalna liczba pasażerów, każdy z nich dysponuje miejscem na dachu, gdzie może umieścić kufer z rzeczami osobistymi.

Pojazdy charakteryzują się przedstawionymi niżej współczynnikami. Współczynnik „Struktura” oznacza liczbę uszkodzeń (czyli obrażeń), jaką może otrzymać pojazd, zanim zostanie zniszczony. Jest to odpowiednik punktów Żywotności postaci.

Zakładając, że powozem jedzie normalna liczba pasażerów, każdy z nich dysponuje miejscem na dachu, gdzie może umieścić kufer z rzeczami osobistymi. Pojazdy charakteryzują się przedstawionymi niżej współczynnikami. Współczynnik „Struktura” oznacza liczbę uszkodzeń (czyli obrażeń), jaką może otrzymać pojazd, zanim zostanie zniszczony. Jest to odpowiednik punktów Żywotności postaci.

Współczynniki pojazdów kołowych

Pojazd	Szybkość	Wytrzymałość	Struktura
Wózek	3	4	20
Wóz	4	5	60
Powóz	4	5	30

W przypadku ostrzału lub ataku magicznego zwierzęta pociągowe i powozy traktowane są jako jeden cel. Aby określić lokację trafienia, należy rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Lokacje trafień pojazdów kołowych

Rzut	Lokacja
1-2	Koń lub zwierzę pociągowe (określ losowo)
3-7	Pojazd
8	Koło
9-10	Odsłonięty woźnica lub pasażer (wybierz losowo)

Odsłonięci pasażerowie to ci, którzy jadą na dachu powozu, wiszą u jego boku lub wychylają się przez okna.

Tabela 5-13: Pojazdy

Pojazd	Cena	Obciążenie	Dostępność
Wózek	50 zk	—	przeciętna
Wóz	90 zk	—	przeciętna
Powóz	500+ zk	—	rzadka
Łódź rzeczna	600 zk	—	rzadka
Łódź wiosłowa	90 zk	900	mała
Statek	12,000 zk	—	sporadyczna

Tabela 5-14: Wierzchowce

Wierzchowiec	Cena	Obciążenie	Dostępność
Rumak	500 zk	—	sporadyczna
Lekki koń bojowy	300 zk	—	przeciętna
Koń	80 zk	—	przeciętna
Kuc	50 zk	—	przeciętna
Siodło	5 zk	50	przeciętna
Uprząż	1 zk	20	przeciętna

Tabela 5-15: Inwentarz żywy

Zwierzę	Cena	Obciążenie	Dostępność
Gołąb pocztowy	1 zk	—	mała
Jastrząb	80 zk	—	rzadka
Koń juczny	40 zk	—	duża
Koń pociągowy lub mul	25+ zk	—	duża
Kot	1 s	—	duża
Koza	2 zk	—	duża
Krowa	10 zk	—	duża
Kurczak	5 p	—	duża
Owca	2 zk	—	duża
Pies (rasowy)	3 zk	—	duża
Pies bojowy	30 zk	—	rzadka
Świnia	3 zk	—	duża
Wół	30 zk	—	duża

Jeśli koń prowadzący zaprzęg zostanie zabity, pojazd natychmiast zatrzymuje się. Jeśli woźnica nie wykona udanego testu powożenia, pojazd wywraca się. W takim przypadku wszyscy jadący wewnątrz odnoszą 1k10 punktów obrażeń, modyfikowane tylko przez Wytrzymałość. Osoby znajdujące się na zewnątrz pojazdu zostają odrzucone na kilka metrów, ale nie odnoszą poważniejszych obrażeń.

Jeżeli zabity zostanie koń w drugim rzędzie, pojazd zwalnia o połowę i nie będzie w stanie jechać szybciej, do czasu, gdy ktoś nie odetnie końskiego trupa od uprzęży. Jeżeli oba zwierzęta w drugim rzędzie zostaną zabite, należy postąpić tak, jak w przypadku śmierci konia prowadzącego zaprzęg.

Koło może otrzymać 8 punktów uszkodzeń, zanim zostanie zniszczone. Te punkty nie wliczają się do Struktury całego pojazdu, jednak w chwili zniszczenia koła powóz zatrzymuje się tak, jak w przypadku zabicia konia prowadzącego zaprzęg.

Wierzchowce

Konie i kuce: Konie to dość powszechne, choć kosztowne wierzchowce używane w Starym Świecie. Zwierzęta różnią się między sobą, zależnie od rasy i hodowli. Większe i bardziej agresywne osobniki służą jako konie bojowe, mniejsze ale obdarzone podobnym temperamentem również szkoli się do walki, natomiast pozostałe zwierzęta służą jako konie pod wierzch lub pociągowe. Te ostatnie opisano w podrozdziale dotyczącym żywego inwentarza. Kuce to małe konie, które ze względu na rozmiary i wytrzymałość są ulubionymi wierzchowcami krasnoludów i niziołków. Współczynniki wierzchowców znajdziesz w **Rozdziale XI: Bestiariusz**.

Siodło i uprzęż: Komfortowa jazda na wierzchowcu wymaga założenia mu siodła i uprzęży. Ich brak podwyższa o jeden stopień trudność wszystkich testów jeździectwa.

Inwentarz żywy

W większości przypadków współczynniki tych stworzeń nie będą miały znaczenia. Niektóre zwierzęta służą jako siła pociągowa (konie, woły), inne hoduje się dla mięsa (kurczaki, świnię, krowy, owce, kozy) lub dla konkretnych zadań (sokoły, jastrzębie, gołębie pocztowe, psy).

Zwierzęta domowe (psy, koty): Te zwierzęta towarzyszą swoim właścicielom. Niewielkie, ale zjadłe pieski pomagają szczerolapom w tępieniu szkodników, a koty strzegą spichlerzy przed myszami. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Zwierzęta hodowlane (kurczaki, krowy, kozy, świnię, owce): Te zwierzęta są zwykle hodowane na ubój. Kozy i krowy dają także mleko, a owce wełnę. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Zwierzęta pociągowe (woły, konie pociągowe i juczne, muły, osły): Te zwierzęta wykorzystywane są głównie do orania pól lub ciągnięcia wozów. Także poszukiwacze przygód korzystają

z ich siły, zwłaszcza kiedy są objuczeni znaczną ilością ekwipunku. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Zwierzęta specjalne (jastrzębie, gołębie pocztowe, psy bojowe):

Te zwierzęta wykorzystywane są do konkretnych zadań. Tresowane jastrzębie pomagają w polowaniach na drobną zwierzynę łowną, zmniejszając stopień trudności testów sztuki przetrwania. Gołębie pocztowe przenoszą wiadomości na dalekie odległości, co szczególnie cenią sobie szpiegzy i inni podejrzeni osobnicy. Psy bojowe to groźne stworzenia, tresowane do walki i zdolne do rozerwania przeciwnika na strzępy. Ich współczynniki znajdziesz w **Rozdziale XI: Bestiariusz**.

Usługi

Czasem nawet doświadczony poszukiwacz przygód może potrzebować pomocy. Być może brakuje mu funduszy na zakup konia i wozu, albo nie potrafi nim powozić. Czasem trzeba naprawić miecz, innym razem będzie szukał noclegu. Podobnie jak w przypadku ekwipunku ogólnego, usługi to grupa kilku kategorii, obejmujących między innymi transport, nocleg, usługi uzdrowicieli lub pracowników najemnych. Do tych usług stosują się zasady jakości wykonania, podobnie jak w przypadku przedmiotów materialnych. Niedoświadczony kowal za wykucie przedmiotu policzy sobie mniej niż doświadczony rzemieślnik, ale wykonany przez niego towar będzie gorszej jakości. Podobnie miejsce w luksusowym powozie będzie kosztowało więcej niż na chłopskiej furmance.

Transport

Czasem zdarza się, że Bohater musi szybko znaleźć się w odległym miejscu, a nie stać go na własnego wierzchowca. Może wtedy skorzystać z usług transportowych dostępnych w większości miast. Cena za przewóz została podana w dwóch wielkościach: pierwsza to koszt krótkiej podróży, a druga to cena za każde 10 kilometrów dłuższej podróży. Po wykonaniu udanego testu **plotkowania**, zmodyfikowanego przez aktualne nastawienie woźnicy, Bohater może również załapać się na darmowy przejazd.

Wozy i wózki: Większość wozów posiada miejsce na koźle, tuż obok woźnicy, ale często zdarza się, że ten nie życzy sobie towarzystwa. Jadący na wozie Bohater zwykle siedzi między przewożonymi towarami lub zwierzętami. W skrócie, im lepszy wóz, tym wygodniejsza podróż.

Powozy i karety: Jazda powozem jest bardzo wygodna, ale droga. Wysoki komfort jazdy zapewniają miękkie, wyściełane siedzenia. W lepszych powozach można czasem dostać jakieś przekąski. Im lepszy powóz, tym większy komfort podróży i wyższa cena.

Lodzie rzeczne i statki: Płynąc łodzią lub statkiem, Bohater rzadko może liczyć na własną kajutę i będzie musiał spać w kubryku razem z załogą. Niektóre ze statków posiadają kajuty dla pasażerów, których wynajęcie wiąże się z odpowiednio wyższą ceną. Bohater, który zaokrętuje się na byle krype, musi być gotowy na to, że będzie spać w ładowni lub na pokładzie.

Nocleg

Wszelkiego rodzaju zajazdy i gospody są bardzo popularne w Starym Świecie, ponieważ zapewniają miejsce odpoczynku dla podróżników, którzy zawitają do obcego miasta. Gospody poza miastem są rzadziej spotykane i bardziej przypominają obronne twierdze niż karczmy.

Ceny za nocleg zależą głównie od wielkości gospody. Małe, zadymione spelunki oferują jedynie nocleg we wspólnej sali, choć za stosunkowo niską opłatą. W zajazdach można natomiast wynająć osobny pokój lub



skorzystać z pomocy służącego, który rozpakuje bagaże lub przygotuje do drogi konia i wóz. Oberże wyższej kategorii mają swoje kuźnie, gdzie można naprawić broń lub podkuć konie. Najgorsze mordownie nie oferują niczego poza brudną, zadymioną salą i zawszonymi siennikami. Krótko mówiąc, klient dostaje to, za co zapłacił. Dodatkowe usługi kowalskie i inne zostały opisane w Tabeli 5-18: Usługi.

Usługi rozmaite

Kategoria usług opisuje wszelkie zajęcia i zawody, jakie wykonywane są przez najemnych pracowników, od zwykłego robotnika poczynając a na oprychach kończąc. Tabela 5-18: Usługi dzieli się na dwie części: pierwsza podaje ceny zwykłych usług (na przykład przewodnika lub tragarza). Kolumna druga zawiera usługi, do wykonania których potrzebni są doświadczeni pracownicy. Tacy BN-i powinni być stworzeni zgodnie z zasadami przedstawionymi w Rozdziałach II i III, zwłaszcza że mogą później towarzyszyć Bohaterowi na szlaku poszukiwacza przygód.

Cyrkowiec: Do tej kategorii należą między innymi tancerki, komedianci, bardowie, mimowie i akrobaci, a także inne osoby, które zajmują się zapewnianiem rozrywki.

Medyk: Znaleźnienie medyka nie jest łatwym zadaniem. Ich pomoc jest kosztowna i zazwyczaj pozostaje poza zasięgiem możliwości finansowych zwykłych ludzi. Pojedyncza wizyta daje ten sam efekt, co udany test leczenia, przywracając 1k10 punktów Żywotności lekko rannej postaci i 1 punkt Żywotności ciężko rannej. Dodatkowe wizyty medyka tego samego dnia nie przynoszą efektu.

Robotnik: Używani do prostych prac robotnicy mogą pomóc w oczyszczeniu zawałonego przejścia, przeniesienia bagaży i innych zajęć, w których przydaje się siła fizyczna.

Rzemieślnik: Do tej kategorii należą kowale, aptekarze oraz inni wytwórcy dóbr materialnych.

Sługa: Do tej kategorii należą pokojówki, stajenni oraz inni służący.

Sługa wykwalifikowany: Do tej kategorii należą wykwalifikowani służący, zwani też pomocnikami. Często posiadają wiedzę lub umiejętności, którymi nie dysponują Bohaterowie Graczy. Przydają się także w czasie walki. Tacy pomocnicy mają ukończoną jedną lub więcej profesji. Trudniej ich wynająć i więcej żądają za swoje usługi. Jeśli taki BN towarzyszy drużynie w przygodach, może zażądać swojego udziału w zdobytych łupach.

Ekwipunek specjalny

Ekwipunek specjalny to przedmioty, których normalnie nie da się kupić nawet w największych miastach. Między innymi są to mikstury, ziola o niezwykłym działaniu, amulety szczęścia lub woda święcona.

Mikstury

Mikstury to napoje, których spożycie wywołuje niezwykle efekty. Ich warzenie wymaga znajomości ziół lub formuł alchemicznych. Do przygotowania mikstury niezbędne jest też posiadanie odpowiednich narzędzi aptekarskich. Warzenie zajmuje 1k10 godzin i wymaga wykonania udanego testu rzemiosła (aptekarstwo). W nawiasie obok nazwy mikstury podano trudność testu.

Dar Grety (Trudny): Wdychanie oparów tej niezwyklej mieszanki ziół i składników alchemicznych powoduje, że na 1k10 rund wystrząsają się zmysły postaci, zapewniając jej modyfikator +5 do testów Inteligencji.

Mikstura lecznicza (Prosty): Wypicie tej mikstury automatycznie przywraca 4 punkty Żywotności lekko rannej postaci. Mikstura lecznicza nie może wyliczyć ciężko rannej postaci, ani podnieść poziomu Żywotności powyżej maksymalnej wartości tej cechy.

Tabela 5-16: Usługi transportowe

Metoda podróży	Cena	Dostępność
Łódź rzeczna	1 s/5 s	duża
Powóz	1 zk/7 zk	mała
Statek	1 zk/5 zk	przeciętna
Wóz dwukonny	1 s/3 zk	duża
Wóz trzykonny	10 s/4 zk	przeciętna
Wózek lub wóz	1 p/15 p	duża

Tabela 5-17: Noclegi

Nocleg / Usługa	Cena
Kapiec	1 s
Osobny pokój	10 s
Stajnia, 1 noc	10 p
Wspólna sala, 1 noc	5 p

Tabela 5-18: Usługi rozmaite

Zwykłe usługi

Usługa	Pensja za dzień	Pensja za tydzień	Dostępność
Cyrkowiec	28 p	14 s	przeciętna
Medyk	60 p	30 s	przeciętna
Robotnik	10 p	5 s	przeciętna
Rzemieślnik	34 p	17 s	przeciętna
Sługa	12 p	6 s	przeciętna

Usługi specjalne

Suma PD	Stawka dzienna	Udział*	Dostępność
100	6 s	—	mała
400	10 s	½	mała
800	15 s	¾	sporadyczna
1200	25 s	1	sporadyczna
1600	35 s	1	rzadka
2000	50 s	1	znikoma

* Wykwalifikowany sługa ma prawo do udziału w łupach, jeśli bierze udział w przygodzie.

Piwo Bugmana (Trudny): Receptura owego zacnego trunku została opracowana przez Josefa Bugmana i to z jego browaru popłynęła w Stary Świat rzeka doskonałego piwa. Jeden kufel zapewnia niewrażliwość na Strach przez 1k10 godzin. Piwo Bugmana jest jednak bardzo mocne i liczy się za cztery porcje alkoholu. Po każdej kolejce należy wykonać test **mocnej głowy** na poziomie Trudnym (-20), aby uniknąć efektu „śmierdzącego ochlapusa”.

Trucizny

Trucizny to substancje często wykorzystywane przez skrytobójców, a niekiedy także przez ambitnych i bezwzględnych arystokratów. Można je pozyskiwać z różnych źródeł. Dostarczają ich zarówno rośliny (czarny lotos, wilcza jagoda), jak i zwierzęta (olbrzymie skorpiony, węże lub pająki). Do trucizn zalicza się także substancje uzależniające, które nie powodują śmierci, a czasami nawet zapewniają zwiększoną sprawność ciała i umysłu. Aby przygotować

Tabela 5-19: Ekwipunek specjalny

Mikstury

Mikstura	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dar Greta	30 zk	—	znikoma
Mikstura lecznicza	5 zk	—	mała
Piwo Bugmana	50 zk	5	znikoma

Trucizny

Trucizna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Czarny Jad	30 zk	—	znikoma
Czarny lotos	20 zk	—	znikoma
Grzybki Szalonego Kapelusznika	30 zk	—	znikoma
Jad mantikory	65 zk	—	znikoma
Korzeń mandragory	25 zk	—	znikoma
Sercobój	800 zk	—	znikoma
Szkarłatny Cień	35 zk	—	znikoma
Ślina chimery	150 zk	—	znikoma

Osobliwości

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Księga wiedzy tajemnej	500 zk	—	znikoma
Napar kojący	5 p	—	przeciętna
Odrutki	3 zk	—	sporadyczna
Relikwia	5 zk	—	sporadyczna
Talizman szczęścia	15 zk	—	mała
Woda święcona	10 zk	—	sporadyczna

Protezy

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dłoń weterana	60+ zk	0	rzadka
Drewniane zęby	3+ s	0	mała
Kolczyk	1+ s	0	przeciętna
Opaska na oko	6+ p	0	przeciętna
Płytki czaszkowa	1+ s	0	mała
Pozłacany nos	6+ s	0	sporadyczna
Szklane oko	1+ s	0	mała
Sztuczna noga	6+ s	0	mała
Tatuaz	3+ s	0	mała

dawkę trucizny, Bohater musi wykonać udany test **warzenia trucizn**, którego trudność znajdziesz w opisie specyfiku. Jeżeli test się nie powiedzie, trucizny nie udało się przygotować, ale składniki zostały zużyte. Rzut 95-00 oznacza, że Bohater przypadkiem sam zatrul się specyfikiem. Poniżej znajdziesz przykładowe trucizny.

Czarny Jad (Wymagający): Tę truciznę uzyskuje się z ciał smoków morskich zamieszkujących wody Oceanu Zachodniego. Nawet lekkie skaleczenie bronią, której ostrze zostało zanurzone w jadzie, powoduje potworny ból. Jeśli taki oręż spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, w następnej rundzie postać traci dodatkowy 1 punkt Żywotności z powodu krążącej w jego żyłach trucizny.

Czarny lotos (Przeciętny): Czarny lotos to śmiertelnie trująca roślina, która rośnie w dżunglach krain Południa. Jeśli ostrze pokryte tą substancją spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, zraniona postać natychmiast traci następne 4 punkty Żywotności, chyba że wykona udany Wymagający (-10) test Odporności.

Grzybki Szalonego Kapelusznika (Łatwy): Te halucynogenne grzyby są niezmiernie popularne wśród plemion goblinów, jakie zamieszkują Góry Krańca Świata. Każdego, kto je spożyje przed bitwą, ogarnia morderczy szal. Otrzymuje wówczas modyfikator +1 do Sily i przestaje zwracać uwagę na otrzymywane obrażenia, zmniejszając je o 1 punkt. Ogarnięty szałem nie może parować ciosów ani ich unikać. Efekt działania grzybów utrzymuje się przez 2k10 rund, po których postać traci 2 punkty Żywotności.

Jad mantikory (Przeciętny): Tę truciznę można pozyskać z gruczołów jadowych mantikory, które mieszczą w okolicy kolca na ogonie bestii. Choć jest to substancja wysoce trująca, ma pewne uboczne właściwości wykorzystywane w medycynie. Oprócz obrażeń, udany atak zatrutą bronią powoduje, że ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik natychmiast zapada w głęboki sen. Następnie nieudany test Odporności (-20), oznacza, że otruty umiera, nie odzyskując przytomności.

Korzeń mandragory (Łatwy): Ta złowieszcza roślina stała się popularna za sprawą szaleńców, na których działa uspokajająco. Szczegóły jej wpływu na chorych zostały opisane w Rozdziale IX: Mistrz Gry w części „Uzależnienie od mandragory”.

Sercobój (Trudny): Niektóre trucizny, choć silne same z siebie, stają się jeszcze groźniejsze, kiedy wymieszają się z innymi. Tak jest w przypadku jadów amfibieny (dwugłowego węża) i dzabersmoka. Połączone w jedną trutkę są bezbarwne, a także pozbawione smaku i zapachu. Rozpuszczone w napoju lub dodane do jedzenia, są praktycznie niewykrywalne. Postać, której zostanie podana trucizna, musi wykonać udany test Odporności na poziomie Wymagającym (-10). Nieudany test oznacza, że postać umiera po 2k10 rundach.

Szkarłatny Cień (Prosty): Ten narkotyk wytwarzany jest z estalijskich szkarłatnych dębów i należy do najbardziej uzależniających substancji znanych w Starym Świecie. Po wypaleniu jednej dawki postać otrzymuje modyfikator +3 do rzutów na Inicjatywę (Zręczność + 1k10) oraz modyfikator +5 do testów Krzepy. Narkotyk działa przez jedną godzinę. Po upływie tego czasu postać musi wykonać Bardzo Trudny (-20) test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje modyfikator -10 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Ten efekt trwa dopiero po wypaleniu następnej porcji narkotyku.

Ślina chimery (Bardzo Trudny): Już samo pozyskanie trucizny z ciała chimery jest trudnym zadaniem. Ślina tego stworzenia jest bardzo żrąca, dlatego nawet jej mała kropelka w kontakcie ze skórą powoduje utratę 1 punktu Żywotności. Zaaplikowanie trucizny wymaga pewnej ręki i udanego testu Zręczności. Nieudany test oznacza, że postać przygotowująca truciznę traci 1 punkt Żywotności. Po pierwszym udanym ataku bronią zatrutą śliną chimery, zraniona ofiara musi wykonać Bardzo Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowy 1 punkt Żywotności i umiera po 1k10 rundach.

Osobliwości

W tym podrzdziale znajdziesz niezwykle i rzadko spotykane przedmioty, zwykle będące w posiadaniu doświadczonych poszukiwaczy przygód.

Księga wiedzy tajemnej: Czarodzieje uczą się z tej książki tajników swojej magicznej sztuki.

Napar kojący: Rozgrzewająca mieszanina leczniczych ziół oraz wyjątkowo obrzydliwych ingrediencji (między innymi krowiego moczu i piodunu). Napojona nią ciężko ranna

postać, po udanym teście umiejętności leczenia, traktowana jest jako lekko ranna i odzyskuje 1k10 punktów Żywotności, zamiast tylko 1 jak normalnie.

Odrutki: Oprócz surowie i substancji neutralizujących najczęściej używane trucizny, w zestawie znajduje się nożyk do nacinania ranki, kilka woreczków z ziołami leczniczymi oraz słój z żywymi pijawkami, które wysysają zatrutą krew. Jeżeli postać posiada taki zestaw, w przypadku zatrucia może poświęcić dwie akcje podwójne na próbę uratowania życia przy pomocy odrutek. Jeżeli po tym czasie postać nadal znajduje się wśród żywych, może wykonać kolejny test Odporności, próbując zneutralizować jad w swoim ciele.

Relikwia: Relikwie to szczątki świętych lub osób szczególnie zasłużonych dla danej Świątyni. Mogą to być kości, strzępki ubrań lub biżuteria. Relikwia zapewnia modyfikator +5 do testów przekonywania lub plotkowania stosowanych wobec wiernych danej religii.

Talizman szczęścia: Każdy talizman szczęścia wygląda inaczej. Ozdabiają je runy, symbole wiary, a także znaki pomyślności i dobrego omenu. Talizman szczęścia jest jednorazowego użytku i pozwala na powtórne wykonanie rzutu po nieudanym teście, albo uniknięcie celnego ciosu lub strzału. W drugim wypadku postać „cudem” unika celnego trafienia. Musi jednak zadeklarować użycie talizmanu przed rzutem na obrażenia.

Woda święcona: Zwykła woda pobłogosławiona przez kapłana lub świętą osobę. Opryskany nią ożywieniec traci 1 punkt Żywotności.

Protezy

Protezy to kategoria przedmiotów „związanych” z ciałem postaci. W sporej części są to bitewne „pamiątki” lub konsekwencje żywota pełnego przemocy. Sztuczne ręce, zęby i inne tego typu akcesoria są częstym widokiem w Starym Świecie.

Dłoń weterana: Proteza wykonana z dwóch par metalowych szczypt, poruszanych przez skomplikowany system drutów, kabli i pasków. Umożliwia podnoszenie przedmiotów i ich nieporadne używanie, choć próżno marzyć o większej precyzji ruchów. Protezy wykonywane są na miarę i nawet te kiepskiej jakości to istne cuda techniki, choć bywają nieco pordzewiałe i szwankują od ciągłego używania. Dłonie najlepszej jakości wykonane są z drogocennych kruszców, wykładane klejnotami i czasem przedstawiają sobą większą wartość niż nosząca je postać.

Drewniane zęby: Choroby, wypadki i brak higieny powodują, że sztuczne zęby cieszą się w Imperium ogromnym powodzeniem. Kupujący mogą wybrać, jakie ubytki chcą zatuszować: pojedyncze zęby, pół szczęki, a nawet całe uzębienie. Do dyspozycji pozostaje również szeroki wachlarz materiałów, z jakich mogą być wykonane sztuczne zęby. Protezy kiepskiej jakości często były już używane, są brudne i uwierają, natomiast protezy najlepszej jakości wykonane są z miękkich gatunków drewna oraz zdrowych zębów, dopasowanych do nowego właściciela.

Hak: Substytut utraconej dłoni, jakim jest hak, to dość stary wynalazek. Do przedramienia mocuje się go za pomocą kawałka materiału i skórzanego paska. Haki kiepskiej jakości są pordzewiałe i tępe, podczas gdy te najlepszej jakości wykonuje się z drogich metali, dekoruje i ozdabia, a nawet wyposaża w specjalne akcesoria. Najpopularniejszymi dodatkami tego rodzaju są noże, uchwyty na pochodnie, łyżki do zupy i grzebień.

Kolczyk: Kolczyki to częsty widok na ulicach miast Imperium.

Noszą je nie tylko kobiety, ale także mężczyźni. Najczęściej przekłuwa się uszy lub nosy. Biżuteria tego typu zwykle nie ma specjalnego znaczenia i stanowi tylko ozdobę. Czasem kolczyki są wpinane ze szczególnych powodów, na przykład jako znak osiągnięcia dojrzałości. Zarówno kolczyki do uszu, jak i do nosa, mogą różnić się pod względem jakości wykonania. Często spotykane są zwykłe miedziane guziki lub kółka, choć niekiedy można zobaczyć prawdziwe arcydzieła sztuki jubilerskiej.

Opaska na oko: Praktyczne i tanie zastępstwo dla szklanego oka.

Opaska na oko to kawałek materiału noszony na rzemieniu związanym z tyłu głowy. Zasłania i chroni pusty oczodół. Może być wykonana z różnych materiałów: od zwykłego strzępu brudnej szmaty po najdelikatniejsze aksamity i jedwabie. Kroje i wzory opasek na oczy zmieniają się wraz z trendami mody. Wśród weteranów popularne są herby regimentów i znaki rodowe ich dowódców.

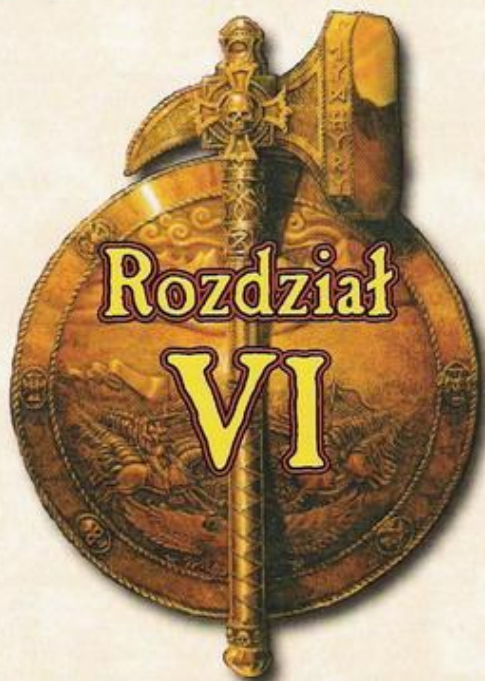
Płyta czaszkowa: Płytek czaszkowych używa się do zakrycia żywej tkanki w miejscach, gdzie kość została strząskana i odsłoniła wnętrze głowy. Rana osłaniana jest kawałkiem obłego metalu i w ten sposób chroni się rannego przed dalszymi obrażeniami. Płytki czaszkowe kiepskiej jakości wykonane są z lichego metalu, a często da się zauważyć, że przedtem służyły jako fragment kociolka albo imbryka. Płytki najlepszej jakości wyrabia się z drogocennych metali, pokrywa inskrypcjami wotywnymi, runami ochronnymi i klejnotami.

Pozłacany nos: Ten wynalazek jest dziełem krasnoludzkiego kowala, Skalta Helfenhammera, który uległ nieszczęśliwemu wypadkowi z udziałem prochu strzeleckiego i świeczki, której nie powinno być w pobliżu. Pierwsza proteza nosa została wykonana z najszlachetniejszego metalu, czyli złota. Obecnie sztuczne nosy zazwyczaj wykonuje się z drewna, porcelany bądź żelaza, jednak termin „pozłacany nos” na dobre przylgnął do wszelkich protez tej części ciała. Protezy kiepskiej jakości są niczym więcej jak zatyczkami jamy nosowej, natomiast protezy lepszej jakości na pierwszy rzut oka są nie do odróżnienia od naturalnych nosów.

Szklane oko: Wzrok można stracić z wielu powodów, ale niektórzy w ten sposób okaleczeni nie poddają się losowi. Szklane oczy są popularne wśród szlachciców, którzy mogą sobie pozwolić na wykonaną przez rzemieślnika wierną kopię prawdziwego oka. Jak to często bywa, pospólstwo próbuje wzorować się na szlachcie, dlatego sztuczne oczy zdarzają się też u uboższych ludzi. Te protezy są zazwyczaj wykonywane z drewna lub metalu.

Sztuczna noga: Smutny to fakt, ale imperialni medycy zdobyli ogromne doświadczenie w amputowaniu kończyn. Sztuczna noga składa się z drewnianej protezy, łożyska oraz skórzanego pasa mocującego ją do kikutu, co zapewnia weteranowi możliwość poruszania się o własnych siłach. Najgorzej wykonane protezy to niewiele więcej niż kawałek drewna przywiązany do ciała, podczas gdy najlepiej wykonane doskonale imitują ciało, zginają się w stawach oraz są ozdobione herbami, mottami lub miniaturami dzieł sztuki. Jeśli postać posiada sztuczną nogę, jej Szybkość spada o 1, a nie o połowę, jak w przypadku braku kończyny (więcej informacji na ten temat znajdziesz w podrozdziale „Trwałe efekty zranień”, w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch).

Tatuaże: Szczególnie popularne wśród żeglarzy, żołnierzy, krasnoludów i przestępców, tatuaże to rysunki zdobiące ciało, które wykonuje się przez wstrzykiwanie pod skórę kolorowego atramentu. Dokonuje się tego za pomocą drobnych igieł, przez które wprowadzany jest barwnik. Tatuaże kiepskiej jakości przypominają dziecięce bazgroły, natomiast najlepsze tatuaże to niemalże dzieła sztuki.



Walka, obrażenia i ruch

„Chwalebna śmierć?
O to walczą szaleńcy i bohaterowie.
Ja chcę tylko dostać złota”.

– Marcello Finetti, tileański najemnik.

W świecie *Warhammera* każdy dzień to brutalna walka o przetrwanie. W tym niekończącym się, krwawym i nieubłaganim zmaganiu z przeciwnościami losu zwyciężyć mogą tylko śmiałkowie, którzy gotowi są stanąć do walki. Porażka oznacza nieuchronną śmierć. Jako Mistrz Gry prędzej czy później będziesz

chciał wypróbować umiejętności bojowe swojej drużyny Bohaterów. Z lektury niniejszego rozdziału dowiesz się, jak dynamicznie poprowadzić sekwencję walki. Poznasz także zasady rozliczania obrażeń, zarówno zadawanych bronią, jak i będących skutkiem działania pułapek, trucizn, ognia i tym podobnych niebezpieczeństw.

– Upływ czasu –

Przez większość rozgrywki nie będziesz musiał dokładnie śledzić upływającego czasu. Wystarczy określenie w przybliżeniu, jak długo trwało wykonanie danej czynności. A zatem, gra toczy się w tempie wyznaczanym przez MG. Jeśli gracze zadeklarują, że chcą dostać się na przeciwległy kraniec Altdorfu, możesz stwierdzić: „W porządku, spacer zajmie wam około godziny. Zbliża się festyn, więc ulice są zatłoczone”. Takim opisem nie rządzą żadne reguły, do Ciebie należy rozsądne i zgodne z klimatem gry określenie tempa upływającego czasu. Tego rodzaju luźne i niezobowiązujące podejście do kwestii odmierzania czasu znacznie przyspiesza grę i pozwala zachować ciągłość fabuły. Przypomina to nieco styl narracji znany z książek.

Czasem jednak dokładne mierzenie czasu okazuje się niezbędne. Dzieje się tak zwykle w sytuacjach zagrożenia życia Bohaterów.

W trakcie zacieklej walki każda chwila może decydować o życiu lub śmierci. Z tego powodu, w pewnych sytuacjach czas gry jest dzielony na rundy, trwające mniej więcej dziesięć sekund. W ciągu minuty można więc przeprowadzić sześć rund walki. W jednej rundzie każda uczestnicząca w walce postać (może to być Bohater Gracza, Bohater Niezależny albo potwór) może wykonać określoną liczbę działań, zwanych akcjami (patrz podrozdział „Akcje”, na str. 130), które składają się na turę danej postaci. Runda walki składa się z kolejno wykonywanych tur poszczególnych postaci.

Jako Mistrz Gry decydujesz, kiedy zmienić narracyjny styl opisu na dokładne odmierzanie czasu. Najczęściej zdarza się to w chwili rozpoczęcia walki lub w sytuacji, która może wiązać się z zagrożeniem dla Bohaterów Graczy.

– Rundy walki –

W trakcie każdej rundy walki wszystkie uczestniczące w niej postacie mogą próbować coś zrobić, na przykład atakować, uciekać, rzucić zaklęcie, itd. Aby uniknąć zamieszania wywołanego przez jednoczesne działanie kilku postaci, istotne jest określenie kolejności tur, w jakiej uczestnicy walki będą wykonywać swoje akcje. Każdą walkę możesz rozegrać według następującego planu:

- **Krok 1. Rzut na Inicjatywę:** Na początku pierwszej rundy walki, każda postać biorąca w niej udział określa wartość swojej Inicjatywy, czyli szybkość reakcji na rozgrywane się wydarzenia. Każdy z graczy wykonuje rzut 1k10 i dodaje do wyniku wartość Zręczności. Ustalona w ten sposób Inicjatywa obowiązuje do końca walki.
- **Krok 2. Kolejność działania:** Ustalasz kolejność wykonywania akcji w rundzie, czyli kolejność tur postaci, w zależności od wyniku rzutów na Inicjatywę. Postać, która uzyskała najwyższy wynik, reaguje najszybciej i działa jako pierwsza. Następnie akcje w swojej turze wykonuje postać z drugim w kolejności wynikiem, itd. Jako ostatnia reaguje i działa postać z najniższą wartością Inicjatywy. Ustalona w ten sposób kolejność działań i tur obowiązuje do końca walki.
- **Krok 3. Zaskoczenie:** Na początku walki musisz sprawdzić, czy któraś z postaci biorących udział w starciu nie została zaskoczona. Jest to istotne tylko w pierwszej rundzie walki.

Zaskoczona postać traci możliwość działania w tej rundzie. Jest zdezorientowana nagłym rozwojem sytuacji i nie jest w stanie podjąć natychmiastowego działania.

- **Krok 4. Akcje:** Postać z najwyższą Inicjatywą działa jako pierwsza. W danej rundzie może wykonać jedną lub więcej akcji o różnym stopniu złożoności (patrz „Akcje”, str. 130). Po określeniu ich skutków, pierwsza postać kończy turę i nie może już wykonać innych akcji w tej rundzie. Następnie swoje akcje deklarują i wykonują pozostałe postacie, zgodnie z ustaloną kolejnością tur.
- **Krok 5. Koniec rundy:** Po określeniu skutków działania ostatniej postaci następuje koniec rundy walki.

Jeśli zajdzie taka potrzeba, rozegraj kolejne rundy według powyższego planu.

– Inicjatywa –

Inicyjatywa określa szybkość reakcji i tempo działania postaci w trakcie walki. Jej wartość ustala się przez wykonanie rzutu 1k10 i dodanie do wyniku wartości cechy Zręczność odpowiedniego Bohatera Gracza. Jako Mistrz Gry, w podobny sposób ustalasz wartość Inicjatywy potworów i Bohaterów Niezależnych.

Następnie ustalasz kolejność wykonywania akcji w rundzie, w zależności od wyniku rzutów na Inicjatywę. Postać, która uzyskała najwyższy wynik, reaguje najszybciej i działa jako pierwsza. Potem swoje akcje wykonuje postać, która uzyskała następny w kolejności wynik. Jako ostatnia reaguje i działa postać mająca najniższą wartość Inicjatywy. Ustalona w ten sposób kolejność działań obowiązuje do końca walki.

Jeśli dwie postacie (lub cała grupa) uzyskały taką samą wartość Inicjatywy, o kolejności działania decyduje ich Zręczność. Postać o wyższej Zręczności reaguje o ułamek sekundy szybciej i może wcześniej wykonać swoje akcje.

Przykład: Żołnierz Wilhelm (Zręczność 35) staje do walki z goblinami. Odgrywający Wilhelma gracz rzuca 1k10 i otrzymuje wynik 6, a zatem Inicjatywa jego Bohatera wynosi 41. Wynik towarzyszącej mu Gertrudy to 39. Mistrz Gry wykonuje rzut na Inicjatywę goblinów, uzyskując wynik 30. Wilhelm (41) działa więc jako pierwszy, potem Gertruda (39), a na końcu gobliny (30).

Wykorzystując w walce grupę potworów lub BN-ów, możesz wykonać pojedynczy rzut, który określi Inicjatywę całej grupy. Walczący w grupie po prostu wykonują swoje akcje w tym samym momencie.

Walka trwa zwykle dłużej niż jedną rundę, jednak Inicjatywa jest ustalana tylko na początku pierwszej rundy, a określona w ten sposób kolejność działania obowiązuje w następnych rundach. Odwołując się do poprzedniego przykładu: w każdej rundzie walki Wilhelm będzie działał jako pierwszy, potem Gertruda, a na końcu gobliny.

Jeśli do walki włączą się inne postacie, należy w zwykły sposób ustalić wartość ich Inicjatywy, która może zmienić kolejność działania w rundzie. Ty decydujesz, kiedy pojawiają się nowi walczący i w której rundzie mogą włączyć się do walki.

Przykład: Walka trwa dopiero trzy rundy, ale jeden goblin padł już na ziemię, brocząc krwią. Odgłosy walki przyciągnęły orka, który pośpieszył kamratom z pomocą. MG wykonuje rzut na jego Inicjatywę i uzyskuje wynik 32. Kolejność działania (tur) w rundzie wygląda następująco: Wilhelm (41), Gertruda (39), ork (32) i gobliny (30).



— Zaskoczenie —

Na początku walki musisz sprawdzić, czy któraś z zaatakowanych postaci nie została zaskoczona. Jest to istotne tylko w pierwszej rundzie walki. Określając prawdopodobieństwo zaskoczenia, musisz dokładnie rozważyć okoliczności, które doprowadziły do walki. Poniżej podano kilka sytuacji, które możesz wziąć pod uwagę podczas ustalania szansy na zaskoczenie.

- **Atak z zasadzki.** Wykonany przed walką udany test ukrywania się może oznaczać, że postać pozostaje niezauważona przez przeciwnika. Możesz w tym momencie wykonać potajemnie test **spostrzegawczości** Bohatera Gracza lub Bohatera Niezależnego, by określić, czy zauważyli zasadzkę.
- **Atak od tyłu.** Wykonany przed walką udany test skradania się może oznaczać, że postać niezauważona atakuje przeciwnika. Możesz w tym momencie wykonać potajemnie test **spostrzegawczości** Bohatera Gracza lub Bohatera Niezależnego, by określić, czy zauważyli skradającego się napastnika.
- **Niezwykłe okoliczności.** Na walkę może mieć wpływ wiele czynników. Pogoda, efekty działania czarów, ukształtowanie terenu, zmęczenie Bohaterów lub kiepskie oświetlenie mogą wpływać na szybkość reakcji, a nawet uniemożliwić zorientowanie się w sytuacji.
- **Odwroćcie uwagi.** Czasem zdarza się, że uwaga Bohaterów Gracza lub Bohaterów Niezależnych skupia się na wydarzeniach pobocznych, co ich dezorientuje lub czyni nieświadomymi zagrożenia. Pograżeni w mrocznym rytuale kultysty mogą być tak skupieni na swych plugawych modlitwach, że nie zauważają skradających się Bohaterów.

Biorąc to wszystko pod uwagę, musisz zdecydować, czy któraś z zaatakowanych postaci została zaskoczona. W większości przypadków w zasadzkę wpada cała grupa, choć nie zawsze tak musi być. Na przykład kilku banitów z łatwością zdoła podejść oddział śpiących żołnierzy, ale być może zostaną zauważeni przez czujnego wartownika.

Zaskoczona postać traci możliwość działania w pierwszej rundzie. Jest zdezorientowana nagłym rozwojem sytuacji i nie jest w stanie podjąć natychmiastowego działania. W następnej rundzie może włączyć się do walki – oczywiście, jeśli przeżyje pierwszą rundę.

*Przykład: Założmy, że gobliny urządziły zasadzkę na żołnierza i jego towarzyszkę. Mistrz Gry wykonuje potajemnie rzut na **spostrzegawczość** BG i decyduje, że Bohaterowie niczego nie zauważyli. Nagle spomiędzy drzew ze świstem wylatują strzały. Wilhelm i Gertruda są zaskoczeni niespodziewanym atakiem. W tej rundzie mogą tylko rozglądać się, próbując zorientować się w sytuacji. Po chwili gobliny z wrzaskiem wypadają z ukrycia i rzucają się na ludzi. Po ustaleniu skutków ewentualnych trafień w wyniku ostrzału, kończy się pierwsza runda walki. MG nakazuje wykonanie rzutu na **Inicjatywę**. Od tej pory walka rozgrywa się według zwykłych zasad.*

— Akcje —

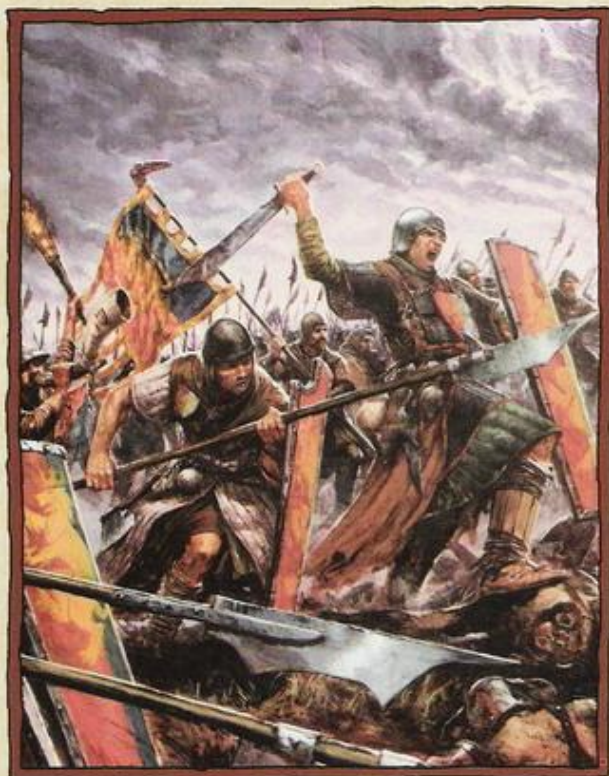
W każdej rundzie walki uczestnicząca w niej postać (z wyłączeniem osób zaskoczonych i nieprzytomnych) może podjąć jakieś działanie, zwykle w swojej turze. Wszystkie działania należą do odpowiedniego rodzaju akcji, które zostały podzielone według długości czasu, jaki jest potrzebny do ich wykonania. W *Warhammerze* istnieją trzy rodzaje akcji:

- **Akcja zwykła:** Akcja zwykła (dalej określana w skrócie jako „akcja”) to dość prosta czynność, która nie zajmuje wiele czasu. Może to być przejsie kilku metrów, wyciągnięcie broni z pochwy lub przeprowadzenie ataku. Postać może wykonać najwyżej dwie akcje zwykłe w rundzie.
- **Akcja podwójna:** Akcja podwójna to złożona czynność, której wykonanie zajmuje więcej czasu i wymaga całkowitego poświęcenia uwagi. Zazwyczaj składa się z dwóch akcji połączonych w jeden manewr bojowy (na przykład na szarżę składają się niejako dwie akcje zwykłe: „ruch” i „atak”). Postać wykonująca akcję podwójną nie może w tej samej rundzie wykonywać innych akcji (oprócz akcji natychmiastowych).
- **Akcja natychmiastowa:** Akcja natychmiastowa to czynność zajmująca ledwie chwilkę. Każda postać może wykonać w ciągu rundy dowolnie dużo akcji natychmiastowych. Jako Mistrz Gry powinien jednak ograniczyć ich liczbę do rozsądnej wartości. Możesz też określić, zależnie od sytuacji, czy dana czynność może być uznana za akcję natychmiastową.

Na przykład w ciągu jednej rundy postać może zaszarżować na wroga (akcja podwójna) albo wycelować (akcja) i wystrzelić z kuszy (akcja). Runda trwa około 10 sekund. W tym czasie postać powinna wykonać wszystkie swoje akcje w tej rundzie.

W każdej rundzie postać może wykonać dowolną akcję podwójną lub dowolne dwie akcje zwykłe, z następującymi wyjątkami:

- Postać nie może przeprowadzić akcji „atak” więcej niż raz na rundę. W nazwie akcji związanej z atakiem występuje to określenie.
- Postać nie może wykonać akcji „rzucenie zaklęcia” więcej niż raz na rundę.



W czasie wykonywania większości działań (oprócz rzucenia zaklęcia, które wymaga pełnego skupienia na manipulowaniu magicznymi mocami) postać może wykonać jedną lub więcej akcji natychmiastowych, podejmowanych tuż przed lub tuż po przeprowadzeniu dłuższej akcji bojowej. W trakcie wykonywania akcji postać może jedynie powiedzieć kilka słów lub wznieść okrzyk wojenny. Jako Mistrz Gry decydujesz, jakie działanie może być uznane za akcję natychmiastową. Może to być krótki okrzyk lub rozkaz rzucony w trakcie walki. Natomiast deklamowanie obszernych cytatów z dzieł dramaturga Detlefa Shiercka lub cytowanie przepisów prawa imperialnego zwykle zajmuje znacznie więcej czasu.

Przykład: *Rozbójniczka Gertruda (Inicjatywa 44) musi podjąć decyzję, co zamierza robić w tej rundzie. Nadeszła jej tura działania, a ścigający ją strażnik dróg (Inicjatywa 35) jest coraz bliżej. Gertruda postanawia do niego strzelić, a potem schować się głębiej w leśnym gąszczu. Poświęca jedną akcję na atak bronią strzelecką oraz drugą akcję na ruch. W tej rundzie nie może już zrobić nic więcej. Jeśli strażnik dróg przeżyje atak Gertrudy, będzie mógł wykonać swoje akcje.*

Większość akcji należy wykonać w czasie jednej rundy. Nie można podzielić przebiegu akcji podwójnej na dwie rundy (na przykład w pierwszej rundzie postać rozpoczyna szarżę, a w następnej dobiega do wroga). Istnieją jednak działania, których przeprowadzenie zajmuje więcej niż jedną rundę. Są to akcje przedłużone. Przy każdej akcji zostało wyróżnione, czy dane działanie może być akcją przedłużoną.

Postać, która wykonuje akcję przedłużoną, musi ją kontynuować, aż do ukończenia lub przerwania podjętej czynności. Może w dowolnym momencie zaniechać wykonywania akcji przedłużonej, jednak jeśli ponownie ją podejmie, będzie musiała zacząć jej przeprowadzanie od początku.

Przykład: *Czarodziej Galland chce rzucić czar „zar serc”. Wymaga to poświęcenia dwóch akcji podwójnych, czyli zajmuje dwie pełne rundy walki. Czarodziej zaczyna wypowiadać słowa inkantacji podczas swojej najbliższej tury, przeznaczając na to pierwszą akcję podwójną. W następnej rundzie kończy rzucanie zaklęcia, poświęcając na tę czynność drugą akcję podwójną. Gdyby czarodziej przerwał inkantację po pierwszej rundzie, akcja przedłużona zostałaby przerwana. Po następnej deklaracji rzucenia tego zaklęcia musiałby zacząć inkantację od początku (znów musiałby poświęcić dwie akcje podwójne).*

Akcje podstawowe

W grze *Warhammer* istnieje 11 rodzajów działań bojowych, które opisują czynności najczęściej wykonywane w trakcie walki. Mało doświadczeni gracze powinni poczynować tylko akcje podstawowe, jako mniej złożone i łatwiejsze do opanowania.

Atak wielokrotny (akcja podwójna)

Postać może zadać kilka ciosów w jednej rundzie, maksymalnie tyle, ile wynosi wartość jej cechy Ataki. Postać musi dysponować przynajmniej 2 Atakami, aby móc przeprowadzić atak wielokrotny. Postać może wystrzelić więcej niż raz na rundę, ale musi używać broni, którą można przeładować w ramach akcji natychmiastowej. Więcej informacji na temat czasu ładowania broni strzeleckiej znajdziesz w Rozdziale V: *Ekwipunek*.

Odwrót (akcja podwójna)

Postać wycofuje się z walki wręcz i może przejść kilka metrów, tak jakby wykonywała akcję „ruch” (maksymalny zasięg ruchu dla różnych wartości cechy Szybkości znajdziesz w Tabeli 6-1: *Ruch w walce*). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie

Mapa taktyczna

Zasady *Warhammera* przewidują możliwość użycia w grze figurek i mapy taktycznej. Wykorzystanie figurek ułatwia rozegranie starcia oraz pozwala zorientować się w sytuacji na polu walki. Na mapach zwykle wydrukowana jest siatka pól, a niektóre są też oznakowane symbolami oznaczającymi teren. Są także czyste mapy, pozwalające szybko narysować plan sytuacyjny. Na takiej mapie można przed rozpoczęciem starcia zaznaczyć najważniejsze elementy terenu oraz zapisywać różne informacje, na przykład czas trwania czaru, szybkość przeładowania broni, itp.

Aby w pełni wykorzystać zalety mapy taktycznej, gracze będą potrzebować figurek, po jednej dla każdego. Ty z kolei powinieneś zebrać kolekcję miniatur najczęstszymi spotykanych przeciwników: zwierząt, orków, goblinów lub najemników. Jeśli Ty lub Twój gracz nie posiadacie figurek, możecie zamiast nich użyć pionków, monet lub kolorowych żetonów. Ludzie, niziołki, krasnoludy i zwierzęta zajmują jedno pole, natomiast większe istoty mogą zajmować 2, 4 lub więcej pól.

Jeśli chcesz używać figurek, a nie lubicie korzystać z rysowanych map, nie ma problemu. Do odtworzenia przebiegu walki wystarczy miarka całówka i płaska powierzchnia, np. stół lub podłoga. Do tego rodzaju rozgrywki łatwo można dostosować zasady gry. Wystarczy w miejsce określenia „pole” wstawić cal i możecie grać. Zaproponowana metoda ma tę zaletę, że silnie pobudza wyobraźnię i pozwala odtwarzać starcia rozgrywane w przestrzeni trójwymiarowej.

Niektórzy gracze nie lubią korzystać z figurek i preferują rozgrywanie walki w wyobraźni. Wszystkie odległości w zasadach podawane są w metrach. Jeśli chcesz korzystać z mapy taktycznej, wystarczy podzielić odległość przez 2, aby uzyskać wynik określający liczbę pól na mapie taktycznej. Rozgrywanie walki tą metodą wymaga dobrej pamięci i wyobraźni przestrzennej, ponieważ musisz pamiętać pozycje każdego z walczących. Daje to jednak graczom większą swobodę w deklarowaniu działań ich Bohaterów, a Tobie umożliwia dynamiczne rozegranie sekwencji walki.

leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę). Postać może wycofać się z walki bez deklarowania odwrotu, ale naraża się na atak w plecy przeprowadzony przez każdego walczącego z nią przeciwnika. Ten dodatkowy atak jest akcją natychmiastową i nie wlicza się do liczby ataków, jakie można wykonać w trakcie rundy.

Przeładowanie (różnie)

Postać przygotowuje do strzału luk, kuszę lub broń palną. Czas ładowania zależy od rodzaju broni. Więcej informacji na temat ładowania broni strzeleckiej znajdziesz w Rozdziale V: *Ekwipunek*. Przeładowanie broni może być akcją przedłużoną.

Ruch (akcja)

Postać może przejść kilka kroków. Zasięg ruchu zależy od jej Szybkości (patrz Tabela 6-1: *Ruch w walce*). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę).

Rzucenie zaklęcia (różnie)

Postać przyzywa i uwalnia magiczne moce. Może poświęcić dodatkową akcję i wykonać test *splatania magii*, aby zwiększyć swoje szanse na udane rzucenie zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale VII: *Magia*. Rzucanie zaklęcia może być akcją przedłużoną. Postać może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie.



Szarża (akcja podwójna)

Postać wpada z impetem na przeciwnika, wymierzając mu potężny cios. Przeciwnik, który jest celem ataku, musi być oddalony przynajmniej o 4 metry, ale musi znajdować się w zasięgu szarży postaci, który zależy od jej Szybkości (patrz Tabela 6-1: Ruch w walce). Ostatnie 4 metry szarży muszą przebiegać wzdłuż linii prostej, aby atakująca postać mogła nabrać dostatecznego impetu. Atak kończący szarżę wykonywany jest z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz.

Użycie przedmiotu (akcja)

Postać może dobyć broń albo wyciągnąć przedmiot z sakiewki lub kieszeni. Jednocześnie może odłożyć lub schować inny przedmiot, trzymany poprzednio w dłoni. Na przykład postać może schować sztylet i wyciągnąć miecz, poświęcając na to jedną akcję. Postać może również wykorzystać tę akcję, by wydobyć manierkę lub flaszkę mikstury i napić się z niej.

Wstawanie/Dosiadanie wierzchowca (akcja)

Leżąca postać może poświęcić akcję, żeby wstać. W niezwykłych okolicznościach (śliskie podłoże, atak przeciwnika, itp.) możesz zażądać wykonania testu Zręczności.

Postać, która stoi obok wierzchowca (konia, muła, kuca, itp.), może poświęcić akcję, żeby go dosiąść. W niezwykłych okolicznościach (spłoszone zwierzę, atak przeciwnika, itp.) możesz zażądać wykonania testu jeździectwa.

Wycelowanie (akcja)

Postać poświęca chwilę, by dokładnie wymierzyć cios, co zwiększa szanse na trafienie przeciwnika. Jeśli kolejną akcją postaci będzie zwykły atak, to zostanie przeprowadzony z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz (w przypadku ataku bronią białą) lub Umiejętności Strzeleckich (w przypadku używania broni strzeleckiej).

Wykorzystanie umiejętności (różnic)

Postać próbuje wykorzystać w walce jedną ze swoich umiejętności. Zwykle wymaga to wykonania testu danej umiejętności. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności. Wykorzystanie umiejętności może być akcją przedłużoną.

Zwykły atak (akcja)

Postać wykonuje pojedynczy atak bronią białą lub strzelecką.

Akcje złożone

Gdy gracze opanują przeprowadzanie akcji podstawowych, mogą zaprzagnąć urozmaicenia walki i zwiększenia stopnia jej realizmu. Pomóc w tym mogą akcje złożone, jednak ich wykorzystywanie jest dość trudne. Zwykle wymaga to śledzenia z rundy na rundę zmian wartości współczynników, dlatego początkowo lepiej opierać się na akcjach podstawowych, które są łatwiejsze do opanowania i zapamiętania.

Bieg (akcja podwójna)

Postać rusza pędem, biegnąc z pełną prędkością. Zasięg ruchu zależy od jej Szybkości (patrz Tabela 6-1: Ruch w walce). W trakcie biegu nie może unikać ani parować ciosów, jednak stanowi ruchomy cel dla strzelców. Do początku następnej tury postaci, wszystkie wymierzone w nią ataki wręcz przeprowadzane są z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, natomiast wszystkie wymierzone w nią ataki bronią strzelecką wykonywane są z modyfikatorem -20 do Umiejętności Strzeleckich. Postać nie może deklarować biegu po nierównym terenie, takim jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne.

Finta (akcja)

Postać wykonuje zwód, zmuszając przeciwnika do obrony przed markowanymi ciosami. Ten manewr szermierczy rozstrzygany jest za pomocą przeciwstawnego testu Walki Wręcz. Jeśli postać, która wykonuje fintę, wygra w teście, jej następnego ataku nie można parować ani unikać. Jeżeli po zadeklarowaniu finty postać wykona akcję, która nie jest zwykłym atakiem, finta nie odnosi efektu.

Odepchnięcie (akcja)

Postać zmusza przeciwnika do przesunięcia się o dwa metry we wskazanym kierunku. Postać może pozostać w miejscu lub podążyć za przeciwnikiem, nie tracąc z nim kontaktu. Odepchnięcie rozstrzygane jest za pomocą przeciwstawnego testu Walki Wręcz. Jeżeli postać wygra w teście, przeciwnik zostaje odepchnięty. Nie można zmusić przeciwnika, by znalazł się w miejscu zajmowanym przez inną postać lub wszedł na przeszkodę (ściana, mur, drzewo, itp.), aczkolwiek można w ten sposób zablokować mu drogę ucieczki lub zmusić do wejścia na trudny teren.

Opóźnienie (akcja)

Postać czeka na odpowiednią okazję do podjęcia określonego działania. Po zadeklarowaniu opóźnienia postać kończy swoją turę, zachowując drugą akcję na później. Może wykonać zachowaną akcję w dowolnym momencie przed rozpoczęciem swojej następnej tury. Jeśli jej nie wykona do tego czasu, traci tę akcję. Jeśli dwie lub więcej walczących postaci zadeklaruje opóźnienie, wykonują przeciwstawny test Zręczności. Jego wynik określa, która z nich zareaguje szybciej.

Ostrożny atak (akcja podwójna)

Postać atakuje, przygotowując się do obrony przed ewentualnym kontratakiem. Otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, ale w zamian za to, do początku swojej następnej tury, otrzymuje modyfikator +10 do parowania i unikania ciosów.

Parowanie (akcja)

Postać przygotowuje się do zablokowania lub odbicia wrogiego ciosu. Do początku swojej następnej tury, może sparować jeden celny atak podczas walki wręcz. Postać nie może próbować parować ciosu, którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Postać trzymająca w drugiej ręce broń, tarczę lub puklerz, może raz na rundę sparować cios, poświęcając na to akcję natychmiastową. Więcej informacji na temat parowania ciosów znajdziesz w niniejszym rozdziale, na str. 134.

Pozycja obronna (akcja podwójna)

Postać nie zadaje żadnych ciosów, skupiając się wyłącznie na obronie. Do początku jej następnej tury, wszystkie wymierzone w nią ataki wręcz wykonywane są z modyfikatorem -20.

Skok (akcja podwójna)

Postać zeskakuje lub przeskakuje przez jakąś przeszkodę. Więcej informacji na temat skakania znajdziesz w niniejszym rozdziale, na str. 143.

Szaleńczy atak (akcja podwójna)

Nie zważając na niebezpieczeństwo, postać rzuca się na wroga i zadaje potężny cios. Wykonuje zwykły atak z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, jednak do początku swojej następnej tury, nie może parować ani unikać ciosów.

Inne akcje

Może się zdarzyć, że gracz zadeklaruje podjęcie przez jego Bohatera działania, którego nie przewidziano w zasadach i nie pasuje do opisu żadnej akcji. Jako MG, określasz czas trwania tej czynności oraz rodzaj akcji wymaganej do jej przeprowadzenia. Musisz pamiętać, że runda trwa 10 sekund, a to sporo czasu w czasie walki. Powinieneś też określić, w jaki sposób rozstrzygnąć efekty tego działania (czy należy wykonać test cechy, umiejętności, test przeciwny, itp.).

Przykład: Strażnik dróg dogonił uciekającą Gertrudę. Rozbójniczka została zmuszona do walki. Jej Inicjatywa wynosi 44, więc dziewczyna reaguje szybko. Gertruda wykonuje zurytki atak, który jednak chybia celu. Drugą akcję poświęca na przygotowanie się do zablokowania ciosu (akcja „parowanie”). Strażnik (Inicjatywa 35) wie, że łąka chwila z pomocą przybędzie mu sierzant, dlatego postanawia nie ryzykować i wykonuje ostrożny atak (przeznaczając na to akcję podwójną). Również chybia. Ponieważ w walce nie bierze udziału nikt więcej, kończy się pierwsza runda walki. Na początku drugiej rundy na miejsce potyczki przybywa sierzant. Mistrz Gry ustala wartość jego Inicjatywy. Wynik 50 oznacza, że sierzant reaguje szybciej od rozbójniczki. Z okrzykiem szarżuje na dziewczynę (akcja podwójna). Atak jest celny! Gertruda jednak słyszy jego krzyk, więc odwraca się i blokuje cios (korzysta z deklarowanej wcześniej akcji „parowanie”), wykonując test Walki Wręcz. Test okazuje się udany! Gertruda odbija cios swoim mieczem. Teraz jej tura działania, ale sytuacja rozbójniczki nie wygląda najlepiej.

Ruch w walce

W trakcie starcia postać może poruszać się po polu walki. Ma do wyboru cztery akcje związane z przemieszczaniem się: „ruch” (akcja zwykła) oraz „bieg”, „odwrot” i „szarża” (akcje podwójne). Zasięg ruchu zależy od Szybkości postaci (maksymalny zasięg ruchu dla różnych wartości cechy Szybkość znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce). Jeśli postać dosiada wierzchowca, zasięg ruchu zależy od Szybkości zwierzęcia. Zasady dotyczące skoków i obliczania ich długości podano na str. 143.

Tabela 6-1: Ruch w walce

Szybkość	Ruch/Odwrot	Szarża	Bieg
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

Grupy, które korzystają z mapy taktycznej, mają ułatwione zadanie. Postać wykonująca akcję „ruch” lub „odwrot”, może przesunąć się o tyle pól, ile wynosi wartość jej Szybkości. Postać wykonująca akcję „szarża”, może przesunąć się o tyle pól, ile wynosi podwójna wartość jej Szybkości (w przypadku akcji „bieg” używa się potrójnej wartości cechy Szybkość).

Atakowanie

Aby zadać cios przeciwnikowi, postać musi wykonać jedną z akcji „atak”: atak zwykły, wielokrotny, szaleńczy, ostrożny lub szarżę. Warunkiem koniecznym do podjęcia ataku jest znajdowanie się tuż obok celu (w przypadku używania broni białej lub ataku bez broni) lub posiadanie wolnego pola ostrzału (w przypadku używania broni strzeleckiej lub rzucanej). Atak rozstrzygany jest w następujący sposób:

- Rzut na trafienie.** Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od wartości odpowiedniej cechy (WW lub US) atakującej postaci, atak okazuje się udany.
- Określenie lokacji trafienia.** Jeżeli atak się powiódł, należy określić, w którą część ciała wroga trafiła broń lub pocisk. W tym celu, należy odwrócić kolejność cyfr wyniku rzutu na trafienie i sprawdzić wynik w poniższej tabeli. Na przykład w przypadku rzutu na trafienie, który wyniósł 37, atak trafia w lokację oznaczoną numerem 73, czyli w korpus przeciwnika.

Lokacje trafienia

Wynik	Lokacja
01-15	Głowa
16-35	Prawe ramię
36-55	Lewe ramię
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

- Rzut na obrażenia.** Aby określić, jakie rany zostały zadane na skutek ataku, należy rzucić 1k10 i uwzględnić wszelkie modyfikatory, wynikające z zasad specjalnych broni, opisanych w Rozdziale V: Ekwipunek. W przypadku ataku bronią białą lub ataku bez broni, do rzutu dodaje się wartość Siły atakującej postaci (z odpowiednim modyfikatorem, zależnie od rodzaju broni – patrz Tabela 5-4: Broń biała). W przypadku ataku bronią strzelecką, do rzutu dodaje się Siłę broni (zgodnie z Tabelą 5-5: Broń strzelecka).

Różne warianty ataku wielokrotnego

Zasady walki opracowano tak, by łatwo było je zapamiętać. W trakcie swojej tury postać wykonuje akcję, a potem „oddaje” inicjatywę następnej postaci, zgodnie z ustaloną kolejnością działań w rundzie (czyli określoną wcześniej Inicjatywą). Ten system zapewnia płynność gry, jednak niektórzy gracze mogą życzyć sobie więcej realizmu, zwłaszcza w przypadku ataków wielokrotnych. Możesz zastosować dowolną lub obie z podanych niżej zasad opcjonalnych.

Ataki opóźnione

Postać, która deklaruje „atak wielokrotny”, może wykonać w swojej turze połowę liczby posiadanych Ataków (zaokrąglane w dół). Pod koniec rundy może zadać pozostałe ciosy, jeśli w zasięgu ataku znalazł się jakiś przeciwnik. W przypadku, gdy taką możliwość ma kilka walczących postaci, kolejność wykorzystania opóźnionych ataków rozstrzygana jest według Inicjatywy.

Zmniejszona skuteczność ataku

Postać, która przeprowadza kilka ataków w ciągu rundy, nie zawsze zdoła dokładnie wymierzyć wszystkie ciosy lub strzały. W tym wariancie zasad, postać otrzymuje kumulacyjny modyfikator -10 do odpowiedniej cechy (Walka Wręcz lub Umiejętności Strzeleckie) za każdy następny atak. Pierwszy atak wykonywany jest normalnie, drugi z modyfikatorem -10, trzeci z modyfikatorem -20, itd. Wartość odpowiedniej cechy (Walka Wręcz lub Umiejętności Strzeleckie) nie może zmaleć poniżej 10.

4. **Redukcja obrażeń.** Od ustalonych w ten sposób obrażeń należy odjąć Punkty Zbroi, która osłania trafioną lokację, oraz Wytrzymałość trafionej postaci.
5. **Zaznaczenie obrażeń.** Jeżeli po odjęciu Punktów Zbroi i Wytrzymałości trafionej postaci, pozostały jakieś punkty obrażeń, należy je odjąć od sumy jej punktów Żywotności. Jeśli wszystkie obrażenia zostały zaabsorbowane przez pancerz i Wytrzymałość postaci, oznacza to, że cios był zbyt słaby, by ją zranić.

Przykład: Wojownicza klanowa Thariel (Umiejętności Strzeleckie 42), próbuje zabić goblina, który szpieguje w okolicach jej rodzinnej osady. Wynik rzutu na trafienie wynosi 25, a zatem strzała wojowniczkę dotarło do celu. Po odwróceniu kolejności kostek, okazuje się że zielonoskóry został trafiony w lewą rękę (52 na tabeli lokacji trafień). Przyszedł czas na rozliczenie obrażeń. Thariel używa długiego łuku (Sila 3). Rzut 1k10 daje wynik 8, czyli suma obrażeń wynosi 11 ($8+3=11$). Goblin ma Wytrzymałość 2 i ubrany jest w skórzany kaftan, który nie chroni rąk. Z tego powodu od wyliczonych obrażeń odejmowana jest tylko jego Wytrzymałość. Goblin otrzymuje ostatecznie 9 punktów obrażeń ($11-2=9$).

Uniki i parowanie

W normalnych okolicznościach przeciwnik zawsze będzie chronił swoje życie i próbował osłonić się przed atakiem. Atak w walce wręcz nie oznacza pojedynczego ciosu, ale całą serię uderzeń, za pomocą których atakująca postać próbuje znaleźć lukę w obronie przeciwnika. Nieudany rzut na trafienie oznacza więc, że broniąca się postać skutecznie odparowała atak. Udany rzut oznacza, że atakująca postać przełamała gardę przeciwnika lub znalazła lukę w jego obronie. Broniąca się postać może jeszcze próbować w ostatniej chwili sparować cios lub zejść z linii ataku (wykonując udany test uniku).

Parowanie ciosów

Postać może zablokować cios, wykonując akcję „parowanie” lub wykorzystując broń, tarczę lub puklerz, trzymane w drugiej dłoni. Postać nie może parować ciosu, którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Parowanie ciosu rozstrzygane jest za pomocą testu Walki Wręcz. Udany test oznacza, że postać odbiła swoją bronią uderzenie wroga lub przyjęła cios na tarczę, a atak kończy się niepowodzeniem (tak jak w przypadku nieudanego rzutu na trafienie). Nieudany test oznacza, że wrogi cios dosięga celu i wykonywany jest zwykły rzut na obrażenia.

Umiejętność blokowania ciosów jest jedną z podstawowych technik szermierczych, dlatego nie wymaga posiadania specjalnych zdolności lub umiejętności. Każda postać może próbować sparować cios przeciwnika.

Parowanie ciosu wymaga poświęcenia akcji zwykłej. Jeśli postać w drugiej ręce trzyma tarczę, puklerz lub broń, może sparować cios, przeznaczając na to akcję natychmiastową (więcej informacji na temat walki oburącz znajdziesz poniżej w podrozdziale „Walka oburącz”). Postać może wykonać tylko jedno parowanie w ciągu rundy.

Unikanie ciosów

Postać może próbować uniknąć ciosu, wykonując gwałtowny obrót ciała lub uskakując z linii ataku. Ponieważ unik jest umiejętnością zaawansowaną, tylko doświadczeni wojownicy potrafią uchylać się przed wrogimi ciosami. Po udanym rzucie na trafienie, ale przed rzutem na obrażenia, postać, która jest celem ataku, może spróbować uniknąć ciosu. Postać nie może tego zrobić, jeśli nie spodziewa się ataku (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Unikanie ciosu rozstrzygane jest za pomocą testu uniku. Udany test oznacza, że postać zdążyła uchylić się przed ciosem i atak kończy się niepowodzeniem (tak jak w przypadku nieudanego rzutu na trafienie). Nieudany test oznacza, że wrogi cios dosięga celu i wykonywany jest zwykły rzut na obrażenia.

Unikanie ciosu jest akcją natychmiastową. Postać może wykonać tylko jeden unik w ciągu rundy.

Postać nie może jednocześnie parować i unikać tego samego ataku. Tylko postacie uczestniczące w walce wręcz mogą unikać ciosów lub je parować. Nie można unikać ani parować ataków strzeleckich.

Przykład: Banita (Inicjatywa 33) szarżuje na posłańca Klausa (Inicjatywa 25). Dobiega do niego i atakuje. Celnie! Klaus nie posiada umiejętności unik, więc nie może uchylić się przed ciosem. Atak nastąpił, zanim Klaus zdołał zadziałać i zadeklarować akcję „parowanie”. Na szczęście, w lewej dłoni trzyma tarczę, której może użyć do zablokowania ciosu. Klaus poświęca na to akcję natychmiastową i wykonawszy udany test WW, odbija cios. Teraz jego tura. Klaus postanawia najpierw wycelować (ta akcja zapewnia mu modyfikator +10 do trafienia), a potem zaatakować (poświęcając drugą akcję). Cios trafia banitę, jednak ten posiada umiejętność unik, z której z powodzeniem korzysta, wykonując udany test. Z rozpoczęciem drugiej rundy walki Klaus ponownie uzyskuje możliwość natychmiastowego parowania, które bardzo mu się przyda, bowiem banita znów podejmuje działania jako pierwszy.

Walka oburącz

Wielu wojowników walczy, używając kombinacji broni i tarczy lub niekiedy dwóch sztuk broni. Poniżej przedstawiono zalety i wady takiego stylu walki. Zasady te mają zastosowanie tylko wtedy, gdy postać walczy oburącz.

- Postać może trzymać w sprawniejszej ręce dowolną broń jednoręczną, korbacz, morgensztern, rapier, szpadę albo sztylet.

- W drugiej ręce postać musi trzymać dowolną broń jednoręczną, lewak, łamacz mieczy lub sztylet, puklerz lub tarczę.
- Postać może atakować dowolną z trzymanyh broni, ale nie może przeprowadzić dwóch ataków jednocześnie. Jeśli atakuje bronią trzymaną w słabszej ręce, otrzymuje modyfikator -20 do WW podczas rzutu na trafienie.
- Postać może sparować cios, co jest traktowane jako akcja natychmiastowa, która może być wykonana w dowolnym momencie rundy. Nadal obowiązuje ograniczenie co najwyżej jednego parowania ciosu w rundzie.

Komplikacje związane z lokacją trafienia

Podstawowe zasady dotyczące lokacji trafienia są dość proste (patrz str. 133). Opierają się jednak na założeniu, że celem ataku jest humanoidalna istota ludzkich rozmiarów (człowiek, ork, elf lub zwierozczek), a wszystkie części ciała wroga są w zasięgu atakującej postaci. Jednak nie zawsze tak jest. W przypadku różnych nieoczywistych okoliczności możesz zastosować poniższe zasady:

- Jeżeli atak postaci nie może osiągnąć danej lokacji, nie może w nią trafić. Ostrzeliwany z dołu żołnierz, schowany za blankami muru, nie może otrzymać ciosu w nogi, podobnie niziołek nie trafi mieczem w głowę stojącego olbrzyma. Jeżeli wynik rzutu wskazuje na trafienie w miejsce, którego nie można osiągnąć, powinienes zamiast tego wyznaczyć najbliższą możliwą do trafienia lokację.
- Jeżeli atakowany jest przeciwnik znajdujący się na wierzchołku (na przykład goblin dosiadający wilka), postać może wybrać, czy trafia przeciwnika, czy jego wierzchołka.
- W przypadku przeciwnika znacznie większego od człowieka należy ignorować lokację trafienia, do momentu zadania trafienia krytycznego (patrz str. 138). Ponieważ olbrzymie postacie przeważnie nie noszą pancerzy, ustalenie lokacji dla pojedynczego trafienia nie ma sensu. Lokacja trafienia staje się istotna dopiero w momencie zagrożenia życia, czyli po otrzymaniu trafienia krytycznego.
- Jeżeli przeciwnik posiada kilka części ciała pełniących podobną funkcję (cztery łapy, dwie głowy, itp.), wówczas ciosy trafiają w te, które znajdują się najbliżej atakującego. W przypadku kilku kończyn do wyboru, powinienes losowo ustalić konkretną lokację trafienia.
- Jeśli przeciwnik posiada niezwykle części ciała, powinienes posłużyć się zdrowym rozsądkiem przy ustaleniu lokacji trafienia i odpowiednio zmodyfikować opis przebiegu walki. Na przykład postać może odrąbywać mutantowi macki zamiast rąk, których stwor nie ma.

Strzelanie

Ataki bronią strzelecką wykonywane są w podobny sposób, jak ataki bronią białą, z uwzględnieniem kilku różnic. Postać nie może unikać ani parować ataków strzeleckich. Nie może również jednocześnie strzelać i walczyć wręcz. Istnieje jednak wyjątek od tej reguły. Jeśli postać uzbrojona jest w pistolet lub kuszę pistoletową, może strzelić do przeciwnika, z którym walczy w zwarcu.

Warunkiem koniecznym do przeprowadzenia ataku z dystansu jest wolne pole ostrzału. Oznacza to, że żadna postać ani obiekt nie może zasłaniać przeciwnika, który stanowi cel. Jeśli atakująca postać nie widzi przeciwnika, czy to z powodu drzewa stojącego na linii strzału, czy trudnych warunków pogodowych (takich jak mgła lub ulewny deszcz), nie może do niego strzelić.

Tabela: 6-2:

Stopień trudności testu w walce

Stopień trudności	Modyfikator testu	Przykład
Bardzo Łatwy	+30	Atak z zaskoczenia.
Łatwy	+20	Atak w przewadze trzech na jednego. Atakowanie ogłuszonego przeciwnika.
Prosty	+10	Atak w przewadze dwóch na jednego. Atakowanie leżącego przeciwnika.
Przeciętny	brak modyfikatora	Zwykły atak.
Wymagający	-10	Atak w pozycji leżącej. Atakowanie i unikanie ciosów w błocie lub w gestym deszczu.
Trudny	-20	Trafienie w wybraną lokację. Unikanie ciosów w pozycji leżącej.
Bardzo Trudny	-30	Walka w głębokim śniegu. Sparowanie ciosu olbrzyma.

Test Umiejętności Strzeleckich może ulegać pewnym modyfikacjom, zależnie od sytuacji na polu walki. Trudniej trafić przeciwników, którzy ukrywają się za osłoną lub są ledwie widoczni we mgle, niż wtedy, gdy widać ich jak na dłoni. Jeśli zdarzy się taka sytuacja, powinienes zwiększyć stopień trudności ataku strzeleckiego (czyli testu Umiejętności Strzeleckich), stosując zwykłe modyfikatory trudności z Tabeli 4-1: Stopień trudności testu. Jeśli postać strzela do celu znajdującego się na długim zasięgu, otrzymuje modyfikator -20 do Umiejętności Strzeleckich przy rzucie na trafienie. Więcej informacji na temat zasięgu poszczególnych typów broni strzeleckich znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Strzelanie do postaci walczącej wręcz

Trafienie w przeciwnika, który walczy wręcz, jest znacznie utrudnione. Jest to związane z zamieszaniem, jakie zwykle towarzyszy wymianie ciosów. Postać może strzelić do przeciwnika walczącego wręcz, lecz otrzymuje modyfikator -20 do Umiejętności Strzeleckich przy rzucie na trafienie. Oczywiście może zdecydować, że strzela na ślepo, nie próbując celować. W takim wypadku nie otrzymuje powyższego modyfikatora, lecz po udanym rzucie na trafienie, powinienes losowo określić, w kogo trafia pocisk.

Zasięg maksymalny

Strzelanie do przeciwnika, który znajduje się dalej niż wynosi długi zasięg danej broni, zwykle kończy się jedynie zmarnowaniem pocisku. Trafienie w cel znajdujący się w takiej odległości jest w zasadzie niemożliwe. Niekiedy jednak okoliczności mogą wymusić podjęcie tak rozpaczliwego działania. Postać może strzelić do przeciwnika lub celu, który znajduje się w odległości równej podwójnej wartości długiego zasięgu broni, ale najpierw musi zadeklarować akcję „wycelowanie”. Atak wykonywany jest z modyfikatorem -40 do Umiejętności Strzeleckich (bez uwzględnienia modyfikatora +10 normalnie zapewnianego przez „wycelowanie”).

Trudność testów w walce

Zasady dotyczące trudności testu mają zastosowanie także podczas walki. Dzięki nim możesz uwzględnić wpływ terenu, pogody i innych czynników na przebieg starcia. W Tabeli 6-2: Stopień trudności testu w walce znajdziesz przykłady najczęściej spotykanych sytuacji oraz odpowiadające im stopnie trudności testów.

Furia Ulryka!

Obrażenia zadawane w walce obliczane są przez dodanie wyniku rzutu 1k10 do Siły broni. Jeśli na kostce wypadnie 10, oznacza to, że postać zadała wyjątkowo silny cios. Należy ponownie wykonać rzut na trafienie, stosując te same modyfikatory, które dotyczyły pierwszego trafienia. Jeśli ten test również będzie udany, gracz może wykonać kolejny rzut na obrażenia i dodać wynik rzutu do poprzedniego. Jest to niechybny znak, że Pan Bitew spojrzał na walczącego przychylnym okiem. Jeżeli na kostce znów wypadnie 10, oznacza to, że Ulryk szczególnie sprzyja swojemu ulubieńcowi. Gracz wykonuje wtedy kolejny rzut 1k10 i sumuje wyniki (nie wykonując już następnego rzutu na trafienie). Ten proces należy kontynuować do chwili, gdy na kostce wypadnie wynik różny od 10. Dopiero wtedy mija Furia Ulryka.

Przykład: Gladiator Arnalf (Siła 4) w trakcie walki na arenie wykonuje udany atak. Zadawane obrażenia będą wyliczane według wzoru $4 + 1k10$. Na kostce wypadła 10, co daje Bohaterowi szansę na zadanie dodatkowych obrażeń. Arnalf wykonuje kolejny test Walki Wręcz, który kończy się powodzeniem. Jeszcze raz rzuca na obrażenia i znówu kostka wskazuje 10. Gracz prowadzący Arnalf'a nie rzuca już na Walkę Wręcz, ale od razu wykonuje następny rzut 1k10. Tym razem wypadła 8. Arnalf zadaje $4 + 10 + 10 + 8 = 32$ punkty obrażeń! Zaiste, Ulryk spojrzał łaskawym okiem na tego wojownika!

Walka bez broni

Nie wszystkie walki staczane w świecie Warhammera muszą kończyć się śmiercią. Niektóre spory rozstrzygane są w tradycyjny sposób, przy użyciu pięści, kopniaków i ugryzień. Walka bez broni rozgrywana jest zgodnie ze zwykłymi zasadami, z uwzględnieniem następujących warunków:

- Ataki bez broni zadają obrażenia równe Sile atakującej postaci pomniejszonej o 4.
- Punkty Zbroi liczą się podwójnie przeciwko atakom bez broni.

Chwyty

Zamiast zadawać obrażenia, postać może spróbować pochwycić i unieruchomić przeciwnika. Aby tego dokonać, musi wykonać akcję „szarża” lub przeprowadzić „zwykły atak”. Udany test WW oznacza, że postać schwytała przeciwnika, który może próbować wyrwać się lub wyslizgnąć z chwytu, wykonując udany test Zręczności. Nieudany test oznacza, że przeciwnik został schwyty przez atakującą postać. Od tej chwili obie walczące w zwarcu postacie nie mogą unikać ani parować ciosów. Każdy wymierzony w nie atak bronią białą wykonywany jest z modyfikatorem +20 do rzutu na trafienie. Atak bronią strzelecką wciąż wykonywany jest z modyfikatorem -20 do rzutu na trafienie, zgodnie z zasadami strzelania do postaci walczącej wręcz (patrz wyżej, str. 135). Przeciwnik nie może wykonywać żadnych akcji, oprócz prób uwolnienia się z obezwładniającego chwytu. Rozstrzyga się to za pomocą przeciwnastawnego testu Krzepy. Jeśli przeciwnik wygra, wyrwa się z uścisku. W przeciwnym przypadku pozostaje unieruchomiony. Postać chwytająca musi w swojej turze poświęcić akcję podwójną na utrzymanie obezwładniającego chwytu lub może spróbować zadać obrażenia trzymanemu przeciwnikowi, co rozstrzygane jest przez przeciwnastawny test Krzepy. Jeśli atakująca postać wygra w teście, zadaje trzymanemu przeciwnikowi obrażenia. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje i obie postacie nadal się mocują.

Postać, która trzyma schwytanego przeciwnika w uścisku, w każdej chwili może rozluźnić chwyt (w ramach akcji natychmiastowej). W takim przypadku przeciwnik automatycznie wyzwala się z uścisku.

Przyspieszenie sekwencji walki

Jeżeli zdecydujesz się na stosowanie pełnych zasad, rozstrzyganie walk może zajmować sporo czasu. Co prawda, pozwala to na wykorzystanie w pełni taktycznego elementu gier fabularnych, jednak może nie odpowiadać graczom, którzy kładą nacisk przede wszystkim na wrażenia związane z odgrywaniem swoich Bohaterów. Jeżeli Twoi gracze preferują szybkie rozgrywanie walki nad dokładność jej odgrywania, powinieneś korzystać z poniższych zasad, informując o tym graczy na początku sesji.

Wal, gdzie popadnie

System lokacji trafień znacznie spowalnia rozgrywanie walki. Jeżeli nie przeszkadza Wam odrobina abstrakcji, możesz zrezygnować z określania miejsca trafienia, co pociąga za sobą konieczność korzystania z uproszczonych zasad dotyczących pancerzy. Lokacja trafienia będzie miała znaczenie tylko w przypadkach trafień krytycznych. Możesz także w ogóle z tego zrezygnować, stosując zasadę Nagłej Śmierci.

Nagła Śmierć dla wszystkich

System trafień krytycznych wiąże się z wieloma dodatkowymi obliczeniami, szczególnie w przypadku wykrawiania się rannych postaci, itp. Większości z tej drobiazgowej roboty można uniknąć, korzystając z zasady Nagłej Śmierci. W ten sposób, nie spowalniając rozrywki, szybko będziesz mógł określać, czy po trafieniu postać wciąż żyje, czy została zabita.

Akcja, akcja, akcja

Inną możliwością przyspieszenia rozrywki jest przyznanie wszystkim postaciom dodatkowej akcji w czasie rundy. Pozwoli to na bardziej dynamiczne rozstrzyganie starć, głównie dzięki względnemu skróceniu czasu przeładowywania broni strzeleckiej i umożliwieniu rzucania większej ilości zaklęć w ciągu rundy. Wadą tej metody jest nadmiernie wysoka ruchliwość postaci, co może prowadzić do zamieszania na polu walki.

Co za dużo, to niezdrowo

Jak wcześniej wspomniano, akcje złożone są znacznie trudniejsze do opanowania niż akcje podstawowe. Możesz przyspieszyć i uprościć rozgrywkę, nie dopuszczając niektórych lub wszystkich akcji złożonych. Na przykład możesz wykluczyć możliwość wykonywania ataku ostrożnego lub szaleńczego.

Przykłady walki



Przykład: Leśnik Hans („H” na mapie po lewej) idzie leśną ścieżką, przy której zaczęło się dwóch banitów (B1 i B2). Inicjatywa Hansa wynosi 32, a banitów 38, dlatego też oni reagują jako pierwsi, wybiegając spod drzew. MG nakazuje wykonanie testu *sposprzegawczości*. Na szczęście dla Hansa był on udany. Kątem oka leśnik dostrzega dwie sylwetki wylaniające się zza drzew. W swojej turze Hans rusza w kierunku banitów (wykonując akcję „ruch”). Początkowo Hans zamierza zaszarżować, ale zakręt drogi uniemożliwia mu odpowiednie rozpedzenie się (ostatnie 4 metry muszą zostać pokonane w linii prostej). Gdy Hans przebył 6 metrów, jeden z banitów postanawia wykorzystać swoją akcję opóźnioną i strzelić do niego z łuku. Nieudany test *Umiejętności Strzeleckich* oznacza, że strzela chybia celu. Pocisk śmiga tuż obok ucha Hansa, który pokonuje ostatnie metry i kończy ruch w pobliżu uzbrojonego w miecz zbója. Zanim leśnik zdola wykonać pozostałą akcję, drugi banita wykorzystuje swoją akcję opóźnioną, przygotowując się do parowania. Jeśli Hans go zaatakuje, zbój będzie mógł spróbować sparować cios. Rzeczywiście, Hans wykonuje zamach toporem i uderza. Cios dosięga celu. Banita desperacko próbuje odbić opadające ostrze, ale mu się nie udaje. Gracz odgrywający Hansa wykonuje rzut na obrażenia. Tak kończy się pierwsza runda walki. W następnej rundzie banici znów działają jako pierwsi.

Przykład: Rozbójnik Gunnar (G na mapie po prawej) ucieka przed parą obrzydliwych mutantów (M1 i M2). Gdy jego koń płoszy się i odbiega, Gunnar zdaje sobie sprawę, że musi stanąć do walki. Zapierając się plecami o powalone drzewo, postanawia bronić się do końca. Jego Inicjatywa wynosi 47, mutantów zaś 34. W swojej turze rozbójnik wykonuje zwykły atak (akcja). Wyciąga pistolet i strzela. Trafia odmieńca w głowę, zadając trafienie krytyczne, które rozrywa łeb mutantu na strzępy. Gunnar ma jeszcze jedną niespodziankę w zamadru. Wykorzystuje zdolność *szybkie wyciągnięcie*, wyszarpując zza pasa drugi pistolet, jednocześnie w ramach akcji *natychmiastowej* chowając broń, z której przed chwilą wystrzelił. Dzięki temu może strzelić po raz drugi w ciągu rundy, poświęcając drugą akcję na kolejny atak. Niestety, tym razem chybia. Odmieniec, widząc, że człowiek nie ma broni gotowej do użycia, obiega drzewo (poświęcając akcję podwójną na „bieg”), by zaatakować wręcz. W ten sposób naraża się na atak bronią białą, ale Gunnar ma w ręku tylko pistolet, w którym nie ma naboju. Na tym kończy się pierwsza runda walki. Na początku następnej Gunnar ponownie wykorzystuje zdolność *szybkie wyciągnięcie*, chowając pistolet i dobywając miecz (w ramach akcji *natychmiastowej*). Następnie wyprowadza dwa potężne cięcia, wykonując atak wielokrotny (akcja podwójna). Mutant w poprzedniej rundzie obiegł drzewo, więc Gunnar otrzymuje modyfikator +20 do Walki Wręcz przy rzucie na trafienie. Oba ciosy trafiają celu i odmieńca zdycha, przebity mieczem Gunnara.



Przykład: Krasnoludzki gladiator Barruk (B na mapie po lewej) właśnie przepłynął przez bród rzeczny. Dostrzega wyskakującego z krzaków orka (O) z ciężkim kawałkiem żelastwa w łapie. Inicjatywa zielonoskórego wynosi 35, tymczasem Barruka zaledwie 24. Ork w swojej turze wykonuje szarżę (akcja podwójna) i otrzymuje modyfikator +10 do WW przy rzucie na trafienie. Jego cios dosięga krasnoluda, ale ten posiada tarczę, którą odbija cios przeciwnika (akcja *natychmiastowa* „parowanie”). W swojej turze Barruk usiłuje odepchnąć przeciwnika (akcja), spychając go w stronę wody. Wygrywa przeciwstawny test Walki Wręcz i spycha zielonoskórego w nurt rzeki. Żeby utrzymać równowagę, ork wykonuje test *Zręczności* (z wyznaczonym przez MG modyfikatorem -10). Test okazuje się nieudany. MG stwierdza, że zielonoskóry stracił równowagę na oslizłych, gładkich kamieniach i wpadł w wodę. Barruk wykorzystuje okazję i zadaje cios toporem (poświęcając drugą akcję na atak). Ponieważ ork leży w wodzie, krasnolud otrzymuje modyfikator +20 do WW przy rzucie na trafienie. Barruk z rykiem atakuje zniechęconego wroga (dodatkowe +5 do WW z powodu wrodzonej zdolności krasnoludów *zapięta nienawiść*). Cios spada na orka jak grom z jasnego nieba, poważnie go raniąc. To była dobra runda dla Barruka.

— Obrażenia i leczenie —

Postać może przyjąć tyle punktów obrażeń, ile wynosi aktualna wartość jej Żywotności, bez poniesienia poważnych konsekwencji. Liczba punktów Żywotności odpowiada zdolności postaci do wytrzymywania otrzymywanych obrażeń. Jednakże, gdy suma tych punktów spadnie do 0, sytuacja staje się krytyczna. Obrażenia, które postać otrzyma po „zużyciu” punktów Żywotności, mogą prowadzić do okaleczenia, a nawet utraty niektórych kończyn.

Liczba punktów Żywotności będzie maleć i wzrastać w trakcie gry, w miarę jak postacie będą otrzymywać i leczyć rany. Ranna postać wymaga opieki medycznej, czyli: udanego testu leczenia, opatrzenia rany, podania mikstury lub rzucenia zaklęcia uzdrawiającego. W zależności od sumy aktualnie posiadanych punktów Żywotności, stan postaci można określać w następujący sposób: zdrowa, lekko ranna lub ciężko ranna. Nie jest to istotne w trakcie toczącej się walki, jednak odgrywa dużą rolę przy ustalaniu czasu leczenia, zgodnie z zasadami dotyczącymi umiejętności leczenia, opisanymi w **Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności**. Ranna postać może też być ogłuszona lub bezbronna.

- **Lekko ranna:** Postać otrzymała obrażenia, ale wciąż posiada 3 lub więcej punktów Żywotności. Pozbawiona opieki medycznej, odzyskuje 1 punkt Żywotności dziennie, co odpowiada naturalnemu procesowi gojenia się ran.
- **Ciężko ranna:** Postać posiada mniej niż 3 punkty Żywotności. Pozbawiona opieki medycznej odzyskuje zaledwie 1 punkt Żywotności tygodniowo.
- **Ogłuszona:** Postać nie może wykonywać żadnych akcji (nawet natychmiastowych), ani uników. W walce wręcz, atakujący ją przeciwnicy otrzymują modyfikator +20 do Walki Wręcz przy rzucie na trafienie.
- **Bezbronna:** Postać nie może się bronić. Jest związana, nieprzytomna lub śmiertelnie ranna. Wszystkie wymierzone w nią ataki trafiają automatycznie (nie wymagają rzutu na trafienie) i zadają dodatkowe 1k10 punktów obrażeń.

Trafienia krytyczne

Jeśli postać przyjmie więcej punktów obrażeń, niż wynosi aktualna wartość jej Żywotności, otrzymuje trafienie krytyczne. Atakujący rzuca 1k100 i sprawdza wynik w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne, ustalając rezultat ciosu. Jeśli postać przeżyje trafienie krytyczne, w dalszym ciągu zachowuje 0 punktów Żywotności. Każdy kolejny celny cios automatycznie oznacza następne trafienie krytyczne.

Tabela 6-3: Trafienia krytyczne

Rzut	Wartość Krytyczna									
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

Za każdym razem, gdy postać otrzyma trafienie krytyczne, automatycznie dostaje 1 Punkt Obłędu (patrz str. 210).

Aby ocenić efekt trafienia krytycznego, należy wykonać następujące działania. Przede wszystkim należy określić lokację trafienia (patrz str. 123). Następnie trzeba ustalić Wartość Krytyczną, która zawiera się w przedziale od +1 do +10 punktów (ostatnia liczba oznacza wyjątkowo poważne obrażenia). Wartość Krytyczna to liczba punktów obrażeń, która pozostała po sprowadzeniu liczby punktów Żywotności do 0. Na przykład postać posiadająca 3 punkty Żywotności otrzymuje cios, który zadaje 8 obrażeń. Wartość Krytyczna wynosi więc +5.

Gracz odgrywający atakującą postać (albo MG, jeśli atakującym był potwór lub Bohater Niezależny) wykonuje rzut procentowy. Wynik sprawdza w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne w kolumnie odpowiedniej dla Wartości Krytycznej zadanego ciosu. Znajdując się na przecięciu wyniku rzutu i Wartości Krytycznej liczba wyznacza efekt trafienia krytycznego dla ustalonej lokacji trafienia (patrz Tabele 6-4 do 6-7).

Przykład: Słachcie z Bretonii o imieniu Jean-Pierre walczy z bandą orków. Pomimo najszybszych chęci i zapалу do walki, pozostali mu zaledwie 2 punkty Żywotności. Potężny cios trafia go w głowę, zadając kolejne 9 obrażeń. Oznacza to trafienie krytyczne o wartości +7. MG wykonuje rzut procentowy, którego wynikiem jest 85. W tabeli trafień krytycznych, na przecięciu kolumny +7 i rzędu 85 widnieje liczba 7. MG zerka do Tabeli 6-4: Efekt trafienia krytycznego – Głowa i odczytuje: „Postać traci przytomność na 1k10 minut”. Wynik rzutu kostką wynosi 10! Jean-Pierre pada bez zmysłów na ziemię. Jeśli przyjaciele nie przyjdą mu szybko z pomocą, już nigdy nie zobaczy ojczystej Bretonii.

Możesz wykorzystać opisy zamieszczone w tabelach Efekt trafienia krytycznego, odczytując je graczom lub odpowiednio zmieniając, tak by pasowały do sytuacji w grze. Musisz pamiętać, że podane niżej opisy przedstawiają tylko ogólne skutki zadanego ciosu. Nie uwzględniają typu użytej broni ani efektów zaklęć. Są podstawą, którą możesz wzbogacić przez dokładniejszy opis. Powinieneś też pamiętać o realizmie. Maczuga nie da się odgrać ręki, lecz z pewnością można nią zmiażdżyć czerep potwornego zwierzęcia.

Zasada Nagłej Śmierci

Niektórych graczy nie interesują krwiste opisy i szczegółowe rozgrywanie walki. Chcą tylko wiedzieć, czy ich przeciwnik padł, czy jeszcze żyje. Jeśli uznasz to za stosowne, możesz przyspieszyć rozgrywanie walki, stosując mniej szczegółowy system trafień krytycznych, zwany „zasadą Nagłej Śmierci”. Po trafieniu krytycznym, gracz lub MG wykonuje rzut procentowy i sprawdza wynik w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne dla odpowiedniej Wartości Krytycznej ciosu. Jeżeli wynik zawiera się w przedziale 1-5, trafiony przeciwnik nadal żyje, a jeśli zawiera się w przedziale 6-10, umiera. Krótko mówiąc, zasada ta opiera się na ustaleniu, że efekt trafienia krytycznego oznaczony liczbą większą od 5 oznacza śmierć trafionej postaci.

Przykład: Jean-Pierre nadal leży na ziemi. MG kończy czytać opis efektu trafienia krytycznego i dowiadyuje się, że: „Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci”. W następnej rundzie ork zamierza się mieczem, chcąc dobić nieprzytomnego słachcica. Cios automatycznie trafia, a ork dodatkowo zadaje 1k10 obrażeń. Rezultatem jest kolejne trafienie krytyczne o wartości +4. MG rzuca 78 i sprawdza wynik w Tabeli 6-3: Trafienia Krytyczne. Na przecięciu kolumny +4 i wiersza 78 widnieje liczba 6. Zgodnie z zasadą Nagłej Śmierci oznacza to, że Jean-Pierre ginie od ciosu orka. Zegnaj, Bretonio!

Tabela 6-4:

Efekt trafienia krytycznego – Głowa

Rzut	Efekt
1.	Cios sprawia, że przeciwnik na chwilę traci orientację. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonywać akcji podwójnych).
2.	Po silnym ciosie przeciwnik chwieje się na nogach. Jest całkowicie zamroczony. Przez jedną rundę nie może wykonywać żadnych akcji.
3.	Cios zdziera skórę z głowy przeciwnika. Krew zalewa mu oczy, częściowo go oślepiając. Do chwili zatamowania krwawienia ranny otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz.
4.	Cios wgniata helm przeciwnika. Od tej chwili osłona głowy zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa helmu wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo). Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5.	Trafiony przeciwnik pada na ziemię, oszołomiony potężnym ciosem. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Postać musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6.	Trafiony w czoło przeciwnik potyka się i przykłada. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7.	Trafiony w skroń przeciwnik pada na ziemię. Traci przytomność na 1k10 minut. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
8.	Cios zamienia twarz przeciwnika w krwawą miazgę. Nieszczęśnik pada na ziemię, wijąc się z bólu i zakrywając twarz rękami. Do chwili otrzymania pomocy medycznej jest traktowany jako bezbronny. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera z wykrwawienia. Jeśli przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza utratę oka.
9.	Cios roztrzaskuje czaszkę przeciwnika, zabijając go na miejscu.
10.	Precyzyjny cios ścina przeciwnikowi głowę. Bezgłowy korpus przez chwilę stoi nieruchomo, po czym upada na ziemię. Atakujący jest zbryzgany krwią przeciwnika.

Trwałe efekty zranień

Niektóre ciosy mogą powodować trwałe uszkodzenie ciała. Powinieneś ocenić, w jakim stopniu efekt trafienia krytycznego wpływa na dalsze życie postaci, lub możesz skorzystać z poniższych zasad:

- Utrata dłoni:** Postać otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów wymagających korzystania z obu rąk. Nie może używać broni dwuręcznej. Może jednak przymocować tarczę do kikutu okaleczonej ręki.
- Utrata ręki:** Efekt jest podobny, jak w przypadku utraty dłoni. Postać nie może używać tarczy, ponieważ nie ma do czego jej przymocować.

Tabela 6-5:

Efekt trafienia krytycznego – Korpus

Rzut	Efekt
1.	Sila uderzenia odbiera przeciwnikowi dech. Przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów i ataków.
2.	Cios trafia przeciwnika w krocze. Oszołomiona bólem postać przez całą rundę nie może wykonywać żadnych akcji.
3.	Sila ataku łamie przeciwnikowi zebra. Do chwili udzielenia mu pomocy medycznej otrzymuje -10 do Walki Wręcz.
4.	Cios przecina zbroję przeciwnika, przy okazji dotkliwie raniąc go w pierś. Od tej chwili osłona korpusu zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo). Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5.	Sila uderzenia sprawia, że przeciwnik pada na ziemię, nie mogąc złapać tchu. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6.	Przeciwnik niemal przykłada, porażony siłą ciosu. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7.	Pozornie niegroźny cios prześlizguje się między zębami przeciwnika, uszkadzając narządy i powodując wewnętrzny krwotok. Po chwili postać pada na ziemię. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
8.	Uderzenie łamie kręgosłup przeciwnika jak zapalę. Postać pada na ziemię, zniechęciła. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, nie może nic robić i jest traktowana jako bezbronna. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza paraliż od pasa w dół.
9.	Brutalny cios rozcina brzuch przeciwnika, który umiera po kilku sekundach straszliwych męczarni.
10.	Cios niemalże patroszy przeciwnika, który osuwa się na kolana, a potem pada twarzą w kałużę krwi i własnych wnętrzności. Śmierć jest natychmiastowa.

- Utrata oka:** Postać otrzymuje modyfikator -20 do Umiejętności Strzeleckich oraz wszystkich testów związanych ze wzrokiem (przede wszystkim do spostrzegawczości).
- Utrata stopy:** Szybkość postaci zostaje zmniejszona o połowę. Dodatkowo postać otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów związanych z poruszaniem się (włącznie z unikaniem ciosów).
- Utrata nogi:** Efekt jest podobny jak w przypadku utraty stopy, z tym że postać w ogóle nie może unikać ciosów.

Tabela 6-6:

Efekt trafienia krytycznego – Ręka

Rzut	Efekt
1.	Przeciwnik upuszcza trzymane w zranionej dłoni przedmioty. Jeżeli trzymał w niej tarczę, także ją wypuszcza, chyba że była przypięta do przedramienia.
2.	Ręka przeciwnika drętwieje od ciosu. Pozostaje bezwładna przez jedną rundę.
3.	Przeciwnik otrzymuje bolesny cios w rękę. Do chwili otrzymania pomocy medycznej dłoń pozostaje bezwładna. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia.
4.	Element zbroi chroniący rękę przeciwnika zostaje uszkodzony. Od tej chwili osłona ręki zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo). Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5.	Cios trafia w rękę przeciwnika, rozcinając ją aż do kości. Ramię pozostaje bezwładne do chwili udzielenia pomocy medycznej. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia.
6.	Cios łamie rękę przeciwnika, który upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
7.	Cios zamienia dłoń przeciwnika w krwawy ochlap. Wyjąć z bólu, ranny upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja dłoni.
8.	Cios miażdży rękę przeciwnika, który wypuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty (oprócz przypiętej tarczy). Krew tryska strumieniem z poszarpanej rany. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja ręki.
9.	Cios niemal odcina rękę przeciwnika. Z rozerwanej tętnicy chlusta krew. Chwilę potem przeciwnik pada na ziemię. Szok spowodowany raną i utratą krwi powodują, że śmierć jest niemal natychmiastowa.
10.	Cios odrąbuje rękę przeciwnika, który przez chwilę patrzy ze zdziwieniem na tryskającą krwią kikut, a potem martwy osuwa się na ziemię.

Tabela 6-7:

Efekt trafienia krytycznego – Noga

Rzut	Efekt
1.	Przeciwnik potyka się i traci równowagę. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonywać akcji podwójnych).
2.	Po ciosie przeciwnik traci czucie w nodze. Przez jedną rundę nie może wykonywać uników. W tym czasie otrzymuje modyfikator -20 do Zręczności, a jego Szybkość spada do 1.
3.	Cios poważnie rani nogę przeciwnika, przecinając ścięgna lub łamiąc kość. Jego Szybkość spada do 1. Postać nie może wykonywać uników i dodatkowo otrzymuje modyfikator -20 do Zręczności.
4.	Podstępny cios od dołu przecina pancerz przeciwnika. Od tej chwili osłona nogi zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo). Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5.	Silny cios podcina przeciwnika, który oszołomiony pada na ziemię. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6.	Cios rozrywa mięśnie i łamie kości w nodze przeciwnika. Postać jest traktowana jako bezbronna. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
7.	Po strasliwym ciosie noga przeciwnika zamienia się w krwawy ochlap rozszarpanych mięśni i strzaskanych kości. Przeciwnik pada na ziemię, wyjąć z bólu. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja stopy.
8.	Silny cios zmienia nogę przeciwnika w krwawą miazgę poszarpanych mięśni i połamanych, odsłoniętych kości. Do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nie robić i jest uznawana za bezbronną. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja nogi.
9.	Precyzyjnie wymierzony cios przecina tętnicę udową przeciwnika, który pada na ziemię, obficie krwawiąc. Umiera po kilku chwilach.
10.	Cios gładko przecina nogę przeciwnika, który przewraca się, obryzgując wszystko dookoła krwią chlustającą z kikuta. Umiera po kilku chwilach strasliwych męczarni.

— Obrażenia od czynników naturalnych —

W świecie *Warhammera* śmierć to bliski towarzysz Bohaterów Graczy. Zwykle spotyka ich w trakcie walki, ale czasem bywa skutkiem ognia, uduszenia lub choroby. Ogólnie takie przyczyny nazywa się czynnikami naturalnymi. W niniejszym podrzdziale znajdziesz szczegółowe zasady stosowania ich w grze. Opis działania trucizn, które również mogą prowadzić do śmierci, znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Ogicń

Postać, która wystawiona jest na działanie ognia, w każdej rundzie otrzymuje obrażenia. Ich liczba zależy od wielkości płomieni (Siła ataku zawiera się w przedziale 1-10). Pierwszej wartości odpowiada niewielkie ognisko obozowe, a ostatniej pożar miasta lub lasu. Jako Mistrz Gry powinien według własnego uznania określić wielkość płomieni i związane z tym zagrożenie dla życia. Postać, która wystawiona jest na działanie płomieni przez przynajmniej dwie kolejne rundy, musi w każdej swojej turze wykonywać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zaczyna się palić. Płonąca postać w każdej rundzie otrzymuje obrażenia od ognia ($1k10 + \text{Siła płomieni}$), bez względu na noszoną zbroję i Wytrzymałość.

Uduszenie

Postać, która nie może zaczerpnąć powietrza, zaczyna się dusić. Zazwyczaj następuje to wskutek duszenia postaci przez kogoś innego, topienia się, przebywania w zadymionym pomieszczeniu lub wdychania trujących oparów. Co minutę dusząca się postać musi wykonać test Odporności z kumulatywnym modyfikatorem -10 za każdą minutę po pierwszej. A zatem, w drugiej minucie pozbawiona powietrza postać musi wykonać test Odporności z modyfikatorem -10, w trzeciej -20, itd. Postać traci przytomność po drugim nieudanym teście i umiera po dwóch minutach (chyba że zostanie uratowana lub zdoła zaczerpnąć powietrza).

Choroby

Plagi i zarazy to niemal codzienność w życiu mieszkańców świata *Warhammera*. Większość z nich, prędzej czy później, pada ofiarą którejś z wybuchających co roku epidemii. Niektórzy zanoszą modły do Shallyi, inni wołają szukać pomocy u medyków lub znachorów. Zwykle pierwszymi ofiarami plag stają się najsłabsi mieszkańcy Imperium – biedni, głodujący, starcy i małe dzieci.

Zarażona postać musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać zapada na chorobę, która trwa przez określoną liczbę dni (podaną w opisie poszczególnych chorób). Czas trwania choroby może zostać zmodyfikowany przez drugi rzut na Odporność. Każdy poziom skuteczności tego testu (więcej informacji na temat poziomów skuteczności znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności) skraca czas trwania choroby o 1 dzień. Każdy poziom porażki wydłuża go o 1 dzień. Raz na 3 dni, postać dysponująca umiejętnością leczenia, może próbować leczyć chorego. Udany test leczenia skraca czas trwania choroby o 1 dzień. Postać powraca do pełnego zdrowia, gdy upłynie ostatni dzień trwania choroby.

Rodzaje chorób

Nazwa choroby

Objawy: Objawy i przebieg choroby.

Czas trwania: Przeciętny czas, po jakim postać powraca do zdrowia.

Efekty: Odczuwane dolegliwości.

Gorączka śmierzdzących stóp

Objawy: Ta ohydna choroba jest powszechną dolegliwością wśród niziołków, ale występuje również u ludzi. Przypadki pojawiania się tej choroby zdarzają się już nie tylko w Krainie Zgromadzenia, ale także w całym Imperium. Nie ma pewności, co powoduje jej przenoszenie, choć niektórzy ludzie twierdzą, że już samo przebywanie z „pokurczami” w jednym pomieszczeniu to pewny sposób na zarażenie. Choroba objawia się dreszczami, gorączką i mdłościami, a także paskudnym odorem stóp. Wśród chłopstwa popularne jest zwalczanie zarazy jej własną bronią, głównie przez nacieranie stóp kawałkami zgniłego mięsa, odchodami i temu podobnymi paskudztwami.

Czas trwania: 4 dni.

Efekty: Chory otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich cech głównych. Ze względu na potworny smród, chory oraz wszystkie postacie przebywające w odległości 4 metrów od niego, otrzymują modyfikator -10 do testów spostrzegawczości związanych z węchem.

Krwawa biegunka

Objawy: Biegunka to pospolita choroba, która powoduje, że chory w stosunkowo krótkim czasie wydalą z siebie ogromną ilość na wpół strawionego pożywienia. Jej odmianą jest wyjątkowo uciążliwa krwawa biegunka, uważana za karę boską sprowadzaną na grzeszników i ludzi podłych. Stosowane medykamenty także nie należą do najprzyjemniejszych. Dotkniętym chorobą zaleca się wdychanie oparów siarkowych, spożywanie krwistej kaszanki, nacieranie świńskim tłuszczem lub stosowanie czopków z wosku.

Czas trwania: 3 dni.

Efekty: Poważne odwodnienie organizmu powoduje, że postać otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych.

Robaczywy koklusz

Objawy: Tę dokuczliwą chorobę roznoszą niewielkie robaki, żyjące w zbożu i sianie. Objawia się dławiącym kaszlem, dusznościami i wydzielaniem gęstej, żółtawej flegmy. Chory jest w stanie tylko szepać ochrypłym głosem. Znachorzy zalecają wdychanie dymu z rozmaitych naparów, co niejednokrotnie prowadzi do uzaleźnienia.

Czas trwania: 3 dni.

Efekty: Postać otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych oraz -2 do Szybkości.

Smrodliwe wiatry

Objawy: Ta gwałtowna, uciążliwa i wstydliva przypadłość jest często spotykana u osób, które nie przykładają wagi do jakości spożywanych posiłków. W Altdorfie choroba znana jest jako „Zemsta Rumstera”, od nazwiska pewnego niziołka, który swego czasu sprzedawał paszteciki z mięsem za jednego pensa. Większość odwiedzających stolicę skąpców, którzy połapali się na ten wątpliwy smakołyk, musiała później wydać znacznie więcej pieniędzy na medyków, prosząc ich o uśmierzenie bólu brzucha. Jedynym lekarstwem na smrodliwe wiatry jest odpoczynek, picie czystej wody oraz częste wizyty w wychodku.

Czas trwania: 5 dni.

Efekty: Potworny ból kiszki powoduje, że postać otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich cech głównych.



Szkorbutowy obłęd

Objawy: Ta niebezpieczna choroba wywołuje bolesne owrzodzenia wokół ust oraz pęcherze na języku i dziąsłach. Wypełnione ropą bąble pękają podczas mówienia i kichania, obryzgując żółtawą cieczą twarz chorego i najbliższe znajdujące się osoby. Towarzysząca infekcji wysoka gorączka sprawia, że chory cierpi na halucynacje oraz potworne, nie dające się ugasić pragnienie. Chory musi być obficie pojoy i schładzany zimnymi kompresami. Zdarzało się, że ogarnięci obłędem nieszczęśnicy dopuszczali się haniebných czynów, gadali od rzeczy albo wpadali w morderczy szal. Wśród skutecznych sposobów leczenia choroby, cyrulicy i medycy okrętowi wymieniają przywiązanie chorego do masztu i pojenie go skwaśniałym grogiem, bądź wciśnięcie mu do gardła żywej żaby, która wyssie zle jady choroby.

Czas trwania: 7 dni.

Efekty: Chory szybko traci siły. Wartość jego cech głównych spada o połowę (zaokrąglone w górę). Chory powinien leżeć w łóżku, pod opieką medyka. Jeśli próbuje zrobić coś innego, musi wykonać test Siły Woli. W przypadku nieudanego testu, Mistrz Gry decyduje, co zamierza zrobić mająca postać. Biorąc pod uwagę, że choroba wywołuje przywidzenia, chory może posunąć się do wszystkiego.

Świerzb

Objawy: Według ludowych opowieści, choroba ta przywędrowała z gór wraz z krasnoludzkimi pasterzami. Niemal przyprowadzając o szaleństwo bolesne swędzenie pojawia się w okolicach podbrzusza, torsu i nóg. Choroba przenosi się przez dotyk i zarażeni zazwyczaj bywają izolowani lub wypędzani z osad. Choroba bywa kojarzona z kozami lub innymi zwierzętami domowymi. Znachorzy zalecają golić chore miejsca i smarować je terpentyną.

Czas trwania: 5 dni.

Efekty: Nieustanne swędzenie powoduje, że postać otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności i Oglady. Podczas walki, na początku swojej tury, postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że pierwszą akcję poświęca na drapanie się.

Zgnilizna Nurgla

Objawy: To jedna z najstraszniejszych plag znanych w Imperium. Podczas gdy inne choroby atakują ciało, ta zaraza niszczy także duszę. Chorych trawi wysoka gorączka, mają dreszcze i ostrą biegunkę, a na gnijącym ciele pojawiają się nabrzmiałe pęcherze. Większość nieszczęśników, którzy zapadli na zgniliznę Nurgla, nie dożywa ostatniego stadium choroby, znacznie wcześniej popadając w obłęd. Zgodnie z ludowymi przesadami, zaraza jest dziełem samego Władcy Much. Nurgle rozpościera ją nad światem ludzi, niczym rybak swe sieci, łowiąc kolejne dusze na swoją służbę. Zgniliznę Nurgla może uleczyć jedynie łaska bogini Shallyi oraz moc jej kapłanek. Dla większości ludzi, ta choroba oznacza wyrok śmierci.

Czas trwania: 30 dni.

Efekty: Każdego dnia postać musi wykonać test Odporności. Każdy nieudany test oznacza, że wartość wszystkich cech głównych maleje o kolejne 5 punktów. Jeśli Odporność spadnie do 0, postać umiera. Po każdym tygodniu choroby powinieneś losowo ustalić jedną mutację Chaosu, będącą efektem ubocznym choroby (patrz Tabela 11-1: Mutacje Chaosu, na str. 240).

Zielona ospa

Objawy: Ta straszliwa choroba zespecila już wielu mieszkańców Imperium. Początkowo rozwija się jak zwykle przeziębienie, objawiając się katarą i lekkimi dreszczami, jednak po krótkim czasie ukazuje swoje prawdziwe oblicze. Gdy na ciele chorego zaczynają pojawiać się pierwsze pęcherze, powinien on znaleźć się pod opieką medyka. W ciągu dziesięciu dni na ciele zarazonego nabrzmiewają bąble wielkości drobnej monety, wypełnione zielonkawą ropą. Chory ma dreszcze i gorączkę, a jego ciało zaczyna wydzielać okropny smród. Nawet jeśli postać zwalczy chorobę, do końca życia jej tors, ramiona i twarz będą szpecić szarozielone blizny po pęcherzach. Nawroty choroby są częste i za każdym razem mają gwałtowniejszy przebieg. Pozostawiają coraz wyraźniejsze ślady, które można ukryć tylko za pomocą silnej charakterystyki.

Czas trwania: 14 dni.

Efekty: Każdego dnia trwania choroby, postać musi wykonać test Odporności. Każdy nieudany test oznacza, że wartość wszystkich cech głównych maleje o kolejne 5 punktów. Jeśli Odporność spadnie do 0, postać umiera. Po wyzdrowieniu, postać musi wykonać kolejny test Odporności. Nieudany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -10 do Oglady przy wszystkich testach związanych z urodą i wyglądem zewnętrznym.



— Punkty Przeznaczenia i szczęścia —

Każdy Bohater Gracza zaczyna grę z pewną liczbą Punktów Przeznaczenia (w skrócie oznaczanych PP), ustaloną zgodnie z zasadami przedstawionymi w **Rozdziale II: Tworzenie Bohatera Gracza**. Właśnie te punkty stanowią o tym, co odróżnia BG od zwykłych mieszkańców Starego Świata. Są darem od bogów, czuwających nad swoimi ulubieńcami. To łaska losu chroniąca śmiarków, którzy dokonują zuchwałych czynów. Bohater Gracza może poświęcić jeden z tych punktów, aby uniknąć niechybnej śmierci w wyniku zranień, trucizny, choroby, itp. Wydany Punkt Przeznaczenia zostaje stracony, ale Bohater Gracza będzie mógł zdobywać kolejne PP w nagrodę za szczególnie bohaterские czyny. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Rozdziale IX: Mistrz Gry**.

Od liczby Punktów Przeznaczenia postaci zależy także ilość jej Punktów Szczęścia (w skrócie oznaczanych PS). Mimo pewnego podobieństwa, różnią się one zasadniczo. W odróżnieniu od Punktów Przeznaczenia, Punkty Szczęścia „odnawiają się” każdego dnia o świcie. Są niczym łut szczęścia, na jaki liczy każdy Bohater w trudnych chwilach. Każdego dnia Bohater Gracza może wydać

maksymalnie tyle Punktów Szczęścia, ile wynosi liczba posiadanych przez niego Punktów Przeznaczenia.

Bohater Gracza może wykorzystać jeden lub więcej Punktów Szczęścia w następujący sposób:

- 1 PS pozwala na powtórzenie nieudanego testu cechy lub umiejętności. Bohater może skorzystać z tej zasady w każdej chwili, także w czasie walki. Wykonując akcję przedłużoną, może wydać tylko 1 Punkt Szczęścia.
- 1 PS umożliwia wykonanie dodatkowego parowania lub uniku. To jedyny przypadek, gdy można wykonać więcej niż jedną z tych akcji w trakcie rundy.
- 1 PS zapewnia dodatkową kostkę do rzutu na Inicjatywę. Gracz rzuca zatem 2k10 i dodaje Zręczność swojego Bohatera.
- 1 PS zapewnia dodatkową akcję w rundzie walki. Bohatera obowiązują pozostałe ograniczenia liczby akcji (takich jak „parowanie” lub „rzucenie zaklęcia”).

— Ruch i podróż —

Poznałeś już część zasad dotyczących przemieszczania się podczas walki. Z konieczności skupiały się na czynnościach, jakie można wykonać w jednej rundzie, czyli w ciągu 10 sekund. Poniżej znajdziesz zasady dotyczące szybkości podróżowania, skoków i upadków, a także latania i lewitacji. Pływanie i wspinaczka zostały opisane w **Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności**, przy okazji odpowiednich umiejętności.

Szybkość podróżowania

W większości przypadków podróż stanowi tylko poboczny wątek przygody. Z tego względu powinna być traktowana wyłącznie jako konieczny element opowieści. Nie musisz nużyć graczy opisem całej podróży. Wystarczy stwierdzić, że: „Po wyczerpującej, ośmiodniowej wędrówce zmęczeni i głodni dotarliście w końcu do Nuln”. Niektórzy Mistrzowie Gry nie lubią rozwodzić się nad opisami podróży i lakonicznie stwierdzają, że: „Po tygodniu dotarliście do celu”. Jeśli natomiast cenisz sobie realizm, z pewnością zainteresują Cię informacje zawarte w poniższych tabelach.

Informacje zawarte w **Tabeli 6-8: Ruch na niewielkim obszarze** mogą okazać się pomocne podczas ustalenia szybkości poruszania się postaci na niewielkim obszarze i w stosunkowo krótkim czasie. Na przykład może to być przejście przez wieś lub dolinę, albo z jednego krańca miasta na drugi. Z informacji zawartych w **Tabeli 6-9: Daleka podróż** możesz korzystać przy określaniu czasu podróży na dłuższych dystansach, na przykład między miastami. Przebyte odległości zależą od Szybkości podróżujących postaci. Z racji możliwych utrudnień w podróży (kiepska pogoda, trudny teren, itp.) tabele zawierają dwie wartości:

- **Ostrożny marsz/Utrudniona podróż:** Tempo poruszania się w gęstym lesie, w górach lub na mokradłach. Oddziały wojskowe z reguły poruszają się ostrożnym marszem.
- **Zwykły marsz/Swobodna podróż:** Normalne tempo podróży po drodze lub w równym terenie.

Możesz dowolnie modyfikować szybkość podróży, uwzględniając wpływ pogody, znajomość terenu i obciążenie wędrujących. Zamiast liczyć dokładnie każdą godzinę i kilometr, możesz

stosować przybliżone czasy podróży, modyfikując je w razie potrzeby. Doświadczeni wędrowcy potrafią podróżować przez 8 godzin w ciągu dnia, robiąc postoje na posiłki i krótkie odpoczynki. Tempo podróży maleje jednak z każdą kolejną godziną forsownego marszu.

Tabela 6-8:
Ruch na niewielkim obszarze
(w metrach na minutę)

Szybkość	Zwykły marsz	Ostrożny marsz
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

Tabela 6-9: Daleka podróż
(w kilometrach na godzinę)

Szybkość	Utrudniona podróż	Swobodna podróż
1	0,5	1
2	1	2
3	1,25	2,5
4	1,75	3,5
5	2,25	4,5
6	2,75	5,5
7	3	6
8	3,5	7
9	4	8
10	4,5	9

Grupa podróżuje z prędkością, ustaloną według najwolniejszej postaci, czyli tej, która posiada najmniejszą wartość cechy Szybkość.

Skoki

Zeskakiwanie

Czasem zdarza się, że postać musi nagle uciekać przez okno lub skoczyć do wody. Jedyne wyjście to zeskok z pewnej wysokości, zakończony lądowaniem na obie nogi lub amortyzującym przysiadem. Wykonanie zeskoku w walce wymaga przeznaczenia na to akcji podwójnej.

Zeskakująca postać musi wykonać test Zręczności za każde 3 metry wysokości (zaokrąglane w górę), z jakiej skacze. Którykolwiek nieudany test oznacza, że postać traci równowagę i spada (patrz dalej). Nieudany pierwszy test oznacza zatem upadek z pełnej wysokości. Postać może wykonać test kuglarstwa (akrobatyka) zamiast testu Zręczności. Powinieneś rozsądnie ustalić, z jakiej wysokości można w miarę bezpiecznie zeskoczyć.

Spadanie

Jeśli postać zostanie zepchnięta lub potknie się i spadnie z urwiska, to wtedy jest to traktowane jako upadek, a nie zeskok. Obrażenia od upadku zależą od wysokości, z jakiej spada postać (dokładne wyliczenie Siły upadku w zależności od jego wysokości znajdziesz w Tabeli 6-10: Obrażenia od upadku. Od otrzymanych obrażeń odejmuje się Wytrzymałość postaci, ale nie uwzględnia się pancerza (nie odlicza się Punktów Zbroi). Jeśli przy rzucie na obrażenia od upadku na kostce wypadnie 10, postać musi wykonać kolejny test Zręczności. Nieudany rzut oznacza, że postać upada wyjątkowo pechowo i otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń. Jeśli postać przeżyje upadek, musi poświęcić akcję „wstawanie”, żeby się podnieść. Jeśli postać trzyma coś w dłoniach, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że wypuszcza trzymane przedmioty.



Tabela 6-10: Obrażenia od upadku

Wysokość (w metrach)	Siła upadku
3	3
6	5
9	7
12	9
15	11
18	13
21	15
24	17
25+	20

Przykład: Krasnoludzki złodziej o imieniu Sven przekrada się wzdłuż krawędzi dachu. Nagle zauważa go strażnik miejski. Widząc, że gwardzista sięga po kuszę, Sven decyduje się zeskoczyć na ulicę. MG stwierdza, że to wysokość około 9 metrów. Aby bezpiecznie wylądować, Sven musi wykonać 3 udane testy Zręczności. Pierwszy z nich udaje się bez problemu, niestety drugi kończy się niepowodzeniem. Zamiast z gracją zeskoczyć na ziemię, Sven zaczepia kurtkę o krawędź rynny i spada na bruk z wysokości 6 metrów (rzut za pierwsze 3 metry był udany). Mistrz Gry wykonuje rzut na obrażenia z Siłą 5, zgodnie z Tabelą 6-10: Obrażenia od upadku.

Przeskakiwanie

Czasem zdarza się, że postać musi przeskoczyć nad rozpadliną albo z jednego dachu na drugi. W takim wypadku możesz zastosować poniższe zasady. Wykonanie przeskoku w walce wymaga przeznaczenia na to akcji podwójnej.

Postać może próbować wykonać przeskok z rozbiegu lub z miejsca.

Rozpędzając się do przeskoku, postać musi przebiec przynajmniej tyle metrów, ile wynosi podwojona wartość jej Szybkości. Ostatnie 4 metry muszą zostać przebyte w linii prostej, żeby postać zdołała prawidłowo odbić się od podłoża. Postać może bez trudu przeskoczyć tyle metrów, ile wynosi jej Szybkość. Postać może również wybić się mocniej i zaryzykować przeskok na dalszą odległość. W tym celu musi wykonać test Krzepy. Udany test oznacza, że postać może przeskoczyć dodatkowo tyle metrów, ile wynosi jej Siła. Nieudany test oznacza, że postać zamierzała przeskoczyć cały ten dystans (suma wartości Szybkości i Siły), ale poślizgnęła się przy odbiciu i wylądowała nieco bliżej. Za każdy poziom porażki testu długość skoku zmniejsza się o 1 metr, jednak nie może zmniejszyć się do 0 (minimalna długość przeskoku wynosi 1 metr). Powinieneś zmodyfikować trudność testu w zależności od niesionego przez postać ekwipunku (przede wszystkim zbroi i broni). Postać może wykonać test kuglarstwa (akrobatyka) zamiast testu Krzepy.

Przykład: Sven znów próbuje przedostać się do wybranego domu. Tym razem postanawia przeskoczyć z dachu sąsiedniego budynku. Oba domostwa dzieli 6 metrów. Szybkość krasnoluda wynosi 3, a Siła 4, więc udany test Krzepy może mu zapewnić powodzenie (3+4=7 metrów). Krzepa Svena wynosi 42. Gracz rzuca kostkami. Niestety, wynik to 63. To oznacza, że skok był krótszy o dwa metry (za dwa poziomy porażki w teście). Sven przeskoczył 5 metrów – za mało, by wylądować na sąsiednim dachu. Po raz kolejny Sven spada na ziemię. Mistrz Gry ustala wysokość upadku i wykonuje rzut na obrażenia. Sven naprawdę powinien pomyśleć o innym zajęciu.

Przeskok z miejsca wykonywany jest według tych samych zasad, z tym że jego długość zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglane w górę).

Przeskakiwanie przez przeszkody

Może się zdarzyć, że postać będzie musiała sforsować mur, płot, itp. Postać może szybko przejść przez przeszkodę, której wysokość nie przekracza Szybkości postaci minus 2 (mierzone w metrach). Na przykład człowiek

z Szybkością 4, może błyskawicznie sforsować przeszkodę wysoką nawet na 2 metry. Podobnie jak w przypadku zeskoku, każdy poziom porażki w teście zmniejsza wysokość uzyskaną podczas przeskoku o 1 metr (do minimum 1 metra). Wynik 0 lub mniej oznacza, że postać wyskoczyła w powietrze, ale nie zdołała przeskoczyć przeszkody.

— Latanie —

Latanie to wyjątkowo trudna umiejętność i rzadko wykorzystywany sposób podróżowania. Poza ptakami, tę umiejętność opanowali niektórzy czarodzieje i nieliczne stwory. Jeśli jednak chcesz uatrakcyjnić rozgrywkę i wprowadzić istoty latające, poniżej znajdziesz podstawowe zasady dotyczące latania w świecie *Warhammera*.

Poruszanie się w powietrzu

Postać może unosić się w powietrzu za pomocą lewitacji (wykorzystując zdolność lewitacji) lub swobodnie latać (wykorzystując zdolność latania). Lewitująca postać nie może wznieść się wyżej niż na 2 metry. Postać potrafiąca latać może szybować i wznosić się na dowolną wysokość.

Każda istota latająca posiada dodatkową cechę zwaną Szybkością Lotu (jej wartość podano w nawiasie obok zwykłej Szybkości). Stosuje się ją zgodnie z normalnymi zasadami ruchu, tyle że dotyczy wyłącznie poruszania się w powietrzu. Na przykład postać z Szybkością 3(8) porusza się po ziemi z Szybkością 3, natomiast lata z Szybkością 8. Jeśli postać potrafi latać dzięki mocy zaklęcia, w jego opisie podano Szybkość Lotu czarodzieja w trakcie trwania czaru.

W czasie lotu, postać musi w każdej rundzie wykonać przynajmniej jedną akcję „ruch”. W przeciwnym razie, natychmiast zaczyna spadać. Postać może także wykonać akcję „bieg” lub „szarżę”, chociaż mozesz zamiast tych określeń stosować nazwy typu „przelot” i „lot koszący”. Jeśli postać nie wykona w rundzie przynajmniej jednej akcji związanej z ruchem („ruch”, „bieg” albo „szarża”), zaczyna spadać. Lewitująca postać po prostu powoli opada na podłoże. W przypadku postaci szybujących nisko nad ziemią, obrażenia od upadku wyliczane są zgodnie ze zwykłymi zasadami upadku z wysokości 15 metrów (Siła 11). W przypadku postaci latających wysoko nad ziemią, obrażenia wyliczane są zgodnie ze zwykłymi zasadami upadku z wysokości 25 metrów (Siła 20). Więcej informacji na temat spadania i obrażeń od upadku znajdziesz na str. 143.

Pułap lotu

W zależności od wysokości lotu można wyróżnić następujące sposoby latania:

- **Lewitacja:** Lewitacja to unoszenie się nisko nad ziemią. Umożliwia pokonywanie niskich przeszkód i przelatywanie nad rozpadlinami. Postać nie może wznieść się wyżej niż na 2 metry. Postać walczy normalnie, może atakować przeciwników na ziemi, choć sama również jest narażona na wrogie ciosy.
- **Szybowanie:** Szybowanie to lot nisko nad ziemią, ale umożliwiający wzniesienie się na wysokość do 15 metrów. Postać nie może walczyć wręcz z osobami znajdującymi się na ziemi, choć może toczyć walkę za pomocą broni strzeleckiej oraz zaklęć. Gdy strzela do przeciwników i celów na ziemi, postać nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów. Postać, która strzela do szybującej postaci, otrzymuje modyfikator -10 do Umiejętności Strzeleckich i traktuje cel jako oddalony o dodatkowe 16 metrów.
- **Wysoki pułap:** Postać lata wysoko nad ziemią i niczym ptak przemierza przestrzeń. Znajduje się poza zasięgiem

wszelkiej broni i zaklęć (nawet ataków wykonywanych przez postacie szybujące). Może walczyć tylko z postaciami latającymi na tej samej wysokości.

Postać może poświęcić akcję „ruch” na zmianę pułapu lotu o 1 poziom, zarówno w górę, jak i w dół. Wykonanie akcji „szarża” lub „bieg” umożliwia zmianę pułapu lotu o dwa poziomy.

Przykład: Czarodziej Kolegium Niebios o imieniu Garmond rzuca czar „niebiańskie skrzydła”, który zapewnia mu zdolność lotu z Szybkością 6. W swojej następnej turze czarodziej zaczyna lewitować i przemieszcza się o 12 metrów. W kolejnej turze Garmond wznosi się na następny poziom i zaczyna szybować, pokonując dalsze 12 metrów. Gdyby znajdujący się w odległości 24 metrów łucznik postanowił do niego strzelić, musiałby traktować czarodzieja jako cel odległy o 40 metrów, ponieważ w przypadku strzelania do istot szybujących, odległość do nich traktuje się jako zwiększoną o 16 metrów.

Walka w powietrzu

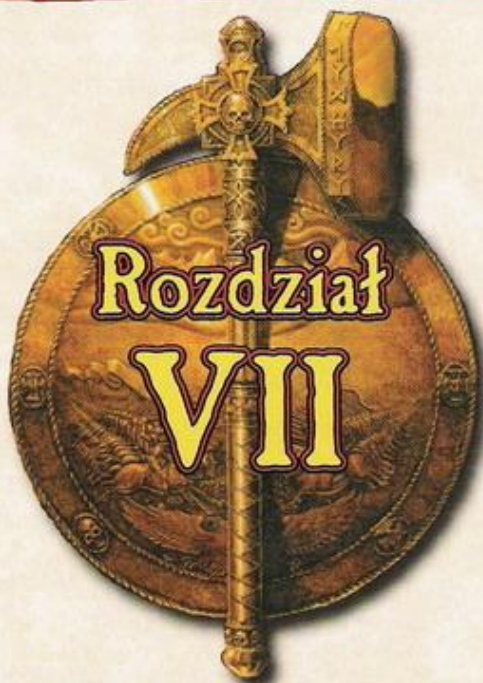
Postacie znajdujące się w powietrzu (szybujące lub latające wysoko) mogą ze sobą walczyć. Starcie między nimi rozgrywane jest według nieco innych zasad, niż w przypadku walki na ziemi. Główna różnica polega na tym, że przeciwnicy nie stoją nieruchomo w miejscu, tylko krążą wokół siebie, zadając ciosy w przelocie. Ruchliwość jest niezbędnym elementem walki powietrznej, ponieważ postać, która przestanie się poruszać, spada na ziemię. Tylko postacie znajdujące się na tej samej wysokości mogą ze sobą walczyć. Jedynym możliwym atakiem jest szarża (lub atak koszący), wykonywana w przelocie. W odróżnieniu od szarży na ziemi, postać w powietrzu może wykonać atak w dowolnym momencie lotu, a potem kontynuować ruch.

Przykład: Garmond i harpia szybują na niskiej wysokości. Czarodziej decyduje się na atak, więc w swojej turze deklaruje szarżę. Jego Szybkość Lotu wynosi 6, zatem zasięg szarży równa się 24 metrom. Atak może przeprowadzić w dowolnym momencie. Po pokonaniu 16 metrów czarodziej znalazł się na tyle blisko harpii, że może zadać jej cios. Po rozliczeniu skuteczności ataku i wykonaniu rzutu na obrażenia, Garmond może kontynuować ruch i przelecieć pozostałe 8 metrów.

Postacie latające na tej samej wysokości mogą toczyć walkę za pomocą broni strzeleckiej i zaklęć, zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Zmuszenie do lądowania

Zamiast zadawać przeciwnikowi obrażenia, postać może go zmusić do obniżenia wysokości lotu i wylądowania. Po wykonaniu szarży i udanym rzucie na trafienie, walczący wykonują przeciwnastawny test Krzepy. Jeśli wygra atakujący, spycha obrońcę o jeden poziom wysokości lotu w dół. Potem może kontynuować ruch, przelatując pozostałą odległość. Jeśli wygra obrońca, próba zepchnięcia kończy się niepowodzeniem, ale napastnik może dokończyć swój ruch. W przypadku wyniku remisowego, obydwa walczący spadają na ziemię i otrzymują obrażenia zależne od wysokości upadku.



Magia

„Od czasów starożytnych siła magii znacznie osłabła. Z jednej strony to dobrze, gdyż legiony demonów nie krocą już po naszej ziemi, ale równocześnie musimy sobie uświadomić, że zatraciliśmy umiejętność rzucania najpotężniejszych zaklęć. Ślady pradawnej mocy pozostały jedynie w artefaktach – takich jak Młot Sigmara.”

– Maksymilian, hierofant Kolegium Świątła.

Mimo że Stary Świat jest przesycony magią, dość rzadko spotyka się osoby które potrafią się nią posługiwać. Tylko nieliczni dostępują zaszczytu zgłębiania tajników magii, a o niej samej krąży wiele fałszywych wyobrażeń i przedziwnych podejrzeń. Prości ludzie mogą powiedzieć na ten temat bardzo wiele, a czy mają rację czy nie, to już zupełnie inna sprawa...

- *Magia jest niebezpieczna i zła!*
- *Gdy taki czarodziej, parający się ogniem, potrze czoło przeziębionego czelaka, to ten od razu zdrowieje.*
- *Wszyscy ci czarodzieje są szaleni. A jak który wygląda na normalnego, to jest pewnie najgorszy z nich wszystkich!*
- *Krasnoludy i niziołki, oni to są odporni na magię, nie! Musieli przecież dostać coś w zamian za swoją nikczemną posturę.*
- *Elfy to używają „wysokiej magii”, zupełnie innej od naszej, ludzkiej. Przeklęte elfie nieludzie...*
- *Magia i Chaos są nierozłączne. Kto używa magii, ten w końcu będzie miał za swoje.*
- *Tylko niektórzy ludzie potrafią rzucać czary. Nikt nie wie, czemu tak się dzieje.*
- *Przez długi czas czarownice i czarnoksiężnicy byli prześladowani i zabijani. I tak właśnie powinno zostać! Przeklęci czarodzieje potrafią być niebezpieczni, nie?*
- *Podczas Wielkiej Wojny z Chaosem, Magnus Pobożny zezwolił na powołanie Kolegiów Magii. Ogłosił, że ogień należy zwalczać ogniem, rozumiesz coś z tego, kumie?*
- *Osiem Kolegiów powstało – w Altdorfie, tak mi się właśnie zdaje.*
- *Noszą takie śmieszne lachy, a niby wielcy panowie Magistrzy!*
- *Powiadają, że czary, jakimi para się czarodziej, odmieniają jego wygląd – to pewnie dlatego bursztynowi czarodzieje mają wielkie, włochate ogony.*

- *A czarownicy, co nie należą do żadnego z Kolegiów, to pożary wzniecają i wybuchy czynią, albo też kumają się z Mrocznymi Bóstwami!*
- *Jak znajdzie się takiego czarownika, najlepiej od razu wołać łowców czarownic. A jak nie ma ich w pobliżu, to trza takiego łajdaka przybić ćwiekami do drzewa i spalić.*

Oczywiście czarodzieje mają zupełnie inny punkt widzenia na sztukę magii.

Natura magii

Rzucanie czarów to nadawanie kształtu surowej materii Chaosu – tak przynajmniej postrzegają to Magistrowie. Czarodziej czerpie moc z Wiatrów Magii, a potem za pomocą swojej woli, a także odpowiednich gestów, tworzy połączenie pomiędzy tym światem a niematerialną krainą Eteru (znaną też jako Domena Chaosu). Dzięki doświadczeniu, sile woli i wrodzonemu talentowi, Magister potrafi przyzywać płomienie, tworzyć iluzje lub przemieniać ołów w złoto. Jednak korzystanie z mocy jest niebezpieczne i może spowodować na czarodzieja nieszczęście. Wielu ludzi twierdzi, że na Wiatrach Magii unoszą się demony, wypatrujące tych, którzy zatrzymują się na chwilę w ich krainie. Bez względu na to, jaka jest prawda, jedno jest pewne – magia to kapryśna pani, równie łaskawa, co okrutna.

Wiatry Magii

Tak jak symbol Chaosu wyobraża osiem strzał, tak i magia składa się z ośmiu Wiatrów, które niosą ze sobą energię Chaosu. Podczas gdy w Domenie Chaosu surowa magia jest jednością, w świecie rzeczywistym rozszczepia się na osiem „kolorów”, powszechnie znanych jako Wiatry Magii. Właśnie z nich czarodzieje czerpią swoją moc. Niektórzy wstępują do jednego z Kolegiów Magii i zgłębiają tajniki wybranego koloru magii. U kapłanów moc ujawnia się dzięki żarliwej modlitwie, a u guślarzy samoistnie, jako wrodzony talent. Bez względu na źródło mocy, wszyscy adepci magii mają do czynienia z surową esencją Chaosu. Rzucając zaklęcia ryzykują śmiercią, a nawet utratą duszy.

Tabela 7-1: Wiatry Magii

Kolor	Nazwa potoczna	Nazwa runiczna	Kolegium	Tradycja
Biały	światlisty	<i>Hysb</i>	Światła	Światła
Brązowy	bursztynowy	<i>Ghur</i>	Bursztynu	Zwierząt
Czerwony	plamienisty	<i>Aqshy</i>	Plamienia	Ognia
Fioletowy	ametystowy	<i>Sbyish</i>	Ametystu	Śmierci
Niebieski	niebiański	<i>Azyr</i>	Niebios	Niebios
Szary	cienisty	<i>Ulgur</i>	Cienia	Cienia
Zielony	jadeitowy	<i>Ghyran</i>	Jadeitu	Życia
Żółty	złoty	<i>Chamon</i>	Metalu	Złota

W Tabeli 7-1: Wiatry Magii znajdziesz informacje o ośmiu Wiatrach Magii. W tabeli wymieniony jest kolor każdego z nich, jego nazwa runiczna wraz z powszechnie stosowaną, a także wskazane Kolegium Magii, które zgłębia tajniki danego Wiatru. Więcej informacji o poszczególnych Wiatrach Magii znajdziesz w opisach Tradycji magicznych, na str. 156.

Rodzaje magii

Istnieją dwa podstawowe rodzaje magii: tajemna i kapłańska.

Osoby, które stosują magię tajemną, są powszechnie nazywane czarodziejami. Używają magicznych formuł i siły własnego umysłu, by kontrolować Wiatry Magii i wykorzystywać ich moc.

Osoby zajmujące się magią kapłańską zwane są powszechnie kapłanami. Moc do rzucania zaklęć czerpią z wiary i oddania w służbie wybranemu bogu.

Czarodzieje uważają, że to ich wewnętrzna siła nadaje moc rzucanym czarom, natomiast kapłani wierzą, że rzucane przez nich zaklęcia to dary od bogów, zesłane w zamian za poświęcenie i modlitwy. Rzucanie zaklęć kapłańskich wiąże się z mniejszym ryzykiem, niż w przypadku magii tajemnej, głównie z powodu bardziej rytualizowanego charakteru magii kapłańskiej. Jednak w obu przypadkach magia może stanowić śmiertelne zagrożenie dla jej adepta. Czerpanie surowej mocy Chaosu wymaga więc absolutnego skupienia i niezwyklej siły woli.

Czarnoksiężnicy świadomie podejmują jeszcze większe ryzyko, próbując zyskać potężniejszą moc. Więcej informacji na temat czarnoksiężstwa znajdziesz na str. 167.

Ze względu na ogólny charakter zasad dotyczących używania magii, w odniesieniu do istot posługujących się magią oraz będących celem zaklęć lub rytuałów stosujemy wspólne określenie „postać” (którą może być Bohater Gracza, Bohater Niezależny lub potwór).

Wszystkie odległości podano w metrach. W przypadku korzystania z mapy taktycznej, odległości należy podzielić przez 2, aby wyrazić je w liczbie pól.

Ograniczenia rasowe

Niziołki i krasnoludy posiadają wrodzoną odporność na wpływy Eteru. Wśród przedstawicieli tych ras nie spotyka się osób praktykujących magię. U elfów umiejętność posługiwania się czarami nie jest niczym niezwykłym, a w przypadku elfów wysokiego rodu jest wręcz czymś naturalnym. Bardzo niewielu ludzi rodzi się obdarzonych mocą postrzegania Wiatrów Magii i kontroli nad nimi. Ten talent objawia się w mniej więcej jednym na tysiąc ludzkim dziecku. Na każde tysiąc osób posiadających dar, tylko jedna wyróżnia się znaczącą mocą. Spośród dziesięciu tysięcy takich niezwykłych osobników, zaledwie jeden może z czasem opanować magię w podobnym stopniu, jak legendarni czarodzieje

bitewni. Jednak w większości przypadków, brak jakiegokolwiek treningu sprawia, że talent pozostaje w uśpieniu lub objawia się w formie prymitywnych gusiel.

Zgłębianie tajników magii

Aby rzucać czary, Bohater Gracza musi spełnić następujące cztery warunki:

- Musi posiadać cechę Magia na poziomie co najmniej 1.
- Musi posiadać umiejętność **splatanie magii**.
- Musi posiadać umiejętność **język tajemny**.
- Musi opanować czary, co zapewnia jedna z następujących zdolności: **magia prosta**, **magia powszechna**, **magia tajemna**, **magia czarnoksiężska** lub **magia kapłańska**.

Najprostszym sposobem spełnienia tych warunków jest wybranie profesji, która umożliwia rozwój talentu magicznego i zapewnia dostęp do czarów.

Rzucanie zaklęć

Bohater Gracza, który chce rzucić zaklęcie, musi zaczerpnąć moc z Wiatrów Magii i zogniskować ją w pożądanym przez siebie sposób (będący efektem wybranego czaru). Bohater musi najpierw zadeklarować chęć rzucenia czaru (wykonać akcję „rzucenie zaklęcia”), a następnie wykonać rzut tyłoma kośćmi

Oblicza magii

Według elfów, osiem Tradycji Magii to nic innego, jak szczątkowe odbicie potężnych mocy, jakimi potrafią władać tylko elfi magowie. W zetknięciu z surową mocą Chaosu ludzki umysł często okazuje się zbyt słaby, by oprzeć się szaleństwu. Z tego powodu poszczególne Kolegia Magii zgłębiają tajniki tylko jednego aspektu magii. W ten sposób czarodzieje mogą próbować zrozumieć jej istotę, nie narażając się na niebezpieczeństwo obłądłu.

W porównaniu ze zwykłymi ludźmi, adepci magii już na pierwszy rzut oka wydają się nieco dziwni. Potrafią czerpać energię z Wiatrów Magii i kształtować ją, lecz jednocześnie zmienia ona ich ciała i umysły. Wraz ze wzrostem mocy czarodzieje nabierają cech charakteru Tradycji, którą studiują, a nawet zaczynają postrzegać świat przez pryzmat nauk swojego Kolegium. Wielu adeptów magii widzi skrzzące kolory i przelewające się po nieboskłonach strumienie mocy. Zjawisko to znane jest powszechnie jako „wiedźmi wzrok”. Plamienistego czarodzieja może przyciągać ciepło i energia tańcząca wokół ogniska. Bywa, że stoi bez ruchu zafascynowany pelgającym płomieniem. Bursztynowy Magister często rozprawia o energii obecnej w zwierzętach i dzikich, odludnych terenach, o mocy ryczącego niedźwiedzia i szybkości krzepkiego rumaka. Rzecz jasna, prosi ludzie twierdzą, że wszyscy czarodzieje są szaleni. Przy nadarzającej się okazji uciekają się do pomocy kolków i niezawodnego stosu.



dziesięciocennymi (k10), ile wynosi wartość jego cechy Magia. Kolejnym krokiem jest zliczenie wyników, które wypadły na kościach. Suma ta nazywana jest poziomem mocy. Jeżeli uzyskany poziom mocy jest równy lub wyższy od wymaganego poziomu mocy podanego w opisie zaklęcia, zaklęcie zostało rzucone pomyślnie. Gracz może rzucić mniejszą liczbą k10 (czasami jest to decyzja uzasadniona, szczególnie w przypadku stosowania prostych czarów). „Rzucenie zaklęcia” może być akcją przedłużoną. Oznacza to, że Bohater Gracza przygotowuje zaklęcie dłużej niż przez jedną rundę. Oczywiście, w dowolnym momencie może przerwać rzucanie czaru, ale w ten sposób czas poświęcony na jego przygotowanie zostaje zmarnowany.

Przykład: Elfa mistrzyni magii Altronia podejmuje próbę rzucenia czaru „ognisty podmuch”. Musi poświęcić na to jedną akcję. Jej poziom Magii wynosi 3, więc gracz odgrywający Altronię może rzucić maksymalnie trzema kostkami, aby ustalić poziom mocy. Ponieważ „ognisty podmuch” ma dość wysoki wymagany poziom mocy (21), gracz decyduje się rzucić wszystkimi przysługującymi mu kostkami. Na kostkach wypadają trzy siódemki! Poziom mocy wynosi więc 21 (7+7+7). Jest to wynik równy wymaganemu poziomowi mocy „ognistego podmuchu”. Altronia pomyślnie rzuca bardzo trudne zaklęcie.

Splatanie magii i magiczne komponenty

Istnieją dwa sposoby zwiększenia szansy na udane rzucenie czaru. Pierwszy z nich wymaga wykonania udanego testu **splatania magii**. Należy tego dokonać tuż przed rzuceniem czaru, a czynność ta wymaga poświęcenia dodatkowej akcji. **Splatanie magii** pomaga zogniskować energię zawartą w Wiatrach Magii. Udany test oznacza, że czarodziej lub kapłan może dodać wartość cechy Magia do poziomu mocy rzucanego czaru. Aby skorzystać z tej zasady, natychmiast po teście **splatania magii** należy wykonać akcję „rzucenie zaklęcia”.

Innym sposobem zwiększenia mocy rzucanego czaru jest wykorzystanie magicznych komponentów, czyli składników pomagających zogniskować moc. Jeśli Bohater posiada odpowiedni składnik, wymieniony w opisie czaru, może go użyć i zwiększyć swój poziom mocy o wartość od +1 do +3. Magiczny komponent zostaje zużyty w trakcie rzucania zaklęcia, bez względu na jego powodzenie. Bohater musi zdecydować się na użycie składnika przed rozpoczęciem inkantacji. Moc składników zależy od ich dostępności i ceny. Łatwo dostępne składniki zapewniają modyfikator +1, trudniejsze do zdobycia komponenty zapewniają +2, natomiast najtrudniej znaleźć składniki, które zapewniają +3 do poziomu mocy. Niektóre zaklęcia, zwłaszcza te najpotężniejsze, wymagają użycia składników, których nie można zakupić u żadnego kramarza. Zwykle są to egzotyczne rośliny lub części ciała magicznych stworzeń i groźnych potworów. Ich zdobycie może wiązać się z podjęciem znacznego ryzyka.

Przykład: Wędrowni czarodziej Heinz próbuje rzucić czar „wrota ziemi”. Jego Magia wynosi tylko 2, więc czarodziej chce zwiększyć swoje szanse na udane rzucenie zaklęcia. Poświęca akcję na dokładniejsze pochwytywanie Wiatrów Magii, czyli wykonuje test **splatania magii**. Udany test zapewniłby mu modyfikator +2 do poziomu mocy. Niestety, test okazuje się nieudany. Jednak nie wszystko jeszcze stracone. Heinz decyduje się użyć magicznego komponentu. Zza pazuchy wyciąga żelazny klucz (składnik zaklęcia „wrota ziemi”) i trzymając go wysoko w dłoni, rozpoczyna inkantację. Gracz rzuca dwoma kostkami, uzyskując wynik 12 i dodaje +2 za wykorzystanie magicznego komponentu. Poziom mocy wynosi ostatecznie 14 (czyli dokładnie tyle, ile wynosi wymagany poziom mocy czaru „wrota ziemi”). Heinz znika pod ziemią, a po chwili pojawia się w wybranym przez siebie miejscu.

Natychmiastowa porażka

Magia jest wyjątkowo nieprzewidywalna i niebezpieczna. Bez względu na wymagany poziom mocy czaru lub efekty Wiatrów Magii (patrz podrozdział „Zmienne Wiatry Magii” na str. 152), jeśli na wszystkich kościach użytych do ustalenia poziomu mocy wypadną jedynki, rzucenie czaru automatycznie kończy się porażką. W takim przypadku należy natychmiast wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że Bohater traci kontrolę nad zgromadzoną mocą, otrzymując 1 Punkt Oblędu. Ze względu na swoje niewielkie umiejętności, początkujący czarodzieje są najbardziej narażeni na takie niebezpieczeństwo.

Przykład: *Guslarz Horst, zmęczony czytaniem ksiąg przy migotliwym płomieniu świecy, decyduje się rzucić czar „magiczny płomień”. Wartość Magii czarodzieja wynosi 1, więc aby ustalić poziom mocy, gracz rzuca jedną kostką. Wpada jedynka, co oznacza automatyczną porażkę. Czarodziej natychmiast wykonuje test Siły Woli, który również okazuje się nieudany. Horst przestaje panować nad wypełniającą go mocą i mdleje. Otrzymuje 1 Punkt Oblędu. Początkujący czarodziej na własnej skórze przekonał się, czym grozi korzystanie z magii w trywialnym celu. Z pewnością była to bardzo ważna lekcja.*

Przekleństwo Tzeentcha

Magia tajemna potrafi być nieprzewidywalna. Im większej mocy używa czarodziej do rzucenia czaru, tym większe prawdopodobieństwo, że wydarzy się coś nieoczekiwanego. Określa się to mianem Przekleństwa Tzeentcha. Niewiele czarodziejów czci Tzeentcha, boga Chaosu, Pana Przemian i Magii, ale wszyscy się go lekają.

Bohaterowie, którzy posługują się magią tajemną, odczuwają skutki Przekleństwa Tzeentcha za każdym razem, gdy podczas ustalania poziomu mocy gracz wyrzuci taką samą liczbę oczek na więcej niż jednej kostce. Im więcej kostek używa się do rzutu na poziom mocy, tym większa szansa na ściągnięcie na siebie Przekleństwa Tzeentcha.

Jeśli na dwóch kostkach wypadnie ten sam wynik, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-2: **Pomniejsza manifestacja Chaosu**. Jeśli ta sama liczba oczek wypadnie na trzech kostkach, skorzystaj z Tabeli 7-3: **Poważna manifestacja Chaosu**. Jeśli natomiast ta sama liczba oczek wypadnie na czterech kostkach, skorzystaj z Tabeli 7-4: **Katastrofalna manifestacja Chaosu**. Gdy zdarzy się tak pechowo, że na kostkach powtórzy się kilka wyników, oznacza to wielokrotne manifestacje. Na przykład gracz rzucający czterema kostkami uzyskał dwie pary powtarzających się liczb oczek. W takim przypadku musisz wykonać dwa rzuty procentowe i sprawdzić oba wyniki w Tabeli 7-2: **Pomniejsza manifestacja Chaosu**.

Oczywiście, możesz wymyślić własne efekty manifestacji mocy Chaosu. W takim przypadku najlepiej posłużyć się odpowiednią tabelą jako wzorem do określenia efektu Przekleństwa, jego czasu działania oraz zagrożeń, jakie ze sobą niesie.

Jeżeli poziom mocy czarodzieja był równy lub wyższy od wymaganego poziomu mocy czaru, to zaklęcie działa normalnie, niezależnie od tego, czy Bohater padł ofiarą Przekleństwa Tzeentcha.

Przykład: *Altronia przed obwiałą rzuciła czar „ognisty podmuch”. Nietety, przy rzucie na poziom mocy na wszystkich trzech kostkach wypadła ta sama liczba oczek. Altronii udało się zapanować nad Wiatrami Magii i przekształcić ich moc w efekt „ognistego podmuchu”, ale tym razem ściągnęła na siebie uwagę Pana Przemian. Trzy „siódemki” oznaczają poważną manifestację Chaosu. Mistrz Gry wykonuje rzut procentowy i sprawdza wynik w Tabeli 7-3: **Poważna manifestacja Chaosu**, aby ustalić, jakie niebezpieczeństwo grozi elfiej czarodziejce.*

Tabela 7-5: Gniew Boży

Rzut	Wynik
01-15	Bośka wizja: Bóstwo wybiera właśnie ten moment, by ukazać kapłanowi symboliczną, aczkolwiek niezbyt zrozumiałą wizję. Przez jedną rundę kapłan jest traktowany jak ogłuszony.
16-30	Udowodnij swoje oddanie: Aby zakończyć rzucanie czaru, Bohater Gracza musi odmówić dodatkowe modlitwy. Czas rzucania czaru wydłuża się o dodatkową akcję, nawet jeśli uzyskany poziom mocy był niższy od wymaganego.
31-45	Nadużywasz mojej cierpliwości: Jeśli kapłan osiągnął odpowiedni poziom mocy, czar działa normalnie, ale kapłan przez następne 1k10 rund nie może rzucać czarów.
46-60	Twa sprawa jest niegodna mej uwagi: Rzucenie czaru nie powiodło się, nawet jeśli kapłan osiągnął wymagany poziom mocy.
61-75	Pokuta: Rzucenie czaru nie powiodło się, a dodatkowo Siła Woli kapłana zmniejsza się o 10 punktów na czas 1 minuty.
76-90	Co jesteś w stanie poświęcić za tę łaskę?: Kapłan natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
91-99	Zgrzeszyłeś przeciwko mnie: Czyny kapłana wzbudziły gniew boga. Kapłan musi natychmiast paść na kolana i błagać o przebaczenie. Przez 1k10 rund jest traktowany jak bezbronny.
00	Słyszysz cię, śmiertelniku: Modły zostały wysłuchane, lecz odpowiedź nie nadeszła od boga, do którego były kierowane. Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-3: Poważna manifestacja Chaosu .

Gniew Boży

Inkantacje kapłanów nie są tak potężne jak czary magii tajemnej, ale za to kapłani nie muszą obawiać się gniewu Pana Przemian. Chroni ich boska moc duchowego patrona. Niezmienne od wieków rytuały i żarliwa moc wiary skutecznie osłaniają kapłanów przed zgubnym wpływem Eteru. Mimo boskiej opieki, nie są oni zupełnie bezpieczni od zagrożeń, jakie niesie ze sobą używanie magii. Ponieważ kapłani czerpią swoją moc bezpośrednio od potężnych bóstw, ryzykują narażeniem się na ich gniew.

Jeśli podczas ustalania poziomu mocy na dwóch lub więcej kostkach wypadnie taka sama liczba oczek, musisz natychmiast wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w Tabeli 7-5: **Gniew Boży**. Nawet bogowie nie lubią zbyt natrętnych wyznawców. Jeżeli uzyskany poziom mocy był równy lub wyższy od wymaganego poziomu mocy czaru, zaklęcie działa normalnie, chyba że jest to niezgodne z efektem Gniewu Bożego.

Ograniczenia podczas rzucania czarów

Postać, która rzuca zaklęcie, musi mieć możliwość swobodnego mówienia. Właśnie dzięki wypowiedzianym w tajemnym języku inkantacji, adept może manipulować Wiatrami Magii. Jeżeli z jakiegoś powodu postać nie jest w stanie wyraźnie mówić (na przykład została zakneblowana), nie może rzucić czaru.

Rzucanie czarów wymaga skupienia i całkowitego poświęcenia uwagi na wypowiedzanie magicznej formuły. W przypadku czarów, których rzucenie wymaga wykorzystania zwykłej akcji lub akcji podwójnej,

Tabela 7-2: Pomniejsza Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Aura wiedźmy: W promieniu 10 metrów wokół czarodzieja warzy się mleko, kwaśniej wino i psuje się jedzenie.
11-20	Krwotok: Czarodziej zaczyna krwawić z nosa. Może zatamować krwawienie, wykonując udany test Odporności. Test można podejmować raz na rundę.
21-30	Dech Chaosu: Okolicę omiata powiew nienaturalnie lodowatego wiatru.
31-40	Dreszcze: Czarodziej odczuwa dokuczliwy chłód. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
41-50	Widmowe światło: Czarodziej zaczyna jaśnieć nienaturalnie zimnym, upiornym światłem. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
51-60	Nienaturalna aura: Wszystkie zwierzęta w promieniu 10 metrów wokół czarodzieja wpadają w popłoch. Jeśli nie zostaną uspokojone za pomocą udanego testu tresury , uciekają.
61-70	Nawiedzenie: Jeśli czar został pomyślnie rzucony, w trakcie jego trwania w powietrzu słychać upiorne wycie i jęki.
71-80	Porażenie Eterem: Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1 punkt Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
81-90	Blokada umysłu: Czarodziej zacerpnął zbyt wiele mocy, która przepełnia jego umysł, powodując kłopoty z koncentracją. Na 1k10 minut wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
91-95	Kaprys demonów: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni pomniejszy efekt.
96-00	Figiel losu: Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-3: Poważna manifestacja Chaosu.

Tabela 7-3: Poważna Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Oczy wiedźmy: Oczy czarodzieja zaczynają lśnić czerwonym blaskiem. Odzyskują swój normalny wygląd następnego dnia o świcie.
11-20	Wyciszenie: Czarodziej traci głos na 1k10 rund.
21-30	Przeciążenie umysłu: Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Przez jedną rundę jest ogłuszony.
31-40	Demoniczny posłaniec: Z Eteru wylania się demoniczny chochlik (jego opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz), który w następnej rundzie atakuje czarodzieja.
41-50	Wizja Chaosu: Czarodziej przez chwilę spogląda w głąb Domeny Chaosu. Natychmiast otrzymuje 1 Punkt Obłąd.
51-60	Atak Eteru: Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1k10 punktów Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
61-70	Oslabienie: Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 10 punktów na 1k10 minut.
71-80	Otępienie umysłu: Fala magicznej energii przepływa przez ciało czarodzieja. Na 24 godziny wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
81-90	Opętanie: Na czas jednej minuty czarodziej zostaje opętany przez demona. W tym czasie jego zachowaniem kieruje MG. Po odzyskaniu świadomości Bohater Gracza nie pamięta, co robił podczas opętania.
91-95	Perwersyjna rozkosz: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni poważny efekt.
96-00	Pech: Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-4: Katastrofalna manifestacja Chaosu.

Tabela 7-4: Katastrofalna Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Dzika magia: Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Wszystkie postacie w promieniu 30 metrów, włącznie z czarodziejem, tracą 1 punkt Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
11-20	Usychanie: Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
21-30	Bicz Tzeentcha: Nagły przypływ mocy wstrząsa ciałem czarodzieja. Bohater traci przytomność na 1k10 minut.
31-40	Sztorm Eteru: Wiatry Magii bezlitośnie chloszczą czarodzieja. Bohater otrzymuje trafienie krytyczne w losowo wybraną część ciała. Wartość trafienia krytycznego ustalasz zgodnie ze zwykłymi zasadami.
41-50	Heretycka wizja: Książę demonów roztacza przed czarodziejem wizję Chaosu. Bohater natychmiast otrzymuje 1k10 Punktów Obłąd. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 100 PD, aby uzyskać zdolność magia czarnoksiężska (Chaos) .
51-60	Martwica umysłu: Umysł czarodzieja wyjaławia się od nadmiaru magicznej energii. Wartość jego Magii zmniejsza się do 0. Po każdym pełnym 24 godzinach wzrasta o 1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów Magii.
61-70	Nieproszone towarzysztwo: Czarodziej zostaje zaatakowany przez grupę pomniejszych demonów (ich opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz). Liczebność grupy odpowiada wartości Magii czarodzieja. Demony materializują się wprost z Eteru, w odległości 12 metrów od czarodzieja.
71-80	Demoniczny cyrograf: Na ciele czarodzieja pojawia się runa Chaosu wielkości około 5 centymetrów. Czarodziej natychmiast traci 1k10 punktów Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Po otrzymaniu 13 takich run, znaki układają się w tekst cyrografu skazującego duszę czarodzieja na wieczną służbę u któregoś z Niszczycielskich Potęg (zależnie od decyzji MG). Usunięcie naznaczonej skóry nie powoduje unieważnienia cyrografu.
81-90	Zaginiony pośród pustki: Czarodziej zostaje wessany do Domeny Chaosu. Jeżeli gracz nie wykorzysta Punktu Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.
91-00	Mroczne natchnienie: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni efekt.

osiągnięcie takiego poziomu koncentracji nie jest trudne. Postać poświęca część lub całość swojej tury na rzucenie czaru i nikt nie może jej w tym przeszkodzić. Jednak czas rzucania niektórych czarów jest tak długi, że postać pozostaje narażona na wpływ czynników zewnętrznych, które mogą zniweczyć jej wysiłki. Dotyczy to zaklęć, których rzucenie wymaga wykorzystania akcji przedłużonej, czyli trwa dłużej niż 1 rundę. Jeśli cokolwiek zakłóci koncentrację czarodzieja lub kapłana (na przykład, gdy zostanie ranny lub stanie się celem wrogiego zaklęcia), musi niezwłocznie wykonać test **splatania magii**. Nieudany test oznacza, że postać natychmiast przerywa rzucanie czaru. Oczywiście, zależnie od okoliczności, możesz ustalić dowolny stopień trudności tego testu.

Przykład: Niebiański czarodziej Helmut w swojej turze zaczyna rzucać zaklęcie „gwiazdny blask”. W pierwszej rundzie przeznacza na to akcję podwójną, ale musi wykorzystać jeszcze jedną akcję, aby ukończyć rzucanie zaklęcia. Nagle zostaje trafiony pociskiem z procy i traci 1 punkt Żywotności. MG uznaje, że jest to nieznaczne zakłócenie koncentracji. W związku z tym Helmut musi wykonać Łatwy (+20) test **splatania magii**. Test okazuje się udany. Helmut nawet się nie skrzywił. W dalszym ciągu pochłonięty jest wypowiadaniem magicznej formuły. Chwilę potem wrogi płomienisty czarodziej atakuje go czarem „ognisty dech”. Ogarnięty płomieniami Helmut traci 10 punktów Żywotności. Po raz kolejny musi wykonać test **splatania magii**. Tym razem MG uznaje, iż ból jest na tyle dotkliwy, że test staje się Bardzo Trudny (-30). Test kończy się porażką. Helmut, krzycząc z bólu, przerywa rzucanie zaklęcia. W swojej następnej turze może próbować rzucić je ponownie, ale będzie musiał od nowa zacząć wypowiadanie magicznej inkantacji.

W czasie rundy postać może rzucić tylko jeden czar. Nie ma natomiast żadnego ograniczenia liczby czarów, jakie postać może rzucić w ciągu dnia. Jednak im więcej czarów rzuca postać, tym większe prawdopodobieństwo, iż stanie się ofiarą Przekleństwa Tzeentcha lub Gniewu Bożego.

Magiczne pociski

Niektóre czary, na przykład *ognista kula*, należą do kategorii magicznych pocisków. Podobnie jak w przypadku zwykłych ataków bronią strzelecką, postać która rzuca czar typu magiczny pocisk, musi mieć wolne pole ostrzału. Jeżeli z jakiegoś powodu nie widzi celu, nie może rzucić w niego magicznym pociskiem. Czary tego typu automatycznie trafiają w wybrany cel, chyba że z opisu czaru wynika coś innego. Jeśli postać wyczarowuje kilka magicznych pocisków naraz, może cisnąć wszystkimi w jednego przeciwnika lub w dowolny sposób rozdzielić je między kilku przeciwników znajdujących się w polu rażenia.

Kręgi ochronne

Czarodziej może zmniejszyć prawdopodobieństwo wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha, rysując magiczny krąg, który powstrzymuje niekontrolowany napływ energii Eteru. Materiały potrzebne do wyrysowania ochronnego kręgu są trudne do zdobycia (dostępność sporadyczna). Za komplet magicznych komponentów trzeba zapłacić tyle złotych koron, ile wynosi wymagany poziom mocy wybranego czaru. Wyrysowanie ochronnego kręgu trwa 1 minutę i wymaga wykonania udanego testu **splatania magii**. Po rzuceniu jednego zaklęcia (bez względu na to, czy zakończyło się sukcesem) magia kręgu ochronna wygasa. Rzucanie czaru z wnętrza kręgu pozwala na przerzucenie wyniku na jednej kostce podczas ustalania poziomu mocy. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Rzucanie zaklęć w zbroi

Adepci magii zwykle nie noszą zbroi, gdyż tłumi ona przepływ magicznej mocy i przeszkadza w wykonywaniu precyzyjnych



ruchów wymaganych do rzucenia zaklęcia. Kapłan lub czarodziej może nosić pancerz i posługiwać się tarczą, ale musi liczyć się z utrudnieniami podczas rzucania czarów, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Postać nosząca lekką zbroję (zasady podstawowe) lub wyłącznie zbroję skórzaną (zasady zaawansowane) otrzymuje modyfikator -1 do poziomu mocy czaru.
- Postać nosząca średnią zbroję (zasady podstawowe) lub jakąkolwiek kolczugę (zasady zaawansowane) otrzymuje modyfikator -3 do poziomu mocy czaru.
- Postać nosząca ciężką zbroję (zasady podstawowe) lub jakąkolwiek zbroję płytową (zasady zaawansowane) otrzymuje modyfikator -5 do poziomu mocy czaru.
- Postać nosząca tarczę (i aktywnie z niej korzystającą) otrzymuje modyfikator -1 do poziomu mocy czaru. Gdy postać jednocześnie nosi zbroję i tarczę, modyfikatory kumulują się.

Siła czaru i lokacja trafienia

Niektóre czary, takie jak *ognista kula* albo *szytylety cienia*, zadają bezpośrednie obrażenia, których wartość oblicza się zgodnie ze zwykłymi zasadami, czyli $1k10 + \text{Siła czaru}$ (podana w opisie zaklęcia). Od tego należy odjąć Wytrzymałość przeciwnika i PZ chroniącego go pancerza, chyba że jest to sprzeczne ze szczegółowym opisem danego czaru (na przykład czar *szytylety cienia* ignoruje każdą niemagiczną zbroję). Jeżeli stosujesz zaawansowane zasady dotyczące pancerzy, należy wykonać rzut procentowy, by określić lokację trafienia. Podczas obliczania obrażeń zadawanych przez czary stosuje się zasadę Furii Ulryka, z tą różnicą, że zamiast testu Walki Wręcz wykonuje się test Siły Woli postaci, która rzuca czar.

Przykład: Altronia ciska w orka „ognistą kulą”. Jest to magiczny pocisk o Sił 3. Aby ustalić liczbę obrażeń zadanych przez czar, gracz rzuca $1k10$ i dodaje do wyniku 3 (Siła kuli ognistej). Na kostce wypadła 10 i w związku z tym stosuje się

zasadę Furii Ulryka. Czarodziejka natychmiast wykonuje test Siły Woli (udany), co pozwala jej dodać wynik kolejnego rzutu kością k10. Tym razem wypada 5. Ostateczna suma obrażeń od „ognistej kuli” wynosi $3 + 10 + 5 = 18$. Wyjącego z bólu orka ogarnia piekielny zar.

Czary obszarowe

Niektóre czary powodują tak wielkie wyladowanie magicznej mocy, że pokrywa ona swoim działaniem znaczny obszar. Na przykład czar *pożoga zagłady* wznieca potężny słup ognia, który może pochłoniąć liczną grupę wrogów. Efekt działania czarów obszarowych możesz też przedstawić za pomocą jednego z trzech wzorników, zamieszczonych na końcu niniejszego podręcznika. Najlepiej korzystać z nich w połączeniu z mapą taktyczną. Wzorniki są następujące:

- Mały wzornik: okrąg o promieniu 3 metrów.
- Duży wzornik: okrąg o promieniu 5 metrów.
- Wzornik stożkowy: stożek o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1, a przy szerszym 5 metrów.

Efekt działania czaru obszarowego zwykle przyjmuje kształt spłaszczonej sfery lub stożka. W przypadku, gdy istotna jest wysokość efektu czaru, możesz przyjąć, że wysokość stożka wynosi 2 metry, małego wzornika 3 metry, a dużego wzornika 4 metry.

Środek obszaru objętego działaniem czaru wyznacza obiekt lub osoba, wskazane przez postać rzucającą czar (jeśli wykorzystujesz mapę taktyczną, wzornik należy umieścić na dowolnie wybranym polu, w zasięgu działania czaru). W przypadku czarów o stożkowym efekcie działania, moc emanuje z postaci rzucającej czar, rozchodząc się we wskazanym przez nią kierunku (jeśli wykorzystujesz mapę taktyczną, węższy koniec wzornika należy położyć na dowolnym polu przylegającym do pola zajmowanego przez postać, która rzuca czar).

Wszystkie postacie, które znajdują się w zasięgu czaru obszarowego (w całości objęte wzornikiem), podlegają jego działaniu. Postacie znajdujące się na granicy działania czaru (częściowo objęte wzornikiem) mogą wykonać test Zręczności. Udany test oznacza, że udało im się uskokczyć poza zasięg czaru i unikają jego efektu.

Utworzenie Kolegów Magii

W ciągu wielu lat ludzie, którzy potrafili korzystać z magicznych mocy, byli ścigani i zabijani w okrutny sposób. Obdarzeni naturalnym, nieujarzmionym talentem czarodziejowie czerpali moc w niekontrolowany sposób, doprowadzając śmierć i zniszczenie. Przerazające pożogi, wybuchy, niewyjaśnione wypadki – wszystko to nieodmiennie towarzyszyło czarodziejom, którzy najczęściej popadali w obłąd, wyniszczani przez wypełniającą ich moc Chaosu. Polowania na czarodziejów ukończył dopiero Imperator Magnus Pobożny.

W czasie konfliktu, który przeszedł do historii pod nazwą Wielkiej Wojny z Chaosem, Magnus Pobożny zdecydował się wykorzystać niszczycielskie moce czarodziejów. Zniósł nieformalny zakaz używania magii i poprosił Teclisa, Arcymagą Wysokich Elfów, o pomoc w utworzeniu w Altdorfe pierwszych Kolegów Magii. Te uczelnie miały pomagać w zrozumieniu istoty magii i uczyć przyszłych adeptów sztuk tajemnych. Dzięki wykorzystaniu zaklęć pierwszych oficjalnie mianowanych czarodziejów, Magnusowi udało się odwrócić losy wojny. Ostateczne zwycięstwo na zawsze odmieniło Imperium.

Czary dotykowe

Niektóre czary wymagają dotknięcia celu lub przeciwnika. W normalnych okolicznościach nie stanowi to problemu, jednak w trakcie walki może okazać się trudnym zadaniem. Za każdym razem, gdy postać rzuca czar dotykowy, musi wykonać udany test Walki Wręcz. Jest to traktowane jako jeden z etapów rzucania zaklęcia, więc nie wymaga poświęcenia dodatkowej akcji. Możliwe jest parowanie lub unikanie czaru dotykowego (z modyfikatorem -20 do testu WW).

Zmienne Wiatry Magii

Każdy adept sztuk magicznych potrafi wyczuwać natężenie magii w dowolnym miejscu, w którym się znajduje. Wymaga to udanego testu **wykrywania magii**. W większości przypadków Wiatry Magii wieją z przeciętną siłą, która nie ma wpływu na zmianę ogólnego poziomu mocy. Bywają jednak miejsca, które tętnią od przenikającej je energii Chaosu. Znacznie ułatwia to czerpanie mocy i splatanie jej w efekt magicznej formuły. Ale są także obszary, na których moc jest osłabiona. Rzucanie czaru w takim miejscu wymaga większej niż zwykle koncentracji podczas kształtowania Wiatrów Magii. Także niektóre okresy w roku lub zjawiska astronomiczne mogą wywierać podobny wpływ. Na przykład szczególnie dobrym czasem do rzucania potężnych zaklęć jest pełnia Morrslieba – księżycza Chaosu.

Efekty zmiennych Wiatrów Magii możesz wykorzystać w grze, przyznając odpowiednie modyfikatory do rzutu kostkami podczas ustalania poziomu mocy. W przypadku wyjątkowo silnych zawirowań mocy, możesz również zwiększyć (lub zmniejszyć) liczbę kostek używanych do ustalania poziomu mocy.

Przykład: Mistrz magii Gerd (Magia 3) stoi pośrodku prastarego, kamiennego kręgu. Magia w tej okolicy jest niezwykle silna. MG uznaje, że zapewnia to dodatkową k10 do ustalenia poziomu mocy. Gracz może więc rzucić aż czterema kostkami, aby ustalić poziom mocy czaru. Znacznie później Gerd znajduje tajemnicze, osmalone ruiny. Są to pozostałości wieży obłąkanego alchemika. Pewnej nocy moc odprężonego rytuału wymknęła się spod kontroli czarodzieja. Eksplozja zniszczyła wieżę, przy okazji tłumiąc emanację mocy w całej okolicy. MG uznaje, że osłabione Wiatry Magii powodują modyfikator -2 do każdej kostki użytej do ustalania poziomu mocy. Jeśli Gerd zdecyduje się rzucić zaklęcie wewnątrz ruin, będzie obliczał poziom mocy w następujący sposób: $3k10-6$.

Opis czarów

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy: Poziom mocy postaci rzucającej zaklęcie musi być równy lub wyższy od podanej w tym miejscu wartości.

Czas rzucania: Liczba oraz rodzaj akcji wymaganych do ukończenia magicznej inkantacji. Czas rzucania niektórych czarów został podany w minutach lub godzinach.

Składnik: Magiczny komponent, który pomaga zogniskować moc. Jeśli postać używa odpowiedniego składnika podczas rzucania zaklęcia, otrzymuje modyfikator (podany w nawiasie) do poziomu mocy rzucanego czaru. Podany modyfikator określa również dostępność danego komponentu: +1 to składnik łatwo dostępny, +2 przeciętnie dostępny, a +3 najtrudniejszy do zdobycia.

Czas trwania: Niektóre zaklęcia działają tylko w momencie, w którym zostały rzucone. Inne mogą trwać nieco dłużej. W tym miejscu znajdziesz także informacje, czy postać może wcześniej przerwać działanie czaru.

Opis: Szczegółowy opis działania czaru. Wszystkie odległości zostały podane w metrach. W przypadku korzystania z mapy taktycznej odległości należy podzielić przez 2, aby wyrazić je w liczbie pól.

— Magia prosta —

Magia prosta to najłatwiejszy do opanowania rodzaj magii. Są to absolutne podstawy manipulacji Wiatrami Magii. Obdarzeni wrodzonym talentem guślarze zwykle przez przypadek odkrywają w sobie moc. Adepti magii tajemnej i kapłańskiej mozolnie powtarzają najprostsze gesty i formuły, trenując umysł i ćwicząc siłę woli. Znajomość podstaw magii prostej wymagana jest do rzucania wszystkich czarów. Bohater musi posiadać zdolność magia prosta, by móc uczyć się pozostałych zdolności magicznych.

Magia prosta (guśła)

Czarodziej posiadający zdolność magia prosta (guśła) może korzystać z poniższych czarów. Są to najprostsze formuły magiczne, zwykle przez przypadek odkrywane przez guślarzy. Oprócz nich istnieją także inne, mniej popularne czary, wymyślone przez czarodziejów obdarzonych naturalnym talentem.

Ochrona przed deszczem

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: świeżo zerwany liść (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.

Opis: Czar chroni czarodzieja przed deszczem i innymi opadami. Nawet podczas najcięższej ulewy czarodziej pozostaje suchy (wraz z rzeczami, które ma przy sobie).

Magiczny płomień

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek krzemienia (+1)

Czas trwania: do chwili rzucenia następnego zaklęcia, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie, zamykając dłoń.

Opis: We wnętrzu dłoni czarodzieja pojawia się błękitny płomień. Płomień jest zbyt słaby, by zadać w walce obrażenia, ale daje tyle światła, co zwykła świeca. Może też zostać wykorzystany do zapalenia papieru, pochodni lub innego łatwopalnego materiału.

Podmuch

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: ptasie pióro (+1)

Opis: Ruch rąk czarodzieja sprawia, że okolicę owiewa lekki podmuch wiatru. Jest on tyle silny, by zdmuchnąć płomień świecy i porzucić papier, ale nie jest w stanie przewrócić żadnego przedmiotu.

Jak kamień w wodę...

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: szczypta piasku (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej nie zostawia śladów, bez względu na teren, po jakim się porusza. Wszelkie próby jego tropienia wykonywane w trakcie trwania czaru obciążone są dodatkowym modyfikatorem -30.

Pech

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: lalka przedstawiająca osobę będącą celem czaru (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Czarodziej zaklina mocą dowolny przedmiot, którego dotyka. Jeśli przedmiot trzyma inna osoba, czarodziej musi wykonać test Walki Wręcz, zgodnie z zasadami rzucania czarów dotykowych. Postać, która nosi przeklęty przedmiot, zaczyna prześladować pech. W trakcie trwania czaru otrzymuje ona ujemny modyfikator do wszystkich testów, równy wartości Magii czarodzieja.

Porażenie

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: szpilka (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Dotyk czarodzieja ogłusza wybranego przeciwnika. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru postać jest traktowana jako ogłuszona. Porażenie jest czarem dotykowym.

Magia prosta (kapłańska)

Poznanie podstaw magii prostej (kapłańskiej) umożliwia kapłanowi rzucanie wymienionych poniżej czarów. Są to najprostsze formuły magiczne, które pozwalają zapoznać się z elementarnymi zasadami wiary. Tradycyjnie stanowią pierwszy etap nauki każdego kapłana.

Błogosławieństwo odwagi

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kłębek sierści psa (+1)

Opis: Inspirujące słowa kapłana wzbudzają nadzieję w sercu towarzysza. Dowolna postać w odległości 24 metrów, która znajduje się pod wpływem Strachu lub Grozy, natychmiast opanowuje się i może działać normalnie.

Błogosławieństwo chyżości

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: łuska węża (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan modli się o przychyłość swego bóstwa. Dowolna dotknięta przez niego postać otrzymuje modyfikator +5 do Zręczności oraz +1 do Szybkości. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego błogosławieństwa chyżości w danej chwili. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo hartu ducha

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek skorupy żółwia (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan prosi boskiego patrona o łaskę i natchnienie. Dowolna dotknięta przez niego postać otrzymuje modyfikator +5 do Odporności i Siły Woli. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego błogosławieństwa hartu ducha w danej chwili. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo uzdrawiania

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: wianek ostróżki (+1)



Opis: Bóstwo zsyła na kapłana moc uzdrawiania ran. Jego dotyk przywraca rannej postaci 1 punkt Żywotności. W ten sposób można uzdrowić postać tylko raz w czasie potyczki, podczas której odniosła rany, lub bezpośrednio po jej zakończeniu. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo siły

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: żelazny ćwiek (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan prosi boga o odrobinę boskiej siły. Dowolna dotknięta przez niego postać otrzymuje modyfikator +5 do Walki Wręcz i Krzepy. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa siły* w danej chwili. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo ochrony

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielki amulet z symbolem boga (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Bóstwo czuwa nad swoim żarliwym wyznawcą. Otrzymuje on modyfikator +10 do Odporności oraz do Siły Woli podczas testów przeciwko magii. Kapłan może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa ochrony* w danej chwili.

Magia prosta (tajemna)

Poznanie podstaw magii prostej (tajemnej) umożliwia czarodziejowi rzucanie czarów z poniższej listy. Są to najprostsze formuły magiczne, które pozwalają zapoznać się z elementarnymi zasadami manipulacji Wiatrami Magii. Tradycyjnie stanowią pierwszy etap nauki każdego ucznia czarodzieja.

Poblask

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla oliwy do lampy (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.

Opis: Przedmiot trzymany przez czarodzieja zaczyna świecić niczym zwykła latarnia.

Niezdarność

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina masła (+1)

Opis: Dowolna postać znajdująca się w odległości do 24 metrów, upuszcza trzymane w dłoniach przedmioty. Postać może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli.

Odgłosy

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: maleńki dzwoneczek (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej wywołuje złudzenie słuchowe o dowolnym natężeniu dźwięku, od cichego szumu aż do ogłuszającego huku. Czarodziej decyduje o rodzaju odgłosu. Może wywołać złudzenie przypominające dowolny dźwięk lub hałas, za wyjątkiem mowy.

Błędne ogniki

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: świetlik (+1)

Czas trwania: 1 godzina, potem ogniki z wolna gasną i nikną.

Opis: W odległości 100 metrów od czarodzieja pojawiają się światła dające złudzenie odległych, płonących latarni lub pochodni. Czarodziej może je posłać w dowolnym kierunku. Ogniki samodzielnie poruszają się po linii prostej lub podążają istniejącymi korytarzami bądź wytoczonymi ścieżkami. Czarodziej może sterować ich ruchem, jeśli pozostają w zasięgu jego wzroku. W tym czasie nie może wykonywać żadnych dodatkowych akcji, całkowicie koncentrując się na kierowaniu błędnymi ognikami. Ogniki poruszają się z różną prędkością, zwykle od 8 do 16 metrów na rundę.

Magiczne żądło

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielka strzałka (+1)

Opis: Czarodziej miota pociskiem magicznej energii w kierunku dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 16 metrów. Mimo niewielkich rozmiarów, magiczny pocisk uderza z całkiem dużą mocą (Siła 3).

Uśpienie

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kłębek puchu (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej dotykem usypia wybraną postać. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać natychmiast zasypia i jest traktowana jako bezbronna. *Uśpienie* jest czarem dotykowym.

— Magia powszechna —

Niektóre formuły magiczne są powszechnie używane przez wszystkich adeptów magii. Czary te mają wiele przeróżnych nazw, choć ich efekty są bardzo podobne. Kapłani bogini miłosierdzia znają czar *pancerz Eteru* pod nazwą *egida Shallyi*, podczas gdy niebiańscy czarodzieje nadają mu miano *tarczy niebios*. Poniższe czary zwykle stanowią uzupełnienie zaklęć typowych dla danej tradycji lub dziedziny.

Każdy z poniższych czarów przyswajany jest w drodze żmudnego studiowania ksiąg i powtarzania odpowiednich gestów i słów. Zwykle ich nauka nie wymaga nadzoru mentora lub starszego kapłana. Mimo swojej niewątpliwiej użyteczności i wszechstronności, nie są łatwe do opanowania. Każdy z poniższych czarów musi zostać wykupiony jako odrębna zdolność. Dodatkowe informacje na temat zdolności magia powszechna znajdziesz w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności.

Dotyk na odległość

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielki wachlarz (+1)

Opis: Adept używa magicznej mocy, by poruszać i manipulować niewielkimi przedmiotami. Może siłą woli przesunąć każdy niezabezpieczony, lekki przedmiot (Obciążenie 10 lub niższe) na odległość nie przekraczającą 12 metrów. Może również otworzyć lub zamknąć drzwi (jeśli nie były zamknięte na zamek lub skobel) lub przewracać przedmioty o Obciążeniu 50 lub mniejszym, znajdujące się w odległości do 24 metrów.

Pancerz Eteru

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: ogniwo kołczugi (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Adept spleta wokół siebie Wiatry Magii, tworząc niewidzialną barierę, która chroni go przed zranieniem. *Pancerz Eteru* zapewnia dodatkowe Punkty Zbroi na każdej lokacji ciała adepta. Liczba dodatkowych PZ równa jest wartości jego Magii. Adept nie może rzucić tego czaru, jeśli nosi zbroję. Jeśli w trakcie trwania czaru założy zbroję lub weźmie do ręki tarczę, czar natychmiast przestaje działać.

Magiczna broń

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina poświęconej wody (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Adept czerpie moc z Wiatrów Magii, zamykając ją w dowolnej broni białej (lub broni rzucanej) lub maksymalnie w pięciu pociskach do broni strzeleckiej (strzałach, beltach, kulach do procy). Nasycona mocą broń nie zadaje dodatkowych obrażeń, ale w trakcie trwania czaru jest traktowana jako broń magiczna. Może ranić duchy, upiory i potwory odporne na ciosy zadawane zwykłą bronią.



Magia w czasach obecnych

Czarodzieje z Kolegiów Magii utrzymują, że ich moc nie tkwi w budynkach ani w zbiorach zakurzonych ksiąg. Jednak to właśnie Kolegia Magii w Altdorfie pozostają najsłynniejszymi ośrodkami nauczania magii w Starym Świecie. Większość ludzi odnosi się do czarodziejów z podejrzliwością i lękiem, choć z każdym rokiem zwiększa się liczba osób, które doceniają ich pomoc. W przerwach między zgłębianiem nauk tajemnych, czarodzieje świadczą magiczne usługi, oczywiście za odpowiednią opłatą. Pomimo iż niewielu z nich dysponuje mocą przesławnych czarodziejów bitewnych, większość opanowała zaklęcia przydatne w wielu sytuacjach.

Czarodzieje renegaci, uczący się poza Kolegiami, nadal są ścigani i paleni na stosach. Polują na nich imperialni łowcy czarownic, a czasem rozwścieżony tłum na własną rękę wymierza karę czarodziejowi. Głównym celem łowców czarownic jest powstrzymanie czarodzieja, zanim spowoduje jakieś nieszczęście lub stanie się sługą Chaosu. Czasem zdarza się, że łowcy oszczędzają jakiegoś wyjątkowo utalentowanego magicznie człowieka, doprowadzając go do Kolegium, by tam mógł się bezpiecznie uczyć. Jednak w większości przypadków czarodzieje są zbyt obłąkani, by zrozumieć grożące im niebezpieczeństwo. Odmawiają wyruszenia do odległego Altdorfu i pobierania wieloletnich, żmudnych nauk. A wtedy płoną stosy...

Magiczne zamknięcie

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: mały klucz (+1)

Czas trwania: 1 tydzień

Opis: Zaklęcie to można nałożyć na dowolny zamek (skobel, zasuwkę, itp.), znajdujący się w odległości do 2 metrów od adepta. W trakcie trwania czaru zamka nie można otworzyć żadnym kluczem ani wytrychem, choć można wyważyć chronione w ten sposób drzwi lub rozbić zabezpieczone czarem wieko kufra.

Magiczny alarm

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: mosiężny dzwoneczek (+1)

Czas trwania: Adept może korzystać najwyżej z jednego aktywnego *magicznego alarmu* w danej chwili. Jeśli rzuci następny taki czar, poprzedni natychmiast przestaje działać. Działanie czaru kończy się również wtedy, gdy ktoś wyzwoli jego efekt.

Opis: Adept ogniskuje moc w dowolnym miejscu. Jeśli ktokolwiek znajdzie się w odległości 2 metrów od tego miejsca, adept odbierze przekaz mentalny, który poinformuje go o tym, że ktoś wyzwolił efekt zaklęcia. Jeżeli adept śpi, po uruchomieniu *magicznego alarmu* natychmiast się budzi. Czar działa niezależnie od odległości, jaka dzieli chronione miejsce od adepta, który rzucił to zaklęcie. Czar pełni funkcję wyłącznie ostrzegawczą – nie powstrzymuje intruza, ani nie informuje adepta o tożsamości osoby, która uruchomiła alarm.

Uciszenie

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: knebel (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii adepta

Opis: Adept splata Wiatry Magii w zamkniętą sferę ciszy, otaczając nią dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru postać nie wydaje żadnych dźwięków.

Podniebny chód

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: orle pióro (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czar pozwala przez krótką chwilę chodzić w powietrzu jak po stałym gruncie. Adept może przebyć odległość równą potrojonej wartości jego Szybkości, a potem powoli opada na ziemię. Maksymalna wysokość, na jaką może się wznieść, wynosi 6 metrów, co pozwala z łatwością przekraczać rozmaite przeszkody naziemne.

Rozproszenie magii

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: srebrny młoteczek (+2)

Opis: Czar ten umożliwia rozproszenie efektu dowolnego zaklęcia, rzuconego lub działającego na obszarze w odległości do 12 metrów od adepta. Czar nie może zostać użyty do rozproszenia magii rytualnej. Adept, który rzuca rozproszenie magii, musi wykonać udany test **splatania magii**. Otrzymuje modyfikator -10 za każdy punkt Magii postaci, która rzuciła czar będący celem **rozproszenia magii**. Na przykład, jeśli kapłan próbuje rozproszyć czar magiczną broń, rzucony przez czarodziejkę z Magią na poziomie 2, będzie musiał wykonać test **splatania magii** z modyfikatorem -20. **Rozproszenie magii** nie działa na ożywionych i demony.

— Magia tajemna —

Wiedza i moc każdego z Kolegiów Magii zawiera się w zgłębianiu przez nie Tradycji. Wybierając Tradycję, czarodziej poświęca się odkrywaniu tajemnic tylko jednego aspektu magii. Uczy się manipulować Wiatrami Magii, splatając je w efekty poszczególnych czarów. Bohater, zdobywając zdolność **magia tajemna**, musi wybrać jedną Tradycję (więcej informacji na temat zdolności **magia tajemna** znajdziesz w **Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności**). W niniejszym podręczniku znajdziesz opis ośmiu głównych Tradycji magii tajemnej oraz dwie Tradycje magii czarnoksięskiej. Opisy innych Tradycji będą pojawiały się sukcesywnie w przyszłych dodatkach do *Księgi Zasad*.

Oprócz dostępu do czarów, każda z Tradycji zapewnia możliwość nauczania się powiązanej z nią umiejętności, tak jakby należała do obecnej profesji Bohatera Gracza (czyli po wydaniu 100 PD). Jeśli BG już posiada tę umiejętność, może ją wykupić

ponownie, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności**).

Tradycja Cienia

Tradycja Cienia to magia kamuflażu, iluzji i zamętu, a czasem także podstępny i zaskoczenia. Opiera się na manipulacji *Ułgu* – szarym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są szarymi czarodziejami i bywają wyjątkowo tajemniczy. Zwykle skrywają swoje prawdziwe cele i uczucia pod maską pozorów. Prości ludzie zwą ich magikami lub sztukmistrzami.

Wraz ze wzrostem mocy czarodzieje stają się jeszcze bardziej skryci i milczący. Szczupłością sylwetki i lekkością ruchów przypominają

niewiele złodziei i lotrzyków, choć przenikliwe, szare oczy przeczą temu wrażeniu. Zwykli ludzie zazwyczaj nie zapamiętują ich wyglądu, ani rysów twarzy, które wydają się nie wyróżniać niczym szczególnym. Plotki głoszą, że czarodzieje zmieniają swój wygląd, by dostosować się do otoczenia, w jakim przebywają. Ale to chyba zbyt trudna sztuka, nawet dla mistrzów magii iluzyjnej.

Umiejętność powiązana z Tradycją: **ukrywanie się**.

Płaszcz cieni

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek węgla drzewnego (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc *Ulgę*, która okrywa jego ciało zasłoną utkana z cieni. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej otrzymuje modyfikator +20 do testów **ukrywania się**.

Sobowtór

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: pukiel włosów przedstawiciela rasy, w którą ma się przeobrazić czarodziej (+1)

Czas trwania: Czarodziej przybiera wygląd (wraz z ubraniem, zbroją, itp.) dowolnej żywej istoty humanoidalnej mającej poniżej 3 metrów wzrostu (człowiek, elf, ork, itp.). Zaklęcie zmienia tylko wygląd zewnętrzny, nie modyfikuje wiedzy ani barwy głosu. Na przykład czarodziej, który wygląda jak ork, ale nie zna języka gobliniego, powinien raczej milczeć w gronie zielonoskórych. Jeśli czarodziej zachowuje się podejrzanie, postać, która go widzi, może wykonać test Inteligencji. Udana test oznacza, że postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Jeśli czarodziej chce przybrać wygląd konkretnej osoby, musi wykonać udany test **splatania magii**. W przeciwnym wypadku przyjmuje postać przeciętnego osobnika należącego do danej rasy.

Oszołomienie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: trochę piwa (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej mocą swojego umysłu ogłupia dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru postać pozostaje oszołomiona przez magiczną moc. Wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w poniższej tabeli, aby określić, co się dzieje z postacią, zanim czar wygaśnie.

Oszołomienie

Rzut	Wynik
01-20	Otępienie: W każdej rundzie postać może wykonać tylko 1 akcję zwykłą.
21-40	Ucieczka: Postać biegnie w losowym kierunku.
41-60	Atak: Oszołomiona ofiara atakuje najbliższą postać, bez względu na to, czy jest to wróg czy przyjaciel. Jeżeli nie ma nikogo w zasięgu ataku, rusza biegiem w kierunku najbliższej postaci (wykonując akcję „szarża”, jeśli to możliwe).
61-80	Paraliż: Postać stoi bez ruchu w miejscu. Nie może wykonywać żadnych akcji ani unikać ciosów.
81-00	Lęk: Postać zwija się w kłębek i zamyka oczy. Jest traktowana jako bezbronna.

Maska iluzji

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: szkic wyobrażający planowaną czynność (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej okrywa się magiczną iluzją, która w trakcie trwania czaru umożliwia mu wykonywanie dowolnych działań, przy zachowaniu wrażenia, że robi coś zupełnie innego. Iluzja reaguje na ruchy czarodzieja, ale przekształca je tak, że wydają się na zupełnie inne. Na przykład może się zdawać, że czarodziej czyta książkę, podczas gdy w rzeczywistości wyciąga broń. Jeżeli zamierzona czynność obejmuje działaniem inną postać (atak, rzucenie czaru ofensywnego, próba obrabowania, itp.), cel czaru może wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie udany, postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Udana rzucenie zaklęcia pozwala również zamaskować fakt, że czarodziej w ogóle użył magii.

Strefa mroku

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja

Składnik: oczy salamandry (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc, która gęstnieje i tworzy obszar nieprzeniknionej ciemności w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca przestają widzieć cokolwiek, nawet jeśli korzystają ze zdolności **widzenie w ciemności**. Na początku swojej tury muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają oszołomieni przez magiczną moc i w tej rundzie mogą wykonać tylko jedną akcję zwykłą (nie mogą wykonywać akcji podwójnych).



Całun niewidzialności

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: nić babiego lata (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej otacza się mocą *Ulgu* i staje się niewidzialny.

W trakcie trwania czaru nie może być celem ataków bronią strzelecką ani magicznymi pociskami. Dodatkowo, otrzymuje modyfikator +20 do Walki Wręcz. Wszystkie postacie znajdujące się w odległości do 4 metrów mogą wykonać Trudny (-20) test *spostrzegawczości*. Udany test oznacza, że wykrywają obecność czarodzieja za pomocą słuchu lub węchu. W takim wypadku mogą go atakować, ale z modyfikatorem -30 do Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich. Czarodziej może to zaklęcie rzucić tylko na siebie.

Przerażający wygląd

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja

Składnik: skrawek szaty upiora (+3)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej przybiera wygląd przerażającej istoty. W trakcie trwania czaru wzbudza Grozę, zgodnie ze zwykłymi zasadami (więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale IX: Mistrz Gry).

Sztylety cienia

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja

Składnik: nóż ze skuwanego na zimno żelaza (+3)

Opis: Czarodziej czerpie moc cienia i tworzy z niej kilka sztyletów (tyle, ile wynosi jego Magia). Może rzucić nimi w jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Są to magiczne pociski zadające obrażenia o Sile 3. Sztylety są niematerialne i przebijają każdą niemagiczną zbroję (od obrażeń nie odejmuje się PZ pancerza noszonego przez postać).

Iluzja

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: kryształowy pryzmat (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, co rundę poświęcając 1 akcję zwykłą i wykonując udany test Siły Woli. Jeśli czarodziej rzuci dowolne inne zaklęcie, iluzja natychmiast znika.

Opis: Czarodziej spleta Wiatry Magii, tworząc w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów niemal doskonałą iluzję, włącznie ze złudnymi wrażeniami wzrokowymi, dźwiękowymi i zapachowymi. Iluzja zajmuje obszar o średnicy 10 metrów. Czarodziej decyduje o jej wyglądzie. Postać, która spodziewa się podstęp, może wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie udany, postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Szczegółowy opis iluzji zależy od wyobraźni gracza, ale możesz mu pomóc, szczególnie w przypadku opisywania obiektów, które są wyjątkowo rozbudowane lub niezwykle.

Strefa zamętu

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja

Składnik: oczy chimery (+3)

Opis: Jest to potężniejsza wersja zaklęcia *oszołomienie*. Działa na wskazanym obszarze w odległości do 24 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zachowują się, jakby znaleźli się pod wpływem czaru *oszołomienie*.

Tradycja Metalu

Tradycja Metalu to sztuka transmutacji, logiki, praktycznego wykorzystania wiedzy, eksperymentów i empirycznego podejścia do wszelkich zagadnień. Powszechnie znana jako alchemia, opiera się na manipulacji *Chamon* – żółtym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji noszą miano złotych czarodziejów i zaliczają się do najlepiej wyształconych mieszkańców Imperium. Alchemicy często stosują magię rytualną (więcej informacji na temat magii rytualnej znajdziesz na str. 176) i do niej właśnie należą owiane legendą czary transmutacyjne.

Wraz ze wzrostem mocy złotych czarodziejów, ich poglądy stają się coraz bardziej konserwatywne. Czarodzieje wolą zajmować się udoskonalaniem istniejących i sprawdzonych metod, niż pogonią za nowymi wynalazkami i cudownymi odkryciami. Tę niemal żelazną konsekwencję w postępowaniu odzwierciedla powoli postępująca przemiana ciała złotego czarodzieja. Jego ciało sztywnieje, stawy tracą giętkość, a skóra staje się grubsza i nabiera złotawego odcienia. Najstarsi alchemicy zwykle korzystają z różnego rodzaju lasek i wózków, które umożliwiają im poruszanie się.

Umiejętność powiązana z Tradycją: nauka (inżynieria).

Zapora ze stali

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: stalowa kula (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej skupia moc wokół siebie, otaczając się zaporą wirujących stalowych kul. W trakcie trwania czaru wszystkie wymierzone w niego ataki wykonywane są z modyfikatorem -10 do WW lub US.

Prawo logiki

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: 1k10 akcji podwójnych

Składnik: czysta karta papieru (+1)

Czas trwania: 5 minut lub do momentu wykonania wybranego testu

Opis: Czarodziej czerpie moc z Wiatru Magii, by dzięki niej znaleźć logiczne rozwiązanie pojedynczego problemu lub zagadki. W trakcie trwania czaru czarodziej, lub jego towarzysze znajdujący się w odległości do 12 metrów, może skorzystać z magicznej odpowiedzi. Otrzymuje modyfikator +20 do dowolnego testu umiejętności lub cechy. Losowo ustalany czas rzucania czaru odpowiada zarówno czasowi potrzebnemu do wypowiedzenia magicznej formuły, jak i rozważaniom nad naturą problemu.

Korożja

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: zardzewiały ćwiek (+1)

Opis: Czarodziej sprawia, że dowolny metalowy przedmiot znajdujący się w odległości do 12 metrów koroduje i rdzewieje, stając się przez to bezużyteczny. Celem czaru może stać się obiekt o Obciążeniu 75 lub mniejszym. Więcej informacji na temat Obciążenia znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Srebrzyste strzały Arha

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: srebrny grot strzały (+2)

Opis: Czarodziej kształtuje moc, tworząc kilka magicznych strzał z czystego srebra (tyle, ile wynosi wartość jego Magii). Może nimi cisnąć w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Strzały są magicznymi pociskami o Sile 3. Po uderzeniu w cel niemal natychmiast znikają.

Pancerz z ołowiu

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: miniaturowy hełm z ołowiu (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej otacza magiczną mocą grupę przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. W trakcie trwania czaru ich zbroje stają się ciężkie, jakby zostały wykonane z ołowiu. Wszystkie odziane w pancerz postacie, znajdujące się w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca, otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności oraz -1 do Szybkości.

Metoda prób i błędów

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: pusta szklana fiolka (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej używa magii, by kierować poczynaniami wszystkich swoich towarzyszy znajdujących się w odległości do 12 metrów. W trakcie trwania czaru każdy z nich może przerzucić wynik pojedynczego testu lub rzutu na obrażenia. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Przekształcenie metalu

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: talizman w kształcie młota i kowadła (+2)

Opis: Czarodziej używa mocy, aby przemienić dowolny metalowy przedmiot w inny. Zaklęcie nie umożliwia zmiany rodzaju metalu. Czarodziej może więc przemienić stalowy puklerz w dzbanek, ale nie może go zmienić w dzbanek cynowy. Jakość nowego przedmiotu można określić za pomocą testu **splatania magii**. Tworzenie przedmiotu najlepszej jakości to Bardzo Trudny test (-30), dobrej jakości to Trudny test (-20). Tworzenie przedmiotu zwykłej jakości nie powoduje żadnych modyfikatorów do testu **splatania magii**. Nieudany test oznacza, że nowy przedmiot jest kiepskiej jakości. **Przekształcenie metalu** jest czarem dotykowym, który nie działa na przedmioty magiczne.

Umagicznienie

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: pióro gryfa (+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej czerpie odrobinę magicznej energii i zamyka ją w dowolnym przedmiocie. W trakcie trwania czaru posiadacz magicznego przedmiotu otrzymuje modyfikator +5 do dowolnej cechy związanej z podstawową funkcją przedmiotu. Na przykład magiczny miecz zwiększy wartość WW właściciela, natomiast zaklęty pierścień zapewni modyfikator do Oglady. Przedmiot może być pod wpływem tylko jednego **umagicznienia** w danej chwili. Jest to czar dotykowy.

Siła umysłu

Wymagany poziom mocy: 23

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: strona z książki napisanej przez szaleńca (+3)

Opis: Czarodziej korzysta z mocy własnego umysłu, by uzdrowić obłąkaną postać. Stosowanie tego czaru jest wyjątkowo niebezpieczne. Magia bywa nieprzewidywalna i potrafi zarówno uzdrawiać, jak i szkodzić. Czarodziej musi wykonać test **splatania magii**. Udany test oznacza, że postać traci 1k10 ze swoich Punktów Oblędu. W przeciwnym razie otrzymuje kolejne 1k10 Punktów Oblędu. **Siła umysłu** jest czarem dotykowym. Czarodziej nie może go rzucić na siebie. Zaklęcie nie działa na zwierzęta.

Tłumienie magii

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niewielka ozdobna pochwa ze złota o wartości przynajmniej 75 zk (+3)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej przyzywa moc *Chamon*, owijając jej pasmami dowolny magiczny przedmiot znajdujący się w odległości do 24 metrów. W trakcie trwania czaru przedmiot traci wszystkie swoje właściwości magiczne.

Tradycja Niebios

Tradycja Niebios to magia gwiazd, nieba i ruchów ciał niebieskich, ale także przepowiedni i przeznaczenia. Zwana jest też Astromancją i opiera się na manipulowaniu *Azyr* – niebieskim Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji powszechnie nazywani są niebiańskimi czarodziejami. Słyną z umiejętności wróżenia i układania horoskopów. Są biegłymi astrologami i nawigatorami.

Wraz ze wzrostem mocy niebiańscy czarodzieje coraz bardziej oddalają się od rzeczywistości i pogrążają się w marzeniach, czasem nawet śniąc na jawie. Ich oczy nabierają błękitnego odcienia, a włosy pokrywają się siwizną. Astromanci nigdzie się nie spieszą, a każdy ich ruch jest pełen godności, co znamionuje osiągnięcie wewnętrznego spokoju.

Umiejętność powiązana z Tradycją: nauka (astronomia).

Wróżba

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: wątroba małego zwierzęcia (+1)

Czas trwania: 2k10 godzin

Opis: Czarodziej wróży z gwiazd, przepowiadając najbliższą przyszłość. Po rzuceniu czaru może spróbować określić, czy dana chwila sprzyja wykonaniu określonego działania. Powinienes w tajemnicy wykonać test Inteligencji Bohatera Gracza. Udany test oznacza, że przepowiednia okazuje się trafna. Nieudany test oznacza, że wróżba okazuje się błędna, choć BG nie zdaje sobie z tego sprawy. Dopóki czar trwa, przepowiednia jest w pełni prawdziwa, potem niekoniecznie musi się sprawdzić. Przed udzieleniem odpowiedzi na pytanie postawione przez czarodzieja rzucającego ten czar, powinienes uważnie ocenić szanse spełnienia się przepowiedni.

Pierwsze proroctwo Amul

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: odłamek szkła (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej przepowiada najbliższą przyszłość, wróżąc z siebie tylko widocznych znaków na niebie. W swojej następnej turze odgrywający go gracz może przerzucić wynik jednej kostki, użytej podczas dowolnego rzutu (testu umiejętności lub cechy, rzutu na obrażenia, ustalenia poziomu mocy, itp.).

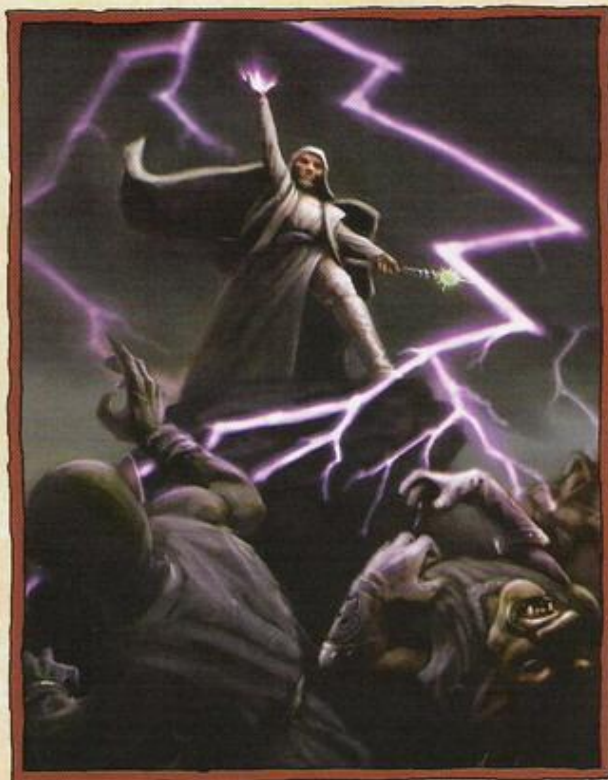
Błyskawica

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: kamerton (+1)

Opis: Czarodziej ciska błyskawicą w dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 5.



Drugie proroctwo Amul

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: odlamek barwionego szkła (+2)

Czas trwania: 1 godzina lub do momentu wykorzystania obu przerzutów

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *Pierwsze proroctwo Amul*, z tą różnicą, że gracz może powtórzyć rzuty dowolnych dwóch kostek.

Podmuch wiatru

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: zwierzęcy pęcherz (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przyzywa gwałtowny wicher na wskazanym obszarze w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie znajdujące się w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca przewracają się i muszą wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1 rundę. W trakcie trwania czaru postacie objęte jego działaniem nie mogą używać broni strzeleckich ani być celem ataków strzeleckich. Poruszanie się w obszarze działania czaru wymaga udanego testu Krzepy, a wszystkie ataki wręcz wykonuje się z modyfikatorem -20.

Kłątwa

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: pęknięte zwierciadło (+2)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Czarodziej rzuca kłátwę na dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Podczas trwania czaru ofiara otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów. Wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowy 1 punkt obrażeń. Postać może być pod wpływem tylko jednej kłátwy w danej chwili.

Niebiańskie skrzydła

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: gołębie pióro (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc niebios, która unosi go w powietrze. W trakcie trwania czaru może latać z Szybkością 6. Szczegółowe zasady dotyczące latania znajdziesz w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.

Gwiazdny blask

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: mapa gwiazdna (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej czerpie moc z energii niebios, przywołując światło gwiazd. Wskazany obszar w promieniu 48 metrów zostaje oświetlony łagodnym blaskiem, który rozprasza ciemność (zarówno zwykłą, jak i magiczną), ujawnia niewidzialne lub ukryte postacie oraz odkrywa tajemne przejścia i skrytki.

Nawałnica

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: chorągiewka służąca do ustalania kierunku i siły wiatru (+3)

Opis: Czarodziej sięga swoją wolą ku niebiosom, przywołując magiczną burzę z piorunami na dowolnym obszarze w odległości do 48 metrów. Nawałnica, zrodzona z magicznych mocy Eteru, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 5.

Mroczne przeznaczenie

Wymagany poziom mocy: 31

Czas rzucania: 1 godzina

Składnik: pętla wisielca (+3)

Opis: Czarodziej czerpie surową moc Chaosu i spleta ją wokół pukuła włosów lub kilku kropel krwi dowolnej istoty, która znajduje się w odległości nie przekraczającej 1 kilometra. Kontrolowane przez czarodzieja strumienie magii odmieniają przeznaczenie istoty. Ofiara musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci 1 Punkt Przeznaczenia. Postać nie może użyć Punktu Szczęścia do przerzucenia wyniku tego testu. Jeśli postać nie posiada żadnego PP, Wartość Krytyczna następnego trafienia krytycznego, jakie otrzyma, automatycznie wynosi +10. Wszyscy czarodzieje w promieniu 5 kilometrów wyczuwają zakłócenie Eteru wywołane tym potężnym zaklęciem. Najwięksi Astromanci przestrzegają, iż powinno ono być używane wyłącznie wobec największych wrogów Imperium.

Tradycja Ognia

Magia Ognia, znana też jako Piromancja, jest najbardziej niszczycielską Tradycją magii. Opiera się na manipulacji *Aqshy* – czerwonym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są płomienistymi czarodziejami. Często można ich spotkać na polach bitew, jako że dysponują wieloma zaklęciami o wyjątkowo niszczycielskim działaniu.

Wraz ze wzrostem mocy płomienistych czarodziejów stają się coraz bardziej impulsywni i nadpobudliwi. Ich włosy i brwi nabierają czerwonego odcienia i zdają się falować, niczym płomień poruszane

niewidzialnym wiatrem. Czarodzieje gwałtownie reagują na wszelkie zniewagi i łatwo się obrażają. Często pokrywają swe twarze tatuażami i źle znoszą chłód.

Umiejętność powiązana z Tradycją: **dowodzenie**.

Przypalenie

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek węgla drzewnego (+1)

Opis: Czarodziej kładzie dłonie na otwartej ranie i wypala ją dotykiem. Nie przywraca to punktów Żywotności, ale jest traktowane jako pomoc medyczna, która może ocalić od śmierci ciężko raną postać. Ten czar przydaje się też do innych celów, na przykład można za jego pomocą kogoś napiętnować.

Ogień U'zhul

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: zapalka (+1)

Opis: Czarodziej ciska ognistym pociskiem w dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 4.

Ognista korona

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: złota moneta (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Nad głową czarodzieja pojawia się korona z płomieni. W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje modyfikator +20 do testów dowodzenia i zastraszania. Każdy przeciwnik, który zamierza zaatakować go w walce wręcz, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że strach uniemożliwił mu zaatakowanie czarodzieja i musi wykonać inną akcję. Korona zapewnia tyle światła co zwykła pochodnia i może zostać użyta do podpalenia łatwopalnych materiałów, choć rzadko kiedy bywa wykorzystywana w tym celu. Czarodziej nie otrzymuje żadnych obrażeń od ognistej korony.

Ognista kula

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: bryłka siarki (+2)

Opis: Czarodziej tworzy kilka ognistych kul (tyle, ile wynosi wartość jego Magii). Może cisnąć nimi w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w promieniu 48 metrów. Ogniste kule są magicznymi pociskami o Sile 3.

Tarcza Aqshy

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny amulet (+2)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Czarodziej otacza się wirującymi strumieniami czerwonego Wiatru Magii, które chronią go przed płomieniami. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +20 do Odporności przeciwko ognistym atakom (ziónięcie smoka, ogniste kule, itp.). Czarodziej może rzucić to zaklęcie wyłącznie na siebie.

Gorejący miecz

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: pochodnia (+2)



Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Siły Woli w każdej kolejnej rundzie.

Opis: W dłoni czarodzieja pojawia się ognisty miecz. Traktuje się go jako broń magiczną z cechą oręża „druzgoczący” i Siłą 4. W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje +1 do Ataków.

Żar serc

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: fiołka z mieszaną krwi i oleju (+2)

Czas trwania: 10 minut

Opis: Czarodziej rozpala gniew w sercach swoich towarzyszy znajdujących się w promieniu 30 metrów. W trakcie trwania czaru otrzymują oni modyfikator +20 do Siły Woli podczas testów Strachu i Grozy. Jeśli oddalą się od czarodzieja na odległość przekraczającą 30 metrów, czar przestaje na nich działać.

Ognisty podmuch

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: sztylet z potrójnie hartowanej stali (+3)

Opis: Czarodziej ogniskuje moc i posyła 1k10 ognistych podmuchów w kierunku jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Podmuchy należy traktować jak magiczne pociski o Sile 4. Minimalna liczba wyczarowanych podmuchów nie może być mniejsza od wartości Magii czarodzieja.

Ognisty dech

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: łuska smoka (+3)

Opis: Czarodziej ziele ogniem niczym smok rodem z legend. Płomień bucha na odległość do 16 metrów, rozszerzając się

i przyjmując kształt stożka o szerokości od 1 metra przy czarodzieju do 5 metrów na końcu jezora ognia. Wszystkie postacie ogarnięte płomieniami natychmiast otrzymują trafienie z Siłą 8. Udany test Siły Woli pozwala uniknąć części efektu zionięcia (trafienie z Siłą 4). Zwykli ludzie, widząc taki pokaz mocy, mogą uznać, że mają do czynienia z demonem Chaosu.

Požoga zagłady

Wymagany poziom mocy: 31

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: ząb smoka (+3)

Czas trwania: do śmierci wszystkich istot znajdujących się w sferze działania czaru

Opis: To najbardziej niszczycielski czar w arsenale płomienistego czarodzieja. Wskazany obszar w odległości do 48 metrów zamienia się w ogniste piekło. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z Siłą 4, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. W trakcie trwania czaru każda objęta nim postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że po raz kolejny otrzymuje obrażenia. Jest to czar tak potężny i niszczycielski, że wszyscy czarodzieje w promieniu 5 kilometrów wyczuwają wywołane nim zakłócenie Eteru. Czarodzieje z Kolegium Płomienia zawzięcie ścigają tych, którzy nierozważnie zdecydowali się na rzucenie tego zaklęcia. Arcymagowie ognia słusznie uznają, że pewnych granic nie można przekraczać.

Tradycja Śmierci

Tradycja Śmierci to magia przemijania i ludzkiej śmiertelności. Opiera się na manipulacji *Slyth* – fioletowym Wiatrem Magii. Magistrowie tej tradycji zwani są amethystowymi czarodziejami i budzą powszechny strach, w pełni zresztą uzasadniony. Mimo że często bywają utożsamiani z nekromantami, całkiem się od nich różnią. Amethystowi czarodzieje akceptują naturalny koniec wszystkich rzeczy, podczas gdy nekromanci starają się pokonać śmierć za pomocą mrocznych zaklęć.

Wraz ze wzrostem mocy amethystowi czarodzieje stają się coraz bardziej milczący, choć wcale nie ponurzy. Unosi się nad nimi cień śmierci. Z czasem chudną i bledną, choć do końca zachowują szacunek dla wszelkiego życia i swoisty, wisielczy humor.

Umiejętność powiązana z Tradycją: **zastraszanie**.

Wizja śmierci

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: garść ziemi zebranej z mogiły (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej widzi duchy i zjawy, normalnie niewidoczne dla zwykłych ludzi. Obserwując śmierć żywej istoty, czarodziej może dostrzec duszę opuszczającą martwe ciało.

Dotyk śmierci

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: dwa miedziane pensy (+1)

Opis: Czarodziej dotyka ciężko rannej osoby, pomagając jej umrzeć. *Dotyk śmierci* zabija dowolną postać, która ma 0 punktów Żywności i otrzymała przynajmniej 1 trafienie krytyczne. Jest to czar dotykowy, który działa na potwory, zwierzęta, a nawet na innych BG. Dusze odesłane w ten sposób są odporne na czary typu *ostatnie słowa*, ale zwłoki wciąż można ożywić dzięki sztuce nekromancji.

Kosa żniwiarza

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: miniaturowa żelazna kosa (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Siły Woli w każdej kolejnej rundzie.

Opis: W rękę czarodzieja pojawia się kosa stworzona z amethystowej energii. Jest to broń magiczna (Siła 5) z cechą oręza „szybki”. Władający kosą czarodziej otrzymuje dodatkowo modyfikator +10 do Walki Wręcz.

Uptyw lat

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielka klepsydra (+2)

Opis: Czarodziej sprawia, że jeden niemagiczny przedmiot (Obciążenie 75 lub mniejsze) błyskawicznie starzeje się i niszczeje. Przedmioty kiepskiej i zwykłej jakości rozpadają się w pył. Przedmioty dobrej jakości stają się przedmiotami kiepskiej jakości, natomiast przedmioty najlepszej jakości zmieniają się w zwykłej jakości. Więcej informacji na temat Obciążenia przedmiotów i jakości ich wykonania znajdziesz w Rozdziale V: Ekwipunek.

Akceptacja przeznaczenia

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: gwóźdź z trumny (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej sprawia, że wszyscy jego towarzysze w promieniu 12 metrów przestają bać się śmierci. W trakcie trwania czaru są traktowani, jakby posiadali zdolność **nieustraszonej**.

Wyssanie życia

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: fiolka wypełniona krwią (+2)

Opis: Czarodziej sięga strumieniem mocy w stronę dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 12 metrów. Wysysa z niego życiową energię, wykorzystując ją do uzdrowienia własnego ciała. Postać może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci 1k10 punktów Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Punkty te są dodawane do Żywności czarodzieja, nie mogą jednak przekroczyć jej wartości maksymalnej. Pozostałe punkty są stracone, choć postać, która stała się celem zaklęcia, otrzymuje pełną sumę obrażeń. *Wyssanie życia* nie działa na ożywieńców i demony.

Ostatnie słowa

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skrawek papieru welinowego (+2)

Opis: Czarodziej może zadać jedno pytanie odchodzącej w zaświaty duszy zabitej postaci, która znajduje się w odległości do 12 metrów. Czarodziej musi rzucić czar w ciągu 1 minuty (6 rund) od momentu śmierci. W przeciwnym razie dusza zdąży odejść do królestwa Morra. Zapytana dusza nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi. Zaklęcie nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak ożywienie lub demony.

Do ostatniego tchu

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiołka z substancją balsamiczną (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przyzywa moc, która powstrzymuje na chwilę nieuniknioną śmierć. Wszyscy towarzysze czarodzieja w promieniu 24 metrów walczą jak natchnieni, czując, że są nieśmiertelni. Jeśli w trakcie trwania czaru któryś odniesie śmiertelną ranę, może w swojej turze wykonać jeszcze jedną akcję, ostatnią w życiu. Po rozpatrzeniu jej efektów postać natychmiast umiera.

Kłątwa starości

Wymagany poziom mocy: 23

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: gałązka bluszczu rosnącego na mogile kapłana (+2)

Opis: Dowolna postać znajdująca się w odległości 12 metrów od czarodzieja w ciągu kilku sekund starzeje się o całe lata. Może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że na stałe traci 1k10 punktów Krzepy i Odporności. *Kłątwa starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony i ożywionców. Czar nie działa na rośliny i przedmioty.

Wicher śmierci

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ametyst o wartości nie mniejszej niż 50 zk (+3)

Opis: Czarodziej przyzywa potężną moc, przywołując zabójczy wicher czystej energii *Szysib* w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca natychmiast tracą 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną broń. Wywołane czarem zakłócenie Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu dysponują całym zestawem okrutnych i wymyślnych kar dla tych czarodziejów, którzy zbyt pochopnie lub zbyt często używają tego zaklęcia.

Tradycja Światła

Tradycja światła, zwana również Iluminacją, to magia zarówno duchowego oświecenia, jak i światła rozumianego w bardziej dosłowny sposób. Opiera się na manipulacji *Hysb* – białym Wiatrem Magii. To magia prawdy, mądrości, potęgi światła i życiodajnej energii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są hierofantami lub świetlistymi czarodziejami. Wśród nich spotyka się zarówno spokojnych mędrców i uzdrowicieli, jak i nieustraszonych pogromców demonów.

Wraz ze wzrostem mocy hierofanci niemal całkowicie wyzbywają się emocji. Są opanowani i spokojni, kierując się raczej żelazną logiką niż porywami serca. Ich skóra oraz włosy z wolna bledną i bieleją, w niektórych przypadkach stając się niemal przezroczyste. Oczy przybierają mlecznobiałą barwę, z delikatnym złotym odcieniem. Z czasem, większość hierofantów poświęca się wyłącznie medytacji lub czytaniu uczonych ksiąg.

Umiejętność powiązana z Tradycją: leczenie.

Rozbłysk

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielkie zwierciadło (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej wywołuje rozbłysk światła w dowolnym miejscu

w odległości do 36 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zręczności i wszystkich testów związanych ze wzrokiem.

Gorejący wzrok

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: soczewka (+1)

Opis: Z oczu czarodzieja tryska promień oślepiającego światła, który trafia we wskazaną postać znajdującą się w odległości do 16 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 6. Czasami wzrok naprawdę potrafi zabijać.

Migotliwa tarcza

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: świeca (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Wokół czarodzieja pojawia się świetlista sfera, która chroni go przed wszelkimi niemagicznymi pociskami. W trakcie trwania czaru każdy atak bronią strzelecką wymierzony w czarodzieja ma Siłę zmniejszoną do 0 (zadawane obrażenia ustala się, wykonując tylko rzut 1k10). Podejmowane przez czarodzieja próby ukrywania się automatycznie kończą się porażką.

Uzdrowienie

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: przezroczysty szklany paciorek (+2)

Opis: Dotyk czarodzieja uzdrawia raną postać. Przywraca jej tyle punktów Żywotności, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. *Uzdrowienie* to czar dotykowy. Czarodziej może go rzucić również na siebie.



Odesłanie demona

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dębowa różdżka (+2)

Opis: Czarodziej spowija osłepiającymi strumieniami Hysb dowolnego demona znajdującego się w odległości do 24 metrów i odsyła go z powrotem do Domeny Chaosu. Jest to rozstrzygnięte za pomocą przeciwnego testu Siły Woli. Jeśli wygra czarodziej, demon zostaje odesłany. W przeciwnym wypadku demon opiera się działaniu zaklęcia. W przypadku remisu żadna z postaci nie potrafi zapanować nad drugą, a mentalny pojedynek trwa nadal. W każdej rundzie należy powtórzyć przeciwny test Siły Woli, dopóki jeden z walczących nie odniesie zwycięstwa. Odesłanie może zostać użyte do uzdrowienia postaci opętanej przez demona.

Natchnienie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: strona z książki (+2)

Opis: Czarodziej czerpie energię z Wiatrów Magii, pozwalając by świetlista moc natchnęła go mądrością, która zapewni rozwiązanie jednej zagadki lub problemu. Pomyślnie rzucony czar powoduje, że czarodziej otrzymuje modyfikator +30 do następnego testu wiedzy.

Oczy prawdy

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: szklana kula (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Oczy czarodzieja zyskują moc odróżniania świata rzeczywistego od ułudy. W trakcie trwania czaru czarodziej dostrzega niewidzialne obiekty i postacie, przenika wzrokiem iluzje i próby kamuflażu, zauważa ukryte istoty i sekretnie przejścia, a także widzi w ciemnościach (zwykłych i magicznych). Zasięg działania czaru to 48 metrów.

Osłepiający blask

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wypolerowany dysk ze srebra (+3)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej czerpie moc z białego Wiatru Magii, wywołując rozbłysk osłepiającego światła w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że tracą wzrok na czas trwania czaru. Ich Zręczność, Szybkość i Walka Wręcz zostają zmniejszone o połowę, a Umiejętności Strzeleckie zmniejszają się do 0, co oznacza, że nie mogą używać broni strzeleckich. Wszystkie testy związane ze wzrokiem automatycznie kończą się porażką. Upany test Zręczności oznacza, że postać zachowuje się tak, jakby była pod wpływem czaru rozbłysk.

Zguba demonów

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: różdżka wykonana z trafionego piorunem dębu (+3)

Opis: Czarodziej rozrywa barierę Eteru, odsyłając grupę demonów znajdujących się w odległości do 48 metrów z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

Kolumna światłości

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: diament o wartości przynajmniej 100 zk (+3)

Opis: Czarodziej koncentruje się, splatając energię Hysb w kolumnę osłepiającej jasności, która pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 4 i muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zachowują się tak, jakby były pod wpływem czaru rozbłysk. Tak potężne skupisko mocy jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia w innym celu, niż do walki z demonami, spotyka się zwykle z niezadowolaniem hierofantów Kolegium Światła.

Tradycja Zwierząt

Tradycja Zwierząt to najdziksza odmiana magii tajemnej. Zapewnia władzę nad światem zwierząt, przez co przypomina nieco magię szamańską. Opiera się na manipulowaniu *Ghur* – brązowym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji znani są jako bursztynowi czarodzieje i zwykle trzymają się blisko dzikich ostępów, które stanowią źródło ich mocy.

Wraz ze wzrostem mocy bursztynowi czarodzieje coraz bardziej oddalają się od ludzkiej społeczności. Długie paznokcie, ostre zęby i gęste owłosienie odzwierciedlają pierwotną naturę gnieżdżącą się w ich duszach.

Umiejętność powiązana z Tradycją: oswajanie.

Poskromienie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: grudka kukru (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja. Jeśli czarodziej zaatakuję zwierzę, czar natychmiast przestaje działać.

Opis: Łagodny, hipnotyzujący głos czarodzieja uspokaja dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 48 metrów. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że bursztynowy czarodziej będzie mógł bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, czarodziej otrzymuje modyfikator +10 do testów jeździectwa, jakie będzie wykonywał podczas jazdy na tym zwierzęciu.

Przemiana w kruka

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: krukce pióro (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje działać, gdy przemieniony czarodziej otrzyma trafienie krytyczne.

Opis: Czarodziej (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w kruka. W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, Inteligencję i Siłę Woli. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwykłego kruka (jego opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz). Czarodziej zamieniony w kruka nie może mówić ani rzucać czarów.

Szpony furii

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: koci pazur (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Paznokcie czarodzieja zamieniają się w ostre jak brzytwy pazury, zapewniające +1 do Ataków i modyfikator +10 do Walki Wręcz. Pazury traktuje się jako broń jednoręczną z cechą oręża „szybki”. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej nie może trzymać w rękach żadnej innej broni.

Mowa zwierząt

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: język zwierzęcia, w które chce zmienić się czarodziej (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej, który rzuci to zaklęcie bezpośrednio przed przemianą w zwierzę, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Zaklęcie to można stosować także w nieco inny sposób. Czar, rzucony na dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 24 metrów, pozwala mu przemawiać ludzkim głosem.

Głos pana

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: miniaturowy bicz ukręcony ze zwierzęcej sierści (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Wykorzystując moc *Ghur*, czarodziej zmusza do posłuszeństwa dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 24 metrów. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie będzie całkowicie posłuszne rozkazom czarodzieja.

Przemiana w wilka

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: wilcza łapa (+2)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przemiana w kruk* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w wilka (opis i współczynniki wilka znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz).

Uczta kruków

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żywy kruk (+2)

Opis: Czarodziej przywołuje chmarę morderczych, nadnaturalnych kruków, które pojawiają się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów i natychmiast atakują wskazane postacie. Kruki są istotami zrodzonymi z Eteru. Mają dzioby twarde jak żelazo, a z ich skrzydeł spływa krew. Przenikają przez kamienne ściany i metalowe przeszkody. Zawsze pojawiają się w dużej grupie. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez kruki i otrzymują po jednym trafieniu z Siłą 3. Chwilę później chmara rozprasza się, a ptaki znikają równie błyskawicznie, jak się pojawiły. Nie musisz określać lokacji trafienia, ponieważ ptaki zawsze zadają ciosy w głowę.

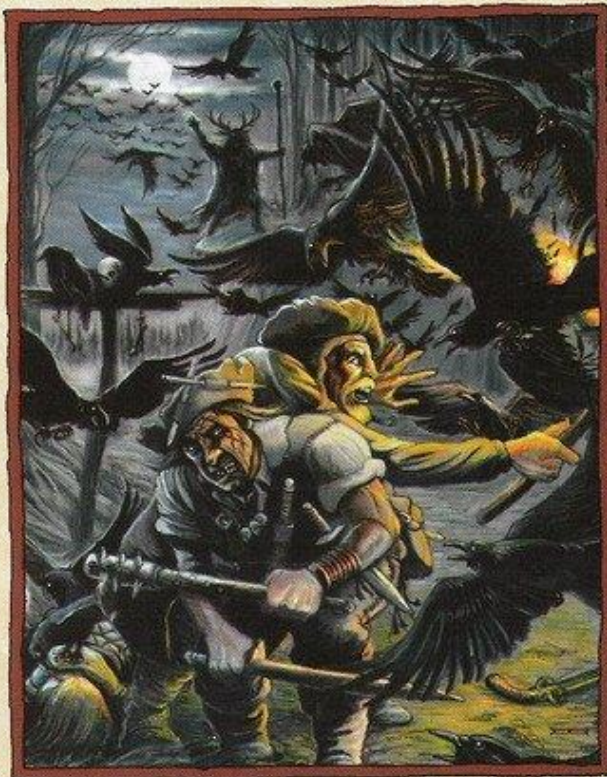
Zwierzęcy szal

Wymagany poziom mocy: 19

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: serce wilka (+2)

Czas trwania: zgodnie z zasadami zdolności szal bojowy



Opis: Czarodziej wyzwała w swoich sprzymierzeńcach najdziksze instynkty. Każda przyjazna mu postać w znajdująca się w odległości do 12 metrów natychmiast wpada w szal (zachowuje się podobnie jak w przypadku zdolności szal bojowy). Zaklęcie nie działa na zwierzęta.

Przemiana w niedźwiedzia

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 3 akcje podwójne

Składnik: pazur niedźwiedzia (+3)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przemiana w kruk* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w niedźwiedzia (opis i współczynniki niedźwiedzia znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz).

Skrzydła sokoła

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: żywy sokół (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Z pleców czarodzieja wyrastają skrzydła, na tyle mocne, by unieść go w powietrze. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej może latać z Szybkością 4. Więcej informacji na temat latania znajdziesz w Rozdziale VI: Ruch, walka i obrażenia. Zwykli ludzie, widząc kogoś odmienionego w ten sposób, mogą uznać, że mają do czynienia z demonem Chaosu.

Tradycja Życia

Tradycja Życia to magia natury, pór roku i ziemi. Opiera się na manipulowaniu *Ghyran* – zielonym Wiatrem Magii. Magistrowie tej Tradycji nazywani są jadeitowymi czarodziejami. Ich żywiołem są siły natury. Niechętnie odwiedzają miasta, zamiast tego wolą otaczać się potęgą i majestatem dzikiej przyrody.

Potęźni jadeitowi czarodzieje chodzą boso, czerpiąc moc ze stałego kontaktu z ziemią. Wraz ze wzrostem mocy coraz silniej reagują na zmiany pór roku. Zimą są zmęczeni, ale wraz z nadejściem wiosny stają się pobudzeni i podekscytowani. Latem promieniają i stają się bardzo aktywni, po czym z wolna uspokajają się i milkną wraz z nadejściem jesieni. Zwykle cieszą się bardzo dobrym zdrowiem.

Wiele czarów tej Tradycji wymaga znalezienia się w pobliżu odsłoniętej ziemi. Oznacza to, że zaklęcia nie działają na podłożu pokrytym drewnem, kamieniami, posadzką albo brukiem. Nie można ich używać wewnątrz budynków, chyba że mają klepisko z gliny.

Umiejętność powiązana z Tradycją: sztuka przetrwania.

Kłątwa cierni

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: cierni (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: W ciału dowolnej postaci znajdującej się w odległości do 36 metrów wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję, oraz otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie.

Ziemia karmicielka

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: garść karmy dla zwierząt (+1)

Czas trwania: 1 tydzień

Opis: Czarodziej dotknięciem dłoni sprawia, że dowolna postać napelnia się energią *Ghyran*, niczym zwierzę, które obrasta w tłuszcz przed zapadnięciem w sen zimowy. W trakcie trwania czaru postać może całkowicie powstrzymać się od jedzenia, chociaż musi pić. Jest to czar dotykowy. Czarodziej może go rzucić również na siebie.

Krew ziemi

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: 1-10 akcji

Składnik: sztylet (+1)

Opis: Czarodziej wchłania energię życiową z ziemi, na której stoi. Czar ten przywraca mu tyle punktów Żywotności, ile akcji przeznaczył na rzucenie zaklęcia. Czarodziej nie może użyć tego czaru do uzdrowienia innej postaci.

Żar z nieba

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: fiolka wypełniona potem zasnętego człowieka (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej przywołuje magiczną moc, która sprawia, że dowolnie wybrany obszar w zasięgu wzroku ogarnia skwar niczym w najgorętsze lato. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca począć się niemilosierdzie i są zmęczone, jakby przez cały dzień pracowały w upale. W trakcie trwania czaru otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów.

Wrota ziemi

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny klucz (+2)

Opis: Czarodziej nagle zapada się pod ziemię i pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Zarówno miejsce zniknięcia, jak i pojawienia się, muszą znajdować się na obszarze pokrytym ziemią. Czarodziej nie może więc użyć tego zaklęcia wewnątrz budynku lub na wybrukowanej ulicy.

Szept rzeki

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: flaszka wina (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej koncentruje się, stojąc zanurzony do pasa w rzece lub głębszym strumieniu. Moc przepływa przez jego ciało, łącząc się z wodą, co pozwala czarodziejowi komunikować się z duchem rzeki. W trakcie trwania czaru czarodziej może z nim rozmawiać na temat tego, co zdarzyło się w odmetach rzeki lub na jej powierzchni w odległości do 1 kilometra w górę i w dół biegu rzeki, w przeciągu minionych 24 godzin. Duchy zwykle nie udzielają szczegółowych informacji, raczej przekazując tylko fakty ogólne. Na przykład czarodziej może się dowiedzieć, że w dół rzeki spłynęły dwie łodzie, z czego jedna była znacznie większa od drugiej. Nie uzyska natomiast informacji, kto nimi płynął. Może się dowiedzieć, że jedną z łodzi zaatakowały i zatopili orki, ale nie uzyska informacji, do jakiego plemienia należały.

Wiosenny rozkwit

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: garść nawozu (+2)

Opis: Czarodziej wzbudza życiodajną moc w dowolnej istocie (bez względu na rasę) lub na wybranym obszarze o wielkości pola uprawnego, zwiększając ich płodność. Ziemia wyda obfite plony, natomiast żywa istota w ciągu miesiąca zajdzie w ciążę, ożywi się po zaistnieniu pozostałych niezbędnych do tego okoliczności.

Gejzer

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: różdżka używana do poszukiwania wody, poświęcona przez kapłana Taala (+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej przyzywa moc wód głębinowych. Z dowolnego pokrytego ziemią obszaru w odległości do 24 metrów tryska w niebo gejzer wody. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów wokół niego otrzymują trafienie z Siłą 4 i zostają odrzucone przez strumień wody o 4 metry w kierunku wskazanym przez czarodzieja. Padają na ziemię i muszą wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1k10 rund. Siła gejzeru wkrótce słabnie, ale przez cały czas trwania czaru spod ziemi tryska krystalicznie czysta woda.

Złodowacenie

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka z roztopionym śniegiem ze szczytu górskiego (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje magiczną moc, pokrywając grubą warstwą lodu dowolny obszar w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 4 i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że przez 1 rundę są traktowane jako bezbronne. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie poruszają się z połową Szybkości.

Siła natury

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: fiołka wypełniona wodą z poświęconej sadzawki (+3)

Czas trwania: do końca trwającej pory roku

Opis: Magia natury przenika czarodzieja, który dzięki niej oczyszcza z zarazy obszar o powierzchni jednego

kilometra kwadratowego. Wszystkie rośliny na wskazanym obszarze zostają magicznie wyleczone z trawiącej je zarazy. W trakcie trwania czaru obszar chroniony jest przed wszelkimi efektami tej plagi. Czar może również zostać wykorzystany do wyleczenia 2k10 postaci dotkniętych chorobą. Czas jej trwania zmniejsza się o połowę (zaokrąglane w dół).

— Magia czarnoksięska —

Większość czarów magii tajemnej opiera się na wykorzystaniu tylko jednego Wiatru Magii. Istnieją jednak dwa rodzaje sztuki magicznej, w przypadku których niezbędna jest umiejętność manipulacji wszystkimi ośmioma Wiatrami Magii. *Qhaysb*, zwana inaczej Wysoką Magią, to moc w najczystszej i najbardziej pierwotnej formie. Jest tak trudna do opanowania, że tylko Wyokie Elfy z Ulthuanu potrafią z niej korzystać. Jej przeciwieństwem jest *Dhar*, zwana też Czarną Magią, wyjątkowo plugawa, ale też straszliwa moc. *Qhaysb* to harmonia ośmiu kolorów, natomiast *Dhar* stanowi ich chaotyczne pomieszanie. To magia zniszczenia, dominacji i splugawienia.

Czarodzieje, którzy poznają tajniki manipulacji mocą *Dhar*, z wolną pograżają się w szaleństwie i ulegają żądzy władzy. Dla zdobycia większej mocy są w stanie poświęcić życie i duszę. Uczą się trudnej sztuki czarnoksięstwa, która umożliwia korzystanie ze splugawionej mocy ośmiu Wiatrów. Wyróżnia się dwa główne rodzaje magii czarnoksięskiej – Tradycję Chaosu i Tradycję Nekromancji. Podobnie jak w przypadku magii tajemnej, także Tradycje czarnoksięskie zapewniają dostęp do powiązanej z nimi umiejętności. Rzucanie czarów odbywa się zgodnie ze zwykłymi zasadami, z dwoma wyjątkami:

- Postać musi posiadać zdolność **czarnoksięstwo** i korzystać z niej za każdym razem, gdy chce rzucić jedno z zaklęć **magii czarnoksięskiej**.
- Czerpanie mocy *Dhar* oznacza podejmowanie przez czarnoksiężnika zwiększonego ryzyka. Za każdym razem, gdy podczas rzutu procentowego w celu określenia efektu Przekleństwa Tzeentcha wypadnie dublet (11, 22, 33, itd.), musisz sprawdzić wynik w Tabeli 7-6: Efekty uboczne, w kolumnie odpowiedniej dla rodzaju użytej magii. Oprócz sprowadzenia na siebie gniewu Pana Przemian, czarnoksiężnik doświadcza ubocznych efektów uwolnienia zbyt dużej mocy.

Efekty uboczne

Poniżej znajdziesz opis efektów ubocznych, które mogą pojawić się na skutek stosowania Czarnej Magii. Szczegółowe opisanie charakteru efektu ubocznego zależy od MG (ustala rodzaj deformacji, obiekt wywołujący wstręt czarnoksiężnika, itd.). W przypadku ponownego wystąpienia tego samego efektu, jego wpływ kumuluje się. Na przykład czarodziej, który po raz drugi wylosuje „niechęć”, otrzymuje modyfikator -20 do Oglady.

- **Alergia:** Czarnoksiężnik odczuwa silną alergię na powszechnie spotykany materiał, taki jak skóra albo futro. Gdy się z nim styka, otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik staje się uczulony na nowy rodzaj materiału lub istniejąca alergia nasila się.
- **Deformacja:** Jedną z części ciała czarnoksiężnika (określ ją losowo, korzystając z tabeli lokacji trafień) ulega odrażającej deformacji. Mogą to być krosty i pęcherze, zwierzęce futro lub pokrywające skórę łuski. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie ukryć deformacji, otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.
- **Drgawki:** Czarnoksiężnik zaczyna miewać niekontrolowane

ataki padaczki. Na początku każdej stresującej sytuacji (walki, klótni, itp.) musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że jego ciałem wstrząsają dreszcze, przechodzące w paralizujące drgawki, które trwają 1k10 rund. W tym czasie otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności, Inteligencji, Siły Woli i Oglady, a w każdej rundzie może wykonać tylko 1 akcję zwykłą.

- **Mutacja:** Czarnoksiężnik z wolną poddaje się mutacji Chaosu. Wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu, na str. 240, aby ustalić rodzaj mutacji.
- **Niechęć:** Czarnoksiężnik zamyka się w sobie i staje się odstręcający dla otoczenia. Boją się go dzieci i zwierzęta. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.
- **Oblęd:** Czarnoksiężnik otrzymuje 1k10 Punktów Oblędu.
- **Odór:** Ciało czarnoksiężnika zaczyna wydzielać okropny smród. Stłumienie odoru wymaga zużycia jednej porcji perfum każdego dnia. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik musi każdego dnia zużyć dodatkową porcję perfum. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie zneutralizować odoru, otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.
- **Oslabienie:** Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Odporności.
- **Trupi wygląd:** Czarnoksiężnik zaczyna wyglądać jak trup. Chorobliwie blednie i ma coraz silniej podkrążone oczy. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, wygląd czarnoksiężnika pogarsza się jeszcze bardziej. W końcu może zacząć wyglądać jak prawdziwe zwłoki. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami. Trupi wygląd bywa jednak przydatny w przypadku spotkań z wrogami. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator +10 do testów zastraszania.
- **Ułomność:** Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Krzepy.

Tabela 7-6: Efekty uboczne

Rzut (Chaos)	Rzut (Nekromancja)	Wynik
01-05	01-10	Alergia
06-15	11-20	Deformacja
16-25	21-35	Drgawki
26-40	-	Mutacja
41-50	36-45	Niechęć
51-65	46-50	Oblęd
66-70	51-60	Odór
71-80	61-70	Oslabienie
-	71-80	Trupi wygląd
81-90	81-90	Ułomność
91-00	91-00	Wstręt

- **Wstręt:** Czarnoksiężnik odczuwa wstręt do jakiegoś powszechnie spotykanego przedmiotu lub zjawiska. Może czuć odrazę do wody, nie lubić światła lub nie tolerować płaczu dziecka. Jeśli jest zmuszony do przebywania w pobliżu czynnika, który wywołuje jego wstręt, czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli i Oglady. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik nabiera wstrętu do innej rzeczy lub pogłębia się istniejący.

Tradycja Chaosu

Tradycja Chaosu to magia przemiany, zniszczenia, pokusy i rozkładu. Opiera się na manipulacji Czarną Magią *Dbar*. Praktykujący magię Chaosu znani są pod wieloma nazwami – najbardziej popularne to czarnoksiężnicy, wiedźmy i kultysty. Tak jak wszyscy wyznawcy Chaosu, są zajadłymi wrogami ludzkości. Nieustannie knują, by doprowadzić do zniszczenia Imperium, a potem pogryźć Stary Świat w otchłani mroku i władzy Chaosu.

Umiejętność powiązana z Tradycją: język tajemny (demoniczny).

Przyzywanie demonów

Wiele z czarów Chaosu wiąże się z przyzywaniem demonów. Czarnoksiężnik musi wykonać test Siły Woli, by sprawdzić, czy zapanował nad demonem. Nieudany test oznacza, że demon wyrwa się spod władzy czarnoksiężnika. W takim przypadku jego poczynaniami kieruje MG. Demony nie lubią być zmuszane do posłuszeństwa ani do wykonywania poleceń śmiertelników. Zwykle zachowują się agresywnie i próbują zemścić się na czarnoksiężniku, który je przyzwał.

Wizja męki

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielka maska (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarnoksiężnik sprawia, że dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów nawiedzają piekielne wizje. Ofiara musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać zostaje ogłuszona. Gdy otrząśnie się z szoku, musi wykonać kolejny test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Oblędu.

Łaska Chaosu

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: amulet z symbolem jednego z bogów Chaosu (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarnoksiężnik zwraca się do Mrocznych Potęg Chaosu z prośbą o błogosławieństwo. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +10 do Walki Wręcz, Odporności, Siły Woli i Oglady.

Przyzwanie pomniejszego demona

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: wciąż bijące serce istoty humanoidalnej (+2)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Czarnoksiężnik przyzywa pomniejszego demona (jego opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz), który pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 12 metrów. Udany test Siły Woli umożliwia czarnoksiężnikowi kontrolę nad poczynaniami demona.



Paląca krew

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: fiołka wypełniona krwią demona (+3)

Opis: Czarnoksiężnik pluje krwią, która pali nieczym kwas. Jest to magiczny pocisk o Sile 4. Wybrana postać znajdująca się w odległości do 24 metrów otrzymuje tyle trafień, ile wynosi Magia czarodzieja.

Pokusa Chaosu

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: zbezczeszczonego święty symbol (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarnoksiężnik rozciąga wizję Chaosu, która oczarowuje dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że w swojej następnej turze postać wykonuje polecenia czarnoksiężnika. To zaklęcie nie działa na ożywionych.

Mroczna dłoń zniszczenia

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dłoń wisielca (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarnoksiężnika, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Sily Woli w każdej kolejnej rundzie.

Opis: Czarnoksiężnik przyzywa moc i skupia ją wokół swojej dłoni. W trakcie trwania czaru ręka czarnoksiężnika jest traktowana jako magiczna broń o Sile 7 z cechą oręża „przebijający zbroję”. Czarnoksiężnik otrzymuje +10 do Walki Wręcz, gdy wykonuje ataki zaczarowaną ręką.

Dotyk Chaosu

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja

Składnik: róg zwierozoczek (+2)

Opis: Dotyk czarnoksiężnika wtłacza czystą energię Chaosu w ciało dowolnej postaci. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi błyskawiczna przemiana. Losowo wyznacz mutację Chaosu, korzystając z Tabeli 11-1 Mutacje Chaosu, na str. 240. Postać musi wykonać kolejny test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że wskutek gwałtownego tempa przemiany zostaje ogłuszona na 1 rundę. Jest to czar dotykowy, który nie działa na ożywionych.

Welon zepsucia

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: miecz wojownika Chaosu (+3)

Czas trwania: do chwili wykonania danego testu Sily Woli przez każdą postać objętą działaniem czaru

Opis: Czarnoksiężnik przyzywa mroczną chmurę zepsucia w dowolnym miejscu w odległości do 36 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że tracą 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Odniesione w ten sposób rany zaczynają gwałtownie gnęć, co powoduje, że postać w każdej turze automatycznie traci punkt Żywotności, dopóki nie wykona danego testu Sily Woli. Postać, która w ten sposób straciła dwa lub więcej punktów Żywotności, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że w jej ciele zachodzi przemiana. Losowo wyznacz mutację Chaosu, korzystając z Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu.

Przyzwanie grupy demonów

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: wciąż bijące serca sześciu humanoidów (+3)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przyzwanie pomniejszego demona*, z tą różnicą, że czarnoksiężnik przywołuje kilka pomniejszych demonów (tyle, ile wynosi jego Magia). Pojawiają się w dowolnym miejscu w odległości do 12 metrów.

Słowo bólu

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja

Składnik: krew demona (+3)

Opis: Czarnoksiężnik głośno wypowiada jedno z tajemnych imion

Na złej drodze

Sir Gilbert ponaglił zdrożonego wierzchowca, podążając w kierunku posępnie wyglądającej osady.

Droga była w koszmarnym stanie. Trudno uwierzyć, że ten trakt prowadził do Nułu. Ale niziołek przy przeprawie rzecznej był przekonany, że to właściwy kierunek. Gdyby tylko ten jego bezużyteczny giermek nie dał się zabić w Wissenburgu, Gilbert nie byłby teraz skazany na pogawędkę z tymi złośliwie uśmiechniętymi pokurczami. Czytanie map i ustalanie marszruty to nie było zajęcie godne bretońskiego rycerza!

Wreszcie dotarł do budynku, który wyglądał na gospodę. Na drzwiach widniały wymalowane jakieś znaki.

„Jakie to typowe dla tych wieśniaków... Przesady i zabobony, zamiast zarliwej wiary”, pomyślał Gilbert.

Rycerz zsiadł z konia i podszedł do drzwi. Zastukał. Cisza, żadnej odpowiedzi. Zastukał jeszcze raz. Wreszcie zza drzwi dobiegł go głos:

– Poszedł precz!

– Otwieraj drzwi, w tej chwili! – zawołał Bretończyk. – Jestem Gilbert de Arnaud, rycerz Jego Przenajświętszej Miłości Króla Louena Leoncoera. Potrzebuję stawy i posłania. Otwieraj!

– Mamy to w rzyci. Nie wejdiesz tu, choćbyś był cholernym Wielkim Teogonistą – odparł nieznajomy.

Za drzwi dobiegły go rozbawione głosy. Czy tańczy z niego nasmiwali?

– Rusz się, kmiocie! Otwieraj te drzwi! Tak traktujecie rycerza szlachetnego rodu? Gdy dotrę do Nułu, zadbam o to, by księżna Emanuelle zwróciła tę wioskę z ziemi! Nie ostanie się tu kamień na kamieniu!

Tym razem był pewien. Z wnętrza gospody dobiegł go głośny śmiech. Po chwili ktoś się odezwał:

– Całuj psa w rzy! Jedź i powiedz to swojej hrabinie. Ona nie ma tu żadnej władzy. To jest Sylwania, paniczku.

– Paniczku?! Jak śmiesz? Wyłaż, kmiocie! – ryknął wzburzony Gilbert. Postanowił nauczyć tych wieśniaków szacunku dla lepszych od siebie. Siegnął po miecz. Nagle usłyszał jakiś hałas od strony drogi. Po chwili rozpoznał rytmiczny odgłos kroków maszerujących żołnierzy. Gilbert uśmiechnął się. To musiał być oddział miejscowego garnizonu. Z pewnością nie odmówią pomocy rycerzowi w potrzebie.

Sir Gilbert wyszedł na środek wioski, by powitać wojaków. Wkrótce ujrzał równie szeregi żołnierzy maszerujących zgodnym krokiem. Był pod wrażeniem ich dyscypliny – szli w doskonałym porządku, z bronią ułożoną na ramionach. Zamierzał ich powitać, ale słowa zamarzyły mu na ustach. W świetle księżyca zobaczył, że to nie byli imperialni żołnierze, lecz żywe trupy. Resztki mięsa zwisały z ich gołych czaszek, w głębi oczodołów jarzyły się kule czerwonego światła. Przypominał sobie słowa wieśniaka: „To jest Sylwania...”

Sir Gilbert de Arnaud nie ułakł się. Był bretońskim rycerzem i nie znał uczucia strachu. Jeśli to miał być kres jego żywota, przynajmniej odejdzie w chwale, samotnie broniąc tej zapadłej wioski. Umarli ruszyli na niego... Wewnątrz gospody nikt już się nie śmiał.

Bóstw Chaosu. Samo jego brzmienie sprawia okropne cierpienie istotom znajdującym się dookoła. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów wokół czarnoksiężnika otrzymują trafienie z Siłą 8 i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że na 1 rundę zostają ogłuszone. Zaklęcie nie działa na rzucającego go czarnoksiężnika.

Tradycja Nekromancji

Nekromancja to magia śmierci. W odróżnieniu od magii amethystowej, jest praktyką wynaturzoną. Wykorzystując moc *Dhar*, nekromanta przedłuża swoje życie i powstrzymuje śmierć, gwałcąc w ten sposób najświętsze prawo natury. Najbardziej przerażające zaklęcia nekromantki wymagają zwykle długotrwałych rytuałów. Na nekromantach zasłuzenie ciąży jak najgorsza reputacja, co zmusza ich do praktykowania swojej sztuki w ukryciu i tajemnicy. Zawsze muszą wyprzedzać o krok ścigających ich łowców czarownic, rycerzy zakonnych i kapłanów. W Imperium praktykowanie nekromancji jest zakazane, a schwytani czarnoksiężnicy są paleni na stosie.

Umiejętność powiązana z Tradycją: nauka (nekromancja).

Przyzywanie ożywionców

Wiele czarów nekromantycznych wiąże się z przyzywaniem ożywionców. Te „żywe” trupy muszą być stale kontrolowane przez nekromantę. W przeciwnym wypadku spajająca je magia rozprasza się, a ożywioncy rozpadają się w pył lub zamieniają z powrotem w gnijące zwłoki. Ożywioncy muszą pozostawać w odległości do 48 metrów od kontrolującego ich nekromanty. Czarnoksiężnik może jednocześnie kontrolować tylu ożywionców, ile wynosi wartość jego Siły Woli. Ożywioncy są w większości przypadków istotami bezrozumnymi i mogą wykonywać jedynie najprostsze polecenia (idź, pilnuj, atakuj, itp.).

Oblicze śmierci

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: czaszka (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Twarz nekromanty przybiera wygląd wyszczerzonej czaszki – symbolu śmierci. W trakcie trwania czaru czarnoksiężnik wzbudza Strach, zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Ożywienie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: jedna akcja za każde ożywione zwłoki

Składnik: pył z mogiły (+1)

Opis: Nekromanta ożywia zwłoki, tworząc zombi lub szkielety w liczbie równej wartości jego Magii. Podczas rzucania zaklęcia nekromanta musi znajdować się nie dalej niż 12 metrów od świeżych zwłok (z których powstają zombi) lub kości (z których powstają szkielety).

Witalność

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: kły nietoperza wampira (+1)

Opis: Nekromanta pije krew trupa i w ten sposób leczy swoje rany. Musi mieć do dyspozycji zwłoki istoty, która umarła najwyżej godzinę wcześniej. Czar przywraca nekromancie 1k10 punktów Żywności.

Śmiertelny dotyk

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: dłoń mordercy (+2)

Opis: Dotyk nekromanty rani ciało przeciwnika. Ofiara traci 1k10 punktów Żywności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Jest to czar dotykowy, który nie działa na ożywionców.

Zew Vanhela

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niewielka srebrna trąbka (+2)

Opis: Nekromanta napędza energią *Dhar* kontrolowanych przez siebie ożywionców – 1k10 szkieletów, zombi lub upiórów natychmiast może wykonać akcję „ruch” lub „zwykły atak”, nawet jeśli to nie jest ich tura działania. Akcja taka jest uznawana za akcję natychmiastową, która nie ma wpływu na ograniczenie liczby akcji, jakie ożywioncy mogą wykonać w tej rundzie.

Przyzwanie ducha

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek drewna ze zbezczeszczonej trumny (+2)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Nekromanta przyzywa i zmusza do posłuszeństwa dowolnego ducha, widmo lub zjawę, znajdujące się w odległości do 24 metrów. Ożywienie musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru pozostaje posłuszny rozkazom nekromanty.

Martwica

Wymagany poziom mocy: 19

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kawałek ciała upióra (+3)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Moc *Dhar* przenika ciało nekromanty, nadając mu twardość zeszywniałego pośmiertnie trupa. W trakcie trwania czaru Wartość Krytyczna każdego trafienia krytycznego, jakie otrzyma czarnoksiężnik, zmniejsza się o wartość jego Magii.

Ożywienie umarłych

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: pył z mumii (+3)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak ożywienie z tą różnicą, że nekromanta ożywia 2k10 szkieletów lub zombi, które powstają z dowolnych zwłok znajdujących się w odległości do 24 metrów.

Przebudzenie upióra

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: korona z żelaza hartowanego w ludzkiej krwi (+3)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak ożywienie z tą różnicą, że nekromanta ożywia upióra. Wykorzystane zwłoki muszą należeć do postaci, która za życia wykonywała profesję zaawansowaną.

Z prochu powstałeś...

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka wypełniona wodą święconą (+3)

Opis: Nekromanta zaklina moc *Dhar*, tworząc magiczny wir w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Połączone osiem Wiatrów Magii wysysa magiczną energię ze wszystkich ożywionców, które znajdują się na wybranym obszarze. Wszyscy ożywioncy w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 5. Zaklęcie automatycznie niszczy szkielety i zombi.

— Magia kapłańska —

Po wybraniu jednego z bogów na swojego patrona, akolita zaczyna poznawać tajniki magii kapłańskiej. Jeśli będzie z oddaniem i poświęceniem służył swojemu bogu, z czasem, już jako pełnoprawny kapłan, będzie mógł korzystać z zaklęć. Kapłan musi posiadać zdolność **magia kapłańska**, która umożliwia mu dostęp do czarów należących do dziedziny jego boga. Poniżej znajdziesz dziesięć boskich dziedzin, a opisy kolejnych będą sukcesywnie pojawiać się w następnych dodatkach do *Księgi Zasad*.

Dziedzina Mananna

Manann, bóg morza, patronuje wszystkim tym, których życie związane jest z pływaniem po morzach Starego Świata – począwszy od zwykłych rybaków i żeglarzy, a skończywszy na żołnierzach okrętowych i piratach. Kapłani Mananna zwykle korzystają z czarów, by pomagać innym w przetrwaniu gniewu zmiennego bóstwa. Wraz ze wzrostem swojej mocy kapłani zaczynają upodabniać się do żywiołu morza – mają burzliwy temperament, a ich nastroje zmieniają się wraz z fazami księżyca.

Błogosławiony rejs

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: flaszka wina (+1)

Czas trwania: jedna podróż morską, do momentu zawinięcia do portu

Opis: Na początku morskiej podróży kapłan modli się do Mananna, prosząc go o przychylność i opiekę. Tak długo, jak na pokładzie statku znajduje się kapłan, wszystkie testy nawigacji wykonywane są z modyfikatorem +10.

Oddychanie pod wodą

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żywa ryba (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Dotyk kapłana powoduje, że dowolna postać może oddychać pod wodą. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Bicz wodny

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: fioletowa wypelniona wodą morską (+1)

Opis: Z wyciągniętych dłoni kapłana tryskają strumienie morskiej wody. Uderzają w dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 4. Trafiona postać musi wykonać test Krzepy. Nieudany test oznacza, że pada na ziemię.

Chodzenie po wodzie

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wyschnięty żuk wodny (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Bóg morza tchnie w kapłana moc chodzenia po wodzie, mokradłach i bagnach. W trakcie trwania czaru kapłan może poruszać się w takim terenie tak, jakby stał po twardym gruncie.

Cisza morska

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: sztylet z fiszbina wieloryba (+2)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Kapłan modli się do Mananna, prosząc go o łaskę. Kapłan wskazuje dowolny statek znajdujący się w odległości do 96 metrów. W jego pobliżu natychmiast cichnie wiatr. Zagle opadają bezwładnie. Jeśli statek nie ma wiosel, to do końca trwania czaru stoi w miejscu lub dryfuje, znoszony prądami.

Kłątwa albatrosa

Wymagany poziom mocy: 19

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: pióro albatrosa (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan kieruje kłutw Mananna przeciwko swoim wrogom znajdującym się w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca zostają objęte czarem. W trakcie jego trwania Wartość Krytyczna wszystkich trafień krytycznych zadanych tym postaciom zwiększa się o 2.

Dziedzina Morra

Morr to władca podziemnego świata, opiekun śniących i zmarłych. Kapłani Morra zajmują się odprawianiem rytuałów pogrzebowych. Wraz ze wzrostem mocy coraz mniej uwagi poświęcają sprawom tego świata. Stają się też coraz bliźsi. Często próbują pomagać nieszczęśliwym duszom i innym duchom uwięzionym w materialnym świecie.

Mumifikacja

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: kawałek świeżego owocu (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Kapłan na pewien czas powstrzymuje proces gnicia zwłok. W trakcie trwania czaru poddane *mumifikacji* zwłoki nie mogą zostać ożywione za pomocą magii nekromanckiej.

Znak kruka

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: krucze pióro (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Kapłan przywołuje symbol Morra – widmowego kruka – który spowija go cieniem śmierci. W trakcie trwania czaru kapłan, a także wszyscy jego towarzysze znajdujący się w odległości do 12 metrów, zadają obrażenia zwiększone o 1.

Posłaniec ze snu

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: kłębek wełny (+1)

Czas trwania: 30 sekund (3 rundy)

Opis: Kapłan objawia się we śnie wybranej postaci. Wizja trwa 30 sekund (3 rundy). W tym czasie kapłan może przekazać dowolną wiadomość. Odbiorca musi być osobą, którą kapłan spotkał osobiście, musi rozumieć język, w którym przemawia kapłan i, oczywiście, musi spać w momencie rzucenia zaklęcia.

Wieczny odpoczynek

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: drewniany kołek (+2)

Opis: Kapłan modli się do boga, prosząc go, by uspokoił ożywionego trupa. Dotyk kapłana zadaje ożywioncowi trafienie z Siłą 8. Jest to czar dotykowy.

Wizja Morra

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: grzyb zebrany z mogiły (+2)

Opis: Kapłan modli się do Morra, prosząc go o objawienie i wyjaśnienie zaistniałego problemu lub zagadki. Powinienesz wykonać w tajemnicy test Oglądy Bohatera Gracza. Udany test oznacza, że kapłan otrzymuje wizję, która zawiera pomocne wskazówki. Nieudany test oznacza, że wizja nie przybliżyła go do rozwikłania problemu.

Letarg

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: mała srebrna kosa (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Kapłan wykorzystuje moc Morra, by uspić dowolną grupę osób znajdujących się w odległości do 24 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zapadają w sen, który jest nie do odróżnienia od śmierci. W trakcie trwania czaru postacie są traktowane jako bezbronne. Zaklęcia tego zwykle używa się w celu uspokojenia osób lamentujących po stracie najbliższych. Szczególnie tych bardzo głośno lamentujących.

Dziedzina Myrmidii

Myrmidia to patronka żołnierzy i strategów oraz naczelne bóstwo Estalii i Tili. W przeciwieństwie do Ulyryka, pana bitewnego szale, bogini ceni sobie sztukę wojenną i precyzyjnie realizowane plany strategiczne. Kapłani Myrmidii służą jako kapelani oddziałów wojskowych i kompanii najemników. Korzystają z czarów, by dowieść swojej sprawności w sztuce wojennej i wyższości Myrmidii nad innymi bóstwami. Jej wyznawcy są z reguły osobami zdecydowanymi, mówią donośnym głosem i odznaczają się wielką odwagą, cenioną przez boginię.

Włócznia Myrmidii

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: oselka (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Włócznia trzymana przez kapłana zostaje napełniona mocą Myrmidii. W trakcie trwania czaru jest traktowana jako broń magiczna z cechą oręża „przebijający zbroję”.

Geniusz taktyczny

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: buława (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan otacza się aurą męstwa, co działa pocieszająco na jego towarzyszy. W trakcie trwania czaru otrzymuje +20 do testów dowodzenia i nauki (taktyka/strategia). Dodatkowo, dopóki czar trwa, towarzysze kapłana, znajdujący się w promieniu 12 metrów od niego, mogą powtórzyć każdy nieudany test Strachu lub Grozy.

Waleczność

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wiązka patyków (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan modli się do Myrmidii, by natchnęła jego sprzymierzeńców niedoścignioną maestrią bojową. W trakcie trwania czaru wszyscy towarzysze kapłana, znajdujący się w promieniu 24 metrów wokół niego, otrzymują modyfikator +10 do Walki Wręcz.

Błyskawiczny cios

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: amulet z wygrawerowaną błyskawicą (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan, natchniony mocą Myrmidii, otrzymuje +1 do Ataków i może wykonywać atak wielokrotny, poświęcając na to zwykłą akcję. Wciąż obowiązuje go ograniczenie, dopuszczające tylko jedną akcję „atak” w rundzie.

Groza wojny

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: miedziana maska (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan, obdarzony łaską Myrmidii, staje się przerażającym przeciwnikiem. Za każdym razem, gdy wykona udany atak w walce wręcz, jego przeciwnik musi wykonać test Grozy, zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Tarcza Myrmidii

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: tarcza (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Myrmidia wysłuchuje prośb kapłana. Wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 24 metrów wokół niego otrzymują +1 Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach ciała (wciąż obowiązuje ograniczenie do 5 PZ na każdej lokacji).

Dziedzina Ranalda

Ranald jest bogiem szczęścia i patronem złodziei, kanciarzy, szulerów oraz innych podejrzanych osobników. O jego łaskę modlą się kupcy, cyrkowcy i bardowie, a także zwykli mieszkańcy Imperium, dręczeni biedą i głodem. Kapłani Ranalda z natury są podstępni i zagadkowi. Używają zaklęć, by oszukać i zmylić swoich wrogów, wierząc, że w ten sposób przypodobają się przewrotnemu bogu. Wszyscy jego żarliwi wyznawcy mają obsesję na punkcie ryzyka i hazardu. Lepiej nie wierzyć w ich opowieści, gdyż zwykle nie ma w nich ani krzty prawdy.

Spryt Ranalda

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kocia skórka (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Ranald obdarza kapłana niesamowitą zręcznością. W trakcie trwania czaru kapłan otrzymuje modyfikator +20 do testów ukrywania się i skradania się. Jeżeli przejdzie obok miejsca, na które został nałożony magiczny alarm, może wykonać test splatania magii. Udany test oznacza, że kapłan przemyka się niepostrzeżenie przez chroniony obszar.

Slepy traf

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: królicza łapka (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan obdarza dowolną postać łaską Ranalda. Gracz może odwrócić kolejność kostek po jednym teście cechy lub umiejętności, który jego Bohater wykona w ciągu trwania czaru. Na przykład wynik testu ukrywania się wynoszący 82 może zostać zamieniony na 28. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie. Postać może znajdować się pod wpływem tylko jednego *słatego trafu* w danej chwili.

Otwarcie

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: klucz (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan wykorzystuje magiczną moc do otwarcia dowolnego zamka, rygla lub skobla znajdującego się w odległości do 2 metrów. W trakcie trwania czaru nikt, oprócz kapłana, nie może go zamknąć. Udany test **splatania magii** pozwala kapłanowi przełamać moc zaklęcia *magiczne zamknięcie*.

Urok

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kłębek wełny (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Kapłan wykorzystuje moc oszukańczego bóstwa, by zmusić do posłuszeństwa dowolną istotę humanoidalną (człowieka, elfa, orka, zwierozczelka, itp.), znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie jej poczynaniami kieruje kapłan. Zaklęcie *urok* nie działa na demony i ożywieńców.

Wykrycie pułapek

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: oczy sokoła (+2)

Opis: Kapłan koncentruje się i magicznie sonduje najbliższą okolicę. Automatycznie wykrywa wszystkie pułapki w promieniu 12 metrów. Zaklęcie nie rozbraja pułapek, a jedynie informuje o ich istnieniu i położeniu.

Uśmiech losu

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: posrebrzane kości do wróżenia (+2)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *ślepy traf*, z tą różnicą, że obejmuje działaniem kapłana i wszystkich jego towarzyszy znajdujących się w odległości do 24 metrów.

Dziedzina Shallyi

Shallya to bogini leczenia i miłosierdzia. Zapewnia ukojenie w świecie pełnym wojen, chorób i bólu. Jest ukochanym bóstwem prostych ludzi. Kapłani Shallyi używają swej mocy, by pomagać chorym i potrzebującym duchowego wsparcia. Wraz ze wzrostem mocy stają się łagodni i pokojowo usposobieni. Często płaczą przez sen, smucąc się nieszczęściami mieszkańców tego ponurego świata. Z czasem zyskują wręcz nadludzką odporność na ból.

Zwalczanie trucizny

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: kiel żmii (+1)

Opis: Dotyk kapłana uzdrawia postać cierpiącą z powodu zatrucia (więcej informacji na temat trucizn znajdziesz w **Rozdziale V: Ekwipunek**). Cały jad w ciele postaci natychmiast zostaje zneutralizowany, a wszelkie jego efekty ustają. Zaklęciem nie można wskrzesić postaci zmarłej na skutek zatrucia. Jest to czar dotykowy.

Leczenie ran

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: pijawka (+1)

Opis: Dotyk kapłana uzdrawia dowolną postać, przywracając jej 1k10 punktów Żywotności plus tyle, ile wynosi wartość Magii kapłana. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Leczenie choroby

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: kompres (+1)

Opis: Kapłan uzdrawia dowolną chorą postać. Wszystkie efekty choroby natychmiast ustają. Zaklęciem nie można wskrzesić postaci, która zmarła na skutek choroby. Jest to czar dotykowy.

Męczeństwo

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: kosmyk włosów postaci będącej celem czaru (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan nawiązuje magiczną więź z dowolną postacią znajdującą się w odległości do 24 metrów. W trakcie trwania czaru wszystkie obrażenia zadawane tej postaci zostają przeniesione na kapłana.

Oczyszczenie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: płonąca pochodnia (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Nurgle – bóg Chaosu, Władca Chorób i Zepsucia – odczuwa szczególną odrazę wobec Shallyi. Kapłan przyzywa oczyszczającą moc Shallyi i kieruje ją przeciwko dowolnemu demonowi lub wyznawcy Nurgla znajdującemu się w odległości do 48 metrów. Ofiara natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Musi także wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać zostaje ogłuszona na 1 rundę.

Leczenie obłądzenia

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: 1 godzina

Składnik: kropidło (+2)

Opis: Łaska bogini napędza kapłana mocą oczyszczania umysłów. Jego dotyk uzdrawia dowolną obłąkaną postać, lecząc ją z jednej choroby umysłu. Jest to czar dotykowy.

Dziedzina Sigmara

Sigmar to legendarny założyciel i jednocześnie główny bóg Imperium. Prosi ludzi wierzą w jego opiekuńczą moc i potęgę. Kapłani Młotodzierżcy używają swych czarów, by wypełniać główne przykazania Świątyni Sigmara, dotyczące obrony Imperium i zwalczania herezji. Z czasem stają się wielkimi przywódcami i obrońcami ludności Imperium.

Młot Sigmara

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: amulet z wrytym symbolem Sigmara (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

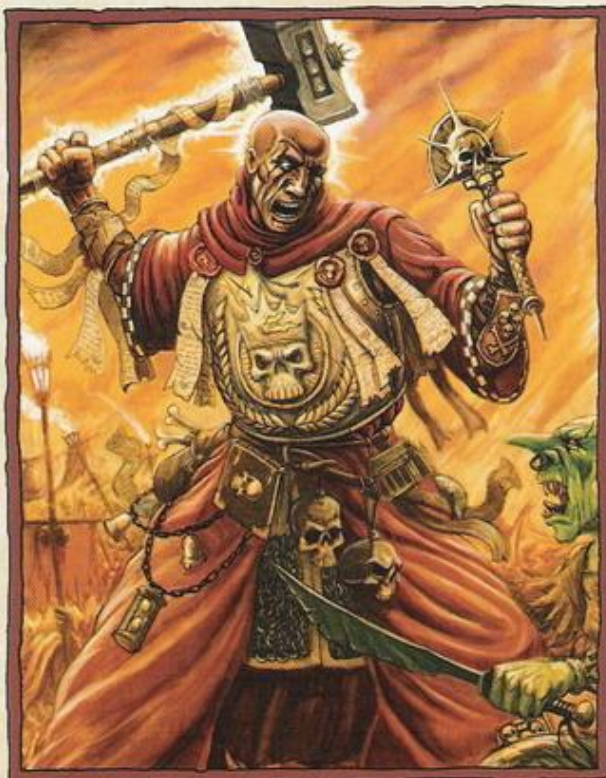
Opis: Kapłan napędza potęgą Sigmara zwykły młot bojowy. W trakcie trwania czaru młot traktowany jest jako broń magiczna z cechą oręża „druzgoczący”.

Pancerz prawości

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny pierścień (+1)



Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan otacza się ochronną aurą mocy. Otrzymuje +1 Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach ciała (wciąż obowiązuje go ograniczenie do 5 PZ na każdej lokacji).

Kojący dotyk

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: skórzana rękawica (+2)

Opis: Dotyk kapłana przywraca rannej postaci 1k10 punktów Żywotności. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Aura odwagi

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: pryzmat (+2)

Opis: Majestat Sigmara przepełnia kapłana, który zaczyna jaśnieć aurą męstwa i niezłomnej wiary. Na jego widok wszyscy towarzysze ogarnięci Strachem lub Grozą opanowują się i mogą działać normalnie.

Kometa Sigmara

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: złoty grot strzały (+2)

Opis: Kapłan zbiera moc i kształtuje ją w płonący pocisk, który przybiera postać symbolu Sigmara. Miniaturowa kometa o dwóch ogonach uderza w dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 6.

Płomień wiary

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja

Składnik: złoty amulet z wizerunkiem komety o dwóch ogonach (+2)

Opis: Kapłan przyzywa gniew Sigmara, otaczając się płomieniami, które go nie ranią. Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów wokół niego otrzymują trafienie z Siłą 3. Demony i ożywieńcy znajdujący się w zasięgu płomieni otrzymują trafienie z Siłą 5. Od otrzymanych obrażeń nie odejmuje się Punktów Zbroi.

Dziedzina Taala i Rhyi

Taal jest Panem Natury, a także opiekunem zwierząt i dzikich ostępów. Jego żona Rhya to Matka Ziemia, bogini płodności i roślin. Taal i Rhya są czczeni jako połączone, choć odmienne bóstwa. Ich kapłani muszą dbać o niezmierzone polacie ziemi należące do Rhyi i chronić zwierzęta – dzieci Taala. Wraz ze wzrostem mocy kapłani coraz rzadziej chorują, stają się bardzo aktywni i przejawiają żywiołowy temperament. Gdy przebywają w miastach, ogarnia ich smutek i melancholia.

Przyjaciel zwierząt

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: język zwierzęcia (+1)

Czas trwania: 10 minut

Opis: Dzięki pomocy Taala kapłan może porozumiewać się z dowolnym zwierzęciem znajdującym się w odległości do 12 metrów. W trakcie trwania czaru kapłan otrzymuje modyfikator +20 do testów osławiania zwierzęcia, z którym rozmawia. Zwierzęta nie są przyzwyczajone do pogawędek z ludźmi i w związku z tym mają kłopoty z wyrażaniem swych myśli. Jako Mistrz Gry, to Ty decydujesz, co zwierzę ma do powiedzenia. Musisz jednak pamiętać, że zwierzę inaczej postrzega świat i nie jest zdolne do myślenia abstrakcyjnego.

Rączy jelen

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kłębek sierści jelenia (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan czuje w sobie moc dzikiego jelenia. W trakcie trwania czaru otrzymuje +1 do Szybkości i może wykonywać „szarżę” w ramach akcji zwykłej, a nie podwójnej.

Oplątanie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: winorośl (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan przyzywa moc drzemiącą w roślinach.

W dowolnym miejscu, znajdującym się w odległości do 48 metrów, z ziemi wyrastają pnącza. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Krzepy. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru nie mogą się ruszać, unieruchomieni przez pnącza. Udany test umożliwia im poruszanie się z połową Szybkości. Każdy, kto wejdzie na wskazany obszar, podlega działaniu zaklęcia.

Grzmot

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niewielki gong (+2)

Opis: Kapłan przyzywa moc burzy. W dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów rozlega się ogłuszający grzmot. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1 rundę. Odgłos grzmotu słyszalny jest w promieniu 1 kilometra.

Siła niedźwiedzia

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niedźwiedzi pazur (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Moc Taala przepływa przez kapłana, który może obdarzyć dowolną postać siłą niedźwiedzia górskiego. W trakcie trwania czaru wzmocniona postać otrzymuje modyfikator +20 do Krzepy (czyli także +2 do Siły). Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Ukojenie Rhyi

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: kubek świeżego mleka (+1)

Opis: Kapłan błaga Matkę Ziemię, by wspomogła w potrzebie swoje dzieci. Wszyscy towarzysze kapłana, znajdujący się w odległości do 10 metrów, czują się odświeżeni i wypoczęci, jakby odpoczywali przez trzy dni. Odbyskują punkty Żywotności, zgodnie ze zwykłymi zasadami odpoczynku.

Dziedzina Ulryka

Ulryk to bóg zimy i szalu bitewnego. Jest czczony od pradawnych czasów – był patronem samego Sigmara. Kapłani Ulryka są zaciekli i odważni niczym wilki. Swoje czary rzucają, by zwyciężyć w imię Ulryka. Jego żarliwi wyznawcy zdecydowanie wolą chłodne dni od upalnych, a gdy przebywają na obszarach zamieszkałych, czują się nieswojo.

Zimowy chłód

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kłębek zwierzęcej sierści (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan zaczyna emanować przenikającym do szpiku kości zimnem. W trakcie trwania czaru wszystkie atakujące go postacie otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz.

Bitewny szal

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: odrobina świeżej krwi (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: W kapłana wstępuje duch Ulryka, wzbudzając w nim żądzę krwi. W trakcie trwania czaru kapłan otrzymuje +1 do Ataków, ale zawsze musi atakować najbliższego przeciwnika (wykonując „szarżę”, „szaleńczy atak” lub „atak wielokrotny”) i nie może uciekać ani wykonywać akcji „odwrót”.

Wilczy zew

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: język wilka (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Kapłan wyje niczym jeden z wilków Ulryka, wzbudzając w towarzyszach żądzę mordu. W trakcie trwania czaru wszyscy towarzysze kapłana w promieniu 24 metrów wokół niego mogą atakować dwukrotnie w czasie „szarży”, niezależnie od posiadanej liczby Ataków.

Dar Ulryka

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: topór (+2)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Zadowolony ze swego kapłana Ulryk obdarza jednego z jego towarzyszy siłą i odwagą godną berserkera. W trakcie trwania czaru postać, która stała się jego celem, jest traktowana, jakby posiadała zdolność szal bojowy. Jest to czar dotykowy. Kapłan nie może go rzucić na siebie.

Wilcze serce

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: serce wilka (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan wzywa moc Ulryka, który napędza bitewnym duchem towarzyszy kapłana. W trakcie trwania czaru są odporni na Strach i Grozę oraz na efekty umiejętności zastraszanie i zdolności niepokojący.

Lodowa zamieć

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja

Składnik: sopel lodu (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Kapłan przyzywa gwałtowną burzę, która miota na wszystkie strony lodowymi odlamkami. Magiczna chmura formuje się w dowolnym miejscu w odległości do 24 metrów. Wszystkie postacie, znajdujące się w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca, otrzymują trafienie z Siłą 5 i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na jedną rundę.

Dziedzina Vereny

Verena to bogini sprawiedliwości i nauki. O jej błogosławieństwo modlą się wszyscy, którzy sprzeciwiają się niesprawiedliwości. Jest także patronką czarodziejów i uczonych. Kapłani Vereny używają swych czarów, by karać tyranów, przestępców i złoczyńców wszelkiej maści, a także by zaprowadzać rządy sprawiedliwości, tam gdzie panuje chaos i bezprawie. Wraz ze wzrostem mocy kapłani stawiają sobie coraz wyższe wymagania. Zwykle obdarzeni są fenomenalną pamięcią.

Kajdany Vereny

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: żelazne kajdany (+1)

Opis: Czar tworzy niewidzialne kajdany, które unieruchamiają dowolną postać w zasięgu wzroku kapłana. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że jest traktowana jako bezbronna. Nie może wykonywać żadnych akcji, za wyjątkiem próby rozerwania więzów. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwnego testu jej Krzepy i zdolności splatania magii kapłana Vereny.

Wizja przyszłości

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: oczy sowy (+1)

Opis: Kapłan koncentruje się i dotyka przedmiotu, próbując poznać jego historię. Może dowiedzieć się o trzech najważniejszych zdarzeniach należących do historii przedmiotu (ich ustalenie należy do MG). Zwykle są to informacje dotyczące osoby, która wykonała przedmiot, jego najważniejszych właścicieli lub znaczących wydarzeń, podczas których został użyty. Ponowne rzucenie tego czaru na ten sam przedmiot nie przynosi żadnego efektu.

Miecz sprawiedliwości

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: amulet z wygrawerowaną wagą (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Gdy zawołają inne możliwości, tylko surowa kara może przywrócić poczucie sprawiedliwości. W trakcie trwania czaru miecz kapłana staje się narzędziem Vereny. Jest traktowany jako broń magiczna z cechą oręża „precyzyjny”. Kapłan otrzymuje dodatkowo modyfikator +10 do Walki Wręcz, gdy tą bronią atakuje winnego popełnionej zbrodni (kapłan musi być przekonany o winie przeciwnika).

Prawdomówność

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: zwierciadło (+2)

Opis: Kapłan zadaje jedno pytanie wybranej postaci. Musi ona rozumieć język, którym posługuje się kapłan. Postać może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć na zadane pytanie. Musisz wziąć pod uwagę fakt, że postać odpowiada zgodnie ze stanem swojej wiedzy i przekonaniami. Czy odpowiedź rzeczywiście jest prawdziwa, czy też nie, to już inna sprawa – postać jest przekonana, że mówi prawdę. Jeśli celem czaru jest BN, powinienś w tajemnicy wykonać test jego Siły Woli. Udany test oznacza, że postać może udzielić nieprawdziwej odpowiedzi lub wcale nie musi odpowiadać. Kapłan może rzucić ten czar po raz

kolejny na tę samą postać, ale nie może jej zadać takiego samego pytania lub sformułowanego trochę inaczej. Kolejne pytanie musi w znaczący sposób różnić się od poprzedniego.

Podstuchiwanie

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: tuba przyłożona do ucha (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii kapłana

Opis: Dzięki mocy Vereny kapłan może podsłuchiwać wszystko, co dzieje się w dowolnie wybranym miejscu w zasięgu jego wzroku. W trakcie trwania czaru słyszy wszystkie dźwięki i odgłosy tak wyraźnie, jakby stał we wskazanym miejscu.

Próba ognia

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: opal ogniasty o wartości przynajmniej 50 zk (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii kapłana

Opis: Kapłan poddaje ostatecznej próbie dowolną postać znajdującą się w odległości do 12 metrów. Wypowiada oskarżenie, a przyzwana moc ogarnia płomieniem wskazaną postać. Jeśli jest niewinna, po jednej rundzie płomienie gasną, nie raniąc postaci. W przeciwnym przypadku, w trakcie trwania czaru płonąca postać co rundę otrzymuje trafienie z Siłą 8, zgodnie ze zwykłymi zasadami dotyczącymi obrażeń od ognia (patrz Rozdział VI: Walka, obrażenia i ruch). Jest to potężny czar, używany niezwykle rzadko i tylko wobec największych zbrodniarzy.

— Magia rytualna —

Zamieszczone powyżej listy czarów przedstawiają najbardziej popularne zaklęcia stosowane w Starym Świecie. Mają dość proste formuły, które można wypowiedzieć w stosunkowo krótkim czasie. Istnieje jednak inny, bardziej skomplikowany rodzaj magii – magia rytualna. Wymaga zdecydowanie dłuższego czasu wypowiadania inkantacji, a także wykorzystania egzotycznych i niezwykle rzadkich komponentów magicznych. Rytuały są szczególnie często przeprowadzane przez alchemików oraz nekromantów i czarnoksiężników Chaosu.

Opisy rytuałów zawarte są w tajemnych księgach, niezwykle rzadko spotykanych i w zasadzie bezcennych. Każda taka księga zawiera opis tylko jednego rytuału i stanowi składnik niezbędny do jego prawidłowego przeprowadzenia.

Magia rytualna wymaga odpowiednich zasobów, dobrego planowania i przede wszystkim czasu. Nieodzowny jest też odpowiedni poziom mocy oraz koncentracja kapłana lub czarodzieja. Odprawienie rytuału jest trudne i może okazać się zabójcze dla adepta magii. Czemu zatem podejmują takie próby? Powód jest banalny – pragnienie zdobycia wielkiej mocy. Rytuały zapewniają ogromną potęgę, znacznie większą niż zwykłe zaklęcia. To właśnie dlatego czarnoksiężnicy nieraz wiele lat spędzają na poszukiwaniu rzadkich komponentów, rysowaniu magicznych kręgów i oczekiwaniu na odpowiedni układ gwiazd lub koniunkcję ciał astralnych. Ale to także powoduje, że łowcy czarownic żywią wielką podejrzliwość wobec magii rytualnej – nawet jeśli parają się nią Magistrowie z Kolegiów Magii.

Wszystkie rytuały są opisane w następujący sposób:

Nazwa rytuału

Typ: Określa, czy jest to rytuał magii tajemnej czy kapłańskiej.

Język tajemny: Język, w jakim napisana została księga. Do przeprowadzenia rytuału konieczna jest znajomość tego języka.

Magia: Wartość Magii postaci musi być równa lub wyższa od podanej tu liczby.

PD: Liczba Punktów Doświadczenia, które trzeba przeznaczyć na nauczanie się rytuału.

Składniki: Rytuały zwykle wymagają dziwnych i trudno dostępnych komponentów magicznych. Składniki są jednorazowego użytku, a ich wykorzystanie jest konieczne do poprawnego ukończenia rytuału. Pod tym względem rytuały różnią się od zwykłych zaklęć, w przypadku których składnik nie jest wymagany, a jedynie zwiększa szansę na udane rzucenie czaru.

Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony w szczególnym miejscu lub w odpowiednim czasie. Warunkiem może być pełnia księżyca, przyływ, kometa widoczna na niebie, odpowiednia liczba modlących się akolitów, itp. Te warunki są niezbędne do pomyślnego ukończenia rytuału.

Konsekwencje: Magia rytualna jest nieprzewidywalna i zwykle bardzo potężna. W trakcie odprawiania rytuału mogą wystąpić różnego rodzaju efekty uboczne. Niektóre wiążą się z przyzwaniem zbyt ogromnej mocy, inne mogą być efektem zaklęć w przebiegu odprawianego rytuału. Czasami efekty uboczne pojawiają się po zakończeniu rytuału, nawet w znacznych odstępach czasu.

Wymagany poziom mocy: Podobnie jak w przypadku zwykłych zaklęć, jest to poziom mocy, jaki należy osiągnąć, aby rytuał zakończył się sukcesem. Zasady dotyczące Przekleństwa Tzeentcha i Gniewu Bożego odnoszą się również do magii rytualnej.

Czas odprawiania: Jest to odpowiednik czasu rzucania zwykłych zaklęć. Odprawienie rytuału trwa zwykle wiele godzin, a nawet dni. Pomyślne ukończenie rytuału wymaga najwyższego stanu skupienia i koncentracji. Adept nie może zwiększyć szansy jego powodzenia za pomocą udanego testu splatania magii.

Czas trwania: Czas działania efektu pomyślnie odprawionego rytuału.

Opis: Efekt pomyślnie odprawionego rytuału. Poniżej znajdziesz dwa przykładowe rytuały. Następne będą się pojawiać w przyszłych dodatkach do *Księgi Zasad*.

Zwierzęce przeobrażenie wszechmocnego Tchara

Typ: magia tajemna

Język tajemny: demoniczny

Magia: 4

PD: 400

Składniki: dopiero co ścięta głowa szamana zwierzołudzi, platynowy naparstek wypełniony spaceniem i dwie ofiary złożone z ludzi. Ofiarami muszą być mężczyzna i kobieta. Nie mogą jeść przez cały tydzień poprzedzający odprawienie rytuału.

Warunki: W trakcie odprawiania rytuału czterech innych czarodziejów, o Magii wynoszącej co najmniej 1, musi zgodnie intonować odpowiednie inkantacje. Wymogiem jest pełnia księżyca, a kulminacja rytuału musi nastąpić dokładnie o północy.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy lub rytuał zostanie zakłócony, efekt rytuału obejmie odprawiającą go postać i wszystkich pomocników.

Wymagany poziom mocy: 22

Czas odprawiania: 4 godziny

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Prawidłowo odprawiony rytuał sprawia, że każdy człowiek o Siłę Woli mniejszej od 50, znajdujący się w promieniu 1 kilometra, zamienia się w szkaradnego zwierzołodka. Przemienieni zaczynają zabijać, palić i niszczyć wszystko w swym otoczeniu. W trakcie trwania rytuału powstrzymać ich może jedynie śmierć. Każdy, kto przeżyje przemianę i jej konsekwencje, musi wykonać

test Siły Woli. Udanym testem oznacza, że otrzymuje 3 Punkty Obłądu. W przeciwnym wypadku otrzymuje 6 PO.

Przebudzenia Smoka Ziemi

Typ: magia kapłańska

Język tajemny: magiczny

Magia: 3

PD: 300

Składniki: ząb smoka, diament o wartości przynajmniej 500 zk i gong pobłogosławiony przez umierającego kapłana.

Warunki: Kapłan musi być nagi i pomalowany błękitną farbą w odpowiednie wzory.

Konsekwencje: Nieudany lub zakłócony rytuał kończy się śmiercią kapłana, który ginie, gdy pod jego nogami rozstępuje się ziemia.

Wymagany poziom mocy: 17

Czas odprawiania: 8 godzin

Czas trwania: 1 minuta

Opis: Prawidłowo odprawiony rytuał wywołuje niszczycielskie trzęsienie ziemi na dowolnym obszarze o rozmiarach niewielkiego miasteczka, znajdującym się w odległości nie przekraczającej 3 kilometrów. Gwałtowne wstrząsy niszczą wszystkie budynki, za wyjątkiem murowanych twierdz.

— Magiczne przedmioty —

P przedmioty magiczne są w Starym Świecie niezwykle rzadkością. Każdy artefakt jest unikalny, ma własną historię i wyjątkowe moce. Postać posiadająca choćby jeden taki przedmiot może uważać się za wyjątkowego szczęściarza. Najslawniejsi bohaterowie Starego Świata mieli niekiedy dwa lub nawet trzy magiczne przedmioty. Najpotężniejsze artefakty przechowywane są pod stałą strażą w Kolegiach Magii, największych świątyniach i Imperialnej Zbrojowni.

Stworzenie magicznego przedmiotu nie jest prostym zadaniem. Można tego dokonać na trzy sposoby:

- Potężny czarodziej lub kapłan potrafi umagicznić na stałe jakiś przedmiot przy pomocy magii rytualnej. Rytuały takie są bardzo trudne, wymagają bezcennych składników oraz długotrwałych, niekiedy nawet wieloletnich przygotowań.
- Zwykle przedmioty mogą z czasem nabrać cech magicznych. Zwykle przedmioty mogą z czasem nabrać cech magicznych – najczęściej dzieje się tak wtedy, gdy odgrywają znaczącą rolę w niezwykle ważnych wydarzeniach lub są obiektem powszechnego uwielbienia i modlitw. Miecz wielkiego bohatera może nie wyróżniać się niczym szczególnym za jego życia. Jeśli jednak ostrze zostanie złożone w świątyni Sigmara i będzie czczone przez kilkadziesiąt lat, może stać się mieczem magicznym.
- Długotrwałe oddziaływanie spaczenia, czyli surowej energii Chaosu, może sprawić, że przedmiot stanie się magiczny. Przedmioty skażone mocą Chaosu często okazują się równie groźne, jak pożyteczne.

Właściwości przedmiotu magicznego można określić za pomocą testu nauki. Konkretna dziedzina nauki zależy od rodzaju przedmiotu, a stopień trudności testu uzależniony jest od mocy artefaktu i sławy, jaką go otacza. Przykładowe dziedziny nauki, jakie możesz wykorzystać to: demonologia, genealogia/heraldyka, historia, magia, nekromancja lub runy. Ustalenie właściwości przedmiotu wiąże się zwykle z długotrwałymi badaniami i może wymagać przeprowadzenia odpowiedniego rytuału.

Przedmioty magiczne opisane są w następujący sposób:

Nazwa przedmiotu

Nauka: Dziedzina nauki wymagana do określenia właściwości przedmiotu.

Moc: Magiczne efekty użycia przedmiotu. Są to zwykle modyfikatory do cech lub umiejętności, zdolności albo efekty odpowiadające działaniu czarów.

Historia: Historia przedmiotu.

Poniżej znajdziesz opisy dwóch przykładowych przedmiotów magicznych. Opis innych artefaktów znajdziesz w kolejnych dodatkach do *Księgi Zasad*.

Pierścień świętego Horsta

Dziedzina nauki: historia

Moc: Pierścień zapewnia modyfikator +20 do Oglady. Nosząca go postać może korzystać ze zdolności **przemawianie**.

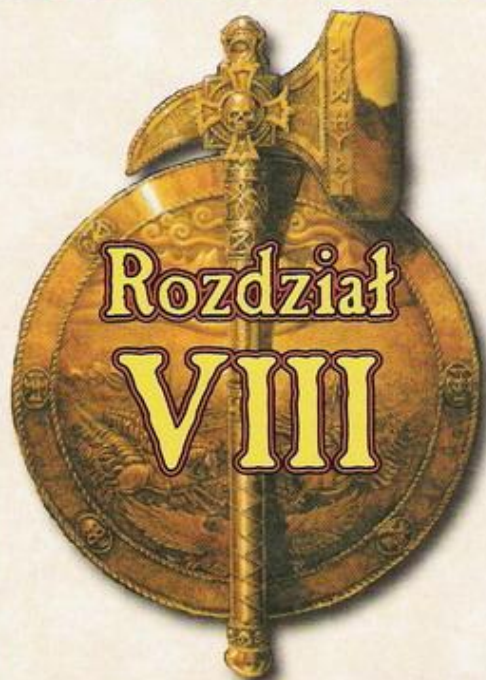
Historia: Święty Horst żył w pierwszym stuleciu po założeniu Imperium. Był jednym z najwcześniejszych piewców i orędowników boskości Sigmara. Wędrował po całej krainie, krzewiąc słowo Młotodzierzycy i nawołując do zjednoczenia Imperium. Po wieloletnich wędrówkach dotarł wreszcie do Middenheim – centrum kultu Ulryka. Tam ogłosił boskość Sigmara. W mieście wybuchły zamieszki, a Horst został zamordowany. Gdy jego ciało zgniło do szcztetu, wyznawcy Ulryka rozbili kości proroka na proch. W całości przetrwał tylko pojedynczy ząb świętego Horsta. Jeden z wyznawców odzyskał relikwie i kazał oprawić ją w miedziany pierścień z wrytym symbolem komety o dwóch ogonach. Pierścień przechodził z rąk do rąk, do czasu, gdy jego ostatni właściciel zginął gdzieś wśród stepów Kisleva. Od tamtej pory nikt nie widział tego pierścienia.

Włócznia Hierofanta

Dziedzina nauki: magia

Moc: Podczas walki z demonem włócznia zadaje obrażenia zwiększone o +4.

Historia: Włócznia została wykuta w Piramidzie Światła podczas Wielkiej Wojny z Chaosem. Używał jej Blucher, kapitan gwardii przybocznej Magnusa Pobożnego. Wstawił się wieloma zwycięskimi walkami z demonami. Po ostatecznym rozgromieniu sił Chaosu Blucher powrócił do rodzinnej wioski, opromieniony chwałą bohatera. Niedługo potem został zamordowany przez kultystów Chaosu, którzy skradli Włócznię Hierofanta. Od tamtej pory nikt jej nie widział.



Religie i wierzenia

„Gdy dmie mroźny wiatr i wyją wilki,
gdy ostrze twojej broni uderza w ostrze wroga
– wtedy masz pewność, że Ulryk jest z tobą”.

– Torsten, kapłan Ulryka.

Różne przesady i wierzenia to część codziennego życia każdego mieszkańca Imperium. Życie na tym padole jest krótkie, często naznaczone przemocą i zwykle nie ma wielkiej wartości. Bogowie oferują odrobinę nadziei w świecie ogarniętym przez ciemność, wojnę i strach. Mieszkańcy Starego Świata we wszystkich zdarzeniach i zjawiskach dostrzegają dzieło bogów oraz przeciwstawne dążenia opiekuńczych duchów i niszczycielskich mocy Chaosu. Potęgę Niebios lekceważą tylko głupcy i najbardziej zatwardziali heretycy.

Bogowie wywierają wpływ na niemal wszystkie dziedziny codziennego życia ludzi. Każdy mieszkaniec Imperium odwiedza wiele świątyń i modli się do wielu bogów. Rzadko jednak zdarzają się ludzie wyjątkowo pobożni, którzy regularnie składają dary wszystkim bogom. Jeszcze rzadsze są przypadki, gdy ktoś szczególną czcią obdarza tylko jednego boga. Tacy ludzie zwykle zostają kapłanami swojego patrona duchowego.

Ludzie, którzy wzywają boskiej laski, wierzą, że Niebiosy zesłają im błogosławieństwo i uchronią od krzywd. Jednak bogowie bywają kapryśni. W ich postępowaniu i nastawieniu do śmiertelników

trudno szukać logiki czy nawet konsekwencji. Równie często obdarzają wybranych wyznawców błogosławieństwami, jak zyskują na nich plagi i nieszczęścia. Z tego powodu wiara w bóstwa to połączenie strachu i uwielbienia. Czasami odpowiedź na żarliwe modły okazuje się najgorszą rzeczą, jaka może przytrafić się modlącemu.

Wiara i strach przed bogami to uczucia wspólne dla większości mieszkańców Imperium. Zarówno w wielkich miastach, jak i w najbardziej odległych wioskach, ludzie opowiadają te same legendy i uczestniczą w podobnych obrzędach. Liczne Świątynie działają na rzecz umocnienia pokoju w krainie i troszczą się o duchowe potrzeby jej mieszkańców. Oprócz oficjalnie uznawanych religii, istnieją także inne, bardziej mroczne i tajemnicze kultury, które wyznają wiarę w Mrocznych Bogów. Przynależność do nich jest zwykle karana śmiercią na stosie. Niszczycielskie Potęgi sprowadzają śmierć i sieją niezgodę, zagrażając jedności Imperium. Istnieje wiele takich heretyckich stowarzyszeń i pomimo zapewnień ludzi piastujących wysokie stanowiska, stanowią one najwyraźniej nieodłączny element życia w Imperium.

– Organizacje świątynne –

Na terenie Imperium istnieje niezliczona liczba świątyń i kapliczek poświęconych poszczególnym bóstwom. Nawet w najmniejszych osadach można znaleźć święte miejsca. Nie zawsze mają one formę budynków. Mogą to być jaskinie, strumienie lub jeziora, wolno stojące głazy, zagajniki albo ustawione na rozstajach posągi bogów. Opiekują się nimi kapłani i akolici z różnych kultów, oficjalnie uznawanych w Imperium.

Należący do Świątyni kapłani są uważani za przedstawicieli bogów na ziemi i odgrywają znaczną rolę w życiu Imperium. Zajmują się pochówkiem zmarłych, opieką nad ziemią lub służą jako uzdrowiciele. Najczęściej nie odczuwają potrzeby, by aktywnie szukać nowych wyznawców, choć zdarzają się wędrowni kaznodzieje, którzy realizują swoje powołanie do nauczania i namawiania do oddawania bogom większej czci. Każda ze Świątyń dysponuje znaczną

władzą, zarówno duchową, jak i świecką. Co prawda, niektórzy kaznodzieje nawołują, by Świątynie przestały zajmować się polityką, ale ich śmiałe poglądy spotykają się z ostrą reakcją dostojników świątynnych i pobożnością ze strony zwykłych ludzi. „Sigmar panuje w Niebiosach, a jego kapłani-wojownicy na ziemi” – tak zazwyczaj brzmi jedyna odpowiedź na podobne twierdzenia o potrzebie powrotu kapłanów do służby zwykłym ludziom.

Każda Świątynia posiada majątek, często dość znaczny, którym zarządza wedle własnego uznania. Choć poszczególne kultury różnią się poziomem władzy i bogactwa, można jednak znaleźć pewne cechy wspólne dla większości wyznawanych religii. Najważniejszą jest istnienie miejsc szczególnie istotnych dla kultu, czyli świątyń i kapliczek poświęconych danemu bogowi.

Tabela 8-1: Bogowie i strefy wpływów

Bóg	Strefy wpływów	Wyznawcy
Manann	plywy, morza i oceany	rybacy, żeglarze, podróżnicy
Morr	śmierć, sny	ludzie pogrążeni w żalobie, starcy
Myrmidia	strategia, fechtunek	żołnierze, stratedzy, szermierze
Ranald	szczęście, oszustwo	złodzieje, biedacy, szulerzy
Rhya	plodność, rośliny	chłopi, jadeitowi czarodzieje
Shallya	uzdrowianie, miłosierdzie	biedacy, chorzy, kobiety
Sigmar	Imperium, ochrona słabszych	mieszkańcy Imperium, żołnierze, szlachta
Taal	natura, dzikie ostępy, zwierzęta	łowcy, jadeitowi czarodzieje, chłopci
Ulryk	zima, wilki, szal bitewny	wojownicy, mieszkańcy Middenheim
Verena	nauka, sprawiedliwość	skrybowie, czarodzieje, sędziowie

Świątynie

Świątynia to miejsce, w którym spotykają się wyznawcy określonego bóstwa. Jest to serce kultu i najważniejszy obiekt dla każdego wiernego. To tam odbywają się uroczystości, odprawia się magiczne rytuały oraz składa ofiary, zgodnie z nakazami wiary.

Trudno wskazać typową świątynię, która posiadałaby styl lub cechy wspólne dla większości kultów. Istnieją świątynie starożytne i całkiem nowe, bogate i ubogie, ogromne i całkiem niewielkie. Nawet w obrębie jednego kultu poszczególne świątynie różnią się wystrojem i rozmiarami. Zwykle kształt budynku podyktowany jest przez religijne przykazania danego bóstwa. Świątynie to najczęściej spore budynki, zbudowane z cegiel lub kamieni. Często wieńczą je różnego rodzaju wieże i dzwonnice.

W wielkich miastach zazwyczaj można znaleźć więcej niż jedną świątynię danego bóstwa. W stolicach prowincji stoją świątynie wszystkich ważniejszych bogów. Główna świątynia boga to zwykle największa i najbardziej okazała budowla w mieście. Służy w niej istna armia kapłanów o różnym stopniu wtajemniczenia. Jej skarbów i bezpieczeństwa strzegą rycerze zakonnici, w skryptoriach i bibliotekach pracują skrybowie, a wszędzie kręci się mrowie przeróżnych pomocników świeckich i akolitów. Natomiast świątynia wzniesiona w odległej osadzie może być niewielkim budynkiem, doglądanym przez jednego kapłana lub zwykłego akolitę.

W świątyniach i kaplicach przechowywane są wartościowe przedmioty – ofiary składane przez wyznawców, ikony, relikwie i inne świętości, uważane za własność bóstwa. Każdy, kto dopuszcza się świętokradztwa lub zbezczerstwienia relikwii, naraża się nie tylko na wrogość ze strony kapłanów, ale może też ściągnąć na siebie boski gniew.

Kapliczki

Kapliczki to powszechny widok na bezdrożach Starego Świata. Większość z nich to wolno stojące budyneczki, wznoszone przez mieszkańców wioski lub dzielnic miasta, a także przez członków gildii lub innej organizacji. W gruncie rzeczy są to pomniejszone świątynie. W nich również składa się ofiary i odprawia uroczystości ku czci boga lub modli się o przełaganie jego gniewu. Kapliczka to najczęściej niewielki ołtarz przykryty kamiennym lub drewnianym dachem. Na ołtarzu umieszcza się symbol boga i odpowiednie inskrypcje.

Kapliczki są regularnie odwiedzane przez wiernych, którzy mieszkają zbyt daleko, by modlić się w dużej świątyni. Często to oni opiekują się kapliczkami i są odpowiedzialni za ich stan. Powszechnym zwyczajem jest, by po skończonej modlitwie, każdy wierny składał drobną ofiarę na rzecz bóstwa i na utrzymanie świętego przybytku.

Przydrożne kapliczki są poświęcone pomniejszym bóstwom – patronom poszczególnych dziedzin rzemiosła lub dobrym duchom, które opiekują się wioską, pobliską rzeką albo górą.

Modlitwy i błogosławieństwa

Czasami modlitwa w kaplicy lub świątyni może zapewnić przychylność bóstwa, które nagrodzi żarliwych wyznawców cudem lub błogosławieństwem. Wierny może otrzymać wizję lub znak, który pozwoli mu przezwyciężyć trudności życiowe, a Bohater Gracza może otrzymać wskazówkę prowadzącą do kolejnego etapu przygody. Jako Mistrz Gry, decydujesz, czy bóg udzieli swojego błogosławieństwa i jaką formę ono przyjmie. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów i wskazówek:

- Każdy z bogów jest patronem określonej dziedziny życia. Bohater modląc się do Taala o pomoc w ratowaniu starożytnego gaju, ma większą szansę na zwrócenie uwagi boga, niż gdyby modlił się o to samo do Grungniego lub Ranalda.
- Błogosławieństwa zwykle wymagają stosownej ofiary. Znaczące dary robią wrażenie nawet na bogach. Biedak, oddający Sigmarowi ostatniego pensa, może jednak liczyć na większy posłuch niż Książę-Elektor, który funduje kolejny złoty posąg dla Świątyni.
- Błogosławieństwo to bardzo rzadki dar, zwykle udzielany tylko w przypadku wielkiego zagrożenia. Bohater, modląc się do Ulryka w przeddzień wielkiej bitwy, może zostać wysłuchany, ale tylko wtedy, gdy ma ona wielkie znaczenie strategiczne (na przykład bitwa z przeważającym liczebnie wrogiem, w obronie honoru rodu lub w imię Świątyni Ulryka).

Błogosławieństwa otrzymują zwykle tylko gorliwi wyznawcy danego bóstwa, choć zdarza się, że nagradzane są również osoby pokornie chylące głowy przed wszystkimi bogami.

Błogosławieństwo może przybierać różne formy, w zależności od zaistniałych okoliczności, natury bóstwa i dokonań BG. Bohater może otrzymać niewielką premię do jednego testu, możliwość jednorazowego wykorzystania nieznanego sobie zdolności lub umiejętności albo rzucenia zaklęcia, którego nie zna. Możesz oczywiście wymyślić inne korzyści, ale generalnie nie powinny one wykraczać poza formy przytoczone powyżej. Tylko w wyjątkowych sytuacjach błogosławieństwo może okazać się naprawdę potężnym i długotrwałym darem.

Spywająca na człowieka łaska bóstwa to nagły żar w sercu, powiew wiatru odczuwalny tylko przez pobłogosławionego lub dźwięk, który słyszy tylko on. To dar bardzo osobisty i trudny do precyzyjnego określenia. Bogowie przemawiają za pomocą objawień i wieloznacznych wizji. Zrozumienie otrzymanego błogosławieństwa to kwestia wiary. Bohater nagle zyskuje pewność, że bóg czuwa nad nim, choć nie ma na to żadnego namacalnego dowodu.

Jeżeli chcesz, by jedna z postaci biorących udział w Twojej przygodzie otrzymała naprawdę potężne błogosławieństwo, powiniś je zwiastować jakieś niesamowite zjawisko. Mogą to być rozbrzmiewające z oddali dźwięki niebiańskiej muzyki, chmury rozstępujące się nad Bohaterem, którego nagle oświetlają promienie słońca, pojawienie się uduchowionej wizji lub boskiego posłańca, który namaszcza wybrańca. Takie przypadki są jednak niezwykle rzadkie. W całej historii Imperium coś podobnego wydarzyło się raptem kilka razy, dlatego gracze raczej nie powinni liczyć na taki dar podczas swoich sesji.

Wyrocznie

Świątynie służą nie tylko do odprawiania obrzędów i składania ofiar. Niektóre z nich otacza szczególne mistyczne aura, w innych przechowuje się legendarne relikwie. Są też takie, w których przebywają kapłani, słynący z przepowiadania przyszłości. Świątynie mogą też być miejscami, w których objawiają się boskie wizje lub dochodzi do cudownych uzdrowień obłąkanych i kalek. Zdarza się też, że są to budowle przesycone magiczną mocą odprawianych rytuałów, niekiedy bardzo mrocznych.

— Wierzenia ludowe —

W Imperium szanuje się wszystkich wymienionych powyżej bogów. Okazywanie im należytego respektu jest powszechnie uznawane za oznakę dobrego wychowania i mądrości. Lekceważenie bogów lub ich publiczne znieważanie to dowód ograniczenia umysłowego i ignorancji w sprawach moralności. Co więcej, może to spowodować nieszczęście. Nawet kapłani, którzy służą jednemu bogu, okazują odpowiedni szacunek wszystkim pozostałym, nie chcąc wzbudzić ich gniewu.

Mieszkańcy Starego Świata zwykle proszą o łaskę tego boga, który opiekuje się odpowiednią dziedziną życia. Wypływający w morze żeglarze modlą się o łaskę Mananna. Chłopi przez cały rok dziękują Sigmaraowi za opiekę, a Taalowi i Rhyi składają ofiary w podzięk za dary lasu i udane zbiory. Bogaci kupcy często przekazują znaczne sumy na rzecz Shallyi, dla zabezpieczenia swojego zdrowia i pomyślności w interesach. Żołnierze, którzy służą w armii Imperium, modlą się do Sigmara, by ochronił ich w boju i zapewnił zwycięstwo.

Bogowie wzywani są nie tylko w pilnej potrzebie lub w chwilach wielkiego zagrożenia. Ich wpływ na ludzkie życie jest zauważalny w całym Starym Świecie i wykracza poza obecność kapłanów i świątyni. Imiona nadawane dzieciom często stanowią formę podziękowania za łaskę i przychyłność bóstwa (na przykład mogą oznaczać „dar Taala” lub „wybraniec Ulryka”). Boskie imiona są wymieniane w przyszłościach, a nawet w mowie potocznej, dla opisania sytuacji związanych z ich sferą wpływów. Na przykład sztorm jest zwykle określany mianem „gniewu Mananna”.

Zważywszy, że bogowie to nieodłączny element życia w Starym Świecie, świątynie mogą być wspaniałym punktem wyjścia dla wielu przygód. Tylko głupiec odmówiłby prośbie proroka lub wysłannika potężnej Świątyni. Poniżej znajdziesz kilka przykładowych sytuacji, które mogą stanowić wspaniałą początek przygody. Wszystkie zaczynają się od wizyty w świątyni.

- Jeden z wyznawców powrócił do świątyni, przynosząc wieści o zaginionym artefakcie. Odzyskanie go przez drużynę BG z pewnością zaskarbi im wdzięczność kapłanów i przychyłność bóstwa.
- Jeden ze starszych kapłanów jest wieszczem. W momencie, gdy Bohaterowie wkraczają do świątyni, starzec doznaje wizji. BG muszą wypełnić jego polecenia, gdyż w przeciwnym wypadku świątynię czeka straszny los.
- Kapłani z odległej świątyni proszą swoich braci o pomoc w powstrzymaniu napaści sił Chaosu. BG muszą pośpieszyć im na ratunek, zanim będzie za późno.

Boskie symbole można dostrzec w wielu miejscach. Kapłani noszą je na szatach, a szlachta umieszcza znaki religijne w herbach rodowych. Można je również zobaczyć na przeróżnych amuletach mających chronić ludzi przed Chaosem, chorobami i śmiercią. Wielu ludzi prosi bogów o łaskę i przychyłność w trakcie tradycyjnych obrzędów, jakie towarzyszą kolejnym etapom ich życia. Doroczne święta przypominają ludziom o potrzebie modlitwy i oddawania czci bogom, przy okazji oferując możliwość złożenia podzięk za wszystkie szczęśliwe chwile. Dla wielu mieszkańców Imperium święta religijne to jedyne radosne dni w roku.

Bogowie a Bohaterowie Graczy

Bohaterowie Graczy, jako mieszkańcy Starego Świata, również powinni okazywać szacunek bogom. Zapewnienie sobie przychyłności bóstwa wymaga modlitw i ofiar dziękczynnych. Kapłani i szczególnie pobożni Bohaterowie mogą obrać jednego z bogów na swego duchowego patrona. W takim wypadku powinni postępować według jego przykazań. Należy jednak pamiętać, że nawet najbardziej fanatyczny wyznawca nie może lekceważyć pewnych powinności wobec pozostałych bogów. Kapłan Taala wciąż musi szanować Verenę i jej świątynię, a także składać w święta należne jej dary.

Religia może w różny sposób wpływać na zachowanie Bohaterów Graczy. Styl ubierania się, tradycje i obrzędy, a także polityka poszczególnych Świątyni, mogą dostarczać cennych wskazówek i ubarwiać przygody. Powinienes nagradzać graczy za dobre odgrywanie religijności ich Bohaterów, a w czasie przygody oceniać hojność składanych przez BG darów i ofiar. W Tabeli 8-2: Ofiary i dary wymienione zostały dary najczęściej składane na ołtarzach poszczególnych bóstw. Im większa łaska, o jaką prosi Bohater (lub im gorsza przewina, za którą pragnie przebaczenia), tym hojniejsza powinna być ofiara.

Obrzędy ludowe

Każdy mieszkaniec Imperium w ciągu swojego życia styka się z różnymi obrzędami i uroczystościami. Niektóre z nich odbywają się rokrocznie, inne upamiętniają ważne wydarzenia w życiu wiernego.

Narodziny

Obyczaj nakazuje złożyć ofiarę Shallyi i pomodlić się do niej w podzięce za bezpieczne przyjście dziecka na świat. Wśród biedniejszych mieszkańców Imperium panuje też inny zwyczaj, który ma zapewnić dziecku pomyślność i dostatnie życie. Ojciec dziecka

Tabela 8-2: Ofiary i dary

Bóg	Ulubione dary	Ulubione ofiary
Manann	ryby, klejnoty, sieci i haczyki	łodzie, żeglarze
Morr	świece, kadzidło	krew, łzy
Myrmidia	broń, muzyka	przysięga oddania życia w walce
Ranald	złoto, kości do gry, karty	palce rąk i nóg
Rhya	warzywa, owoce, mleko	wylanie kilku kropel krwi na ziemię
Shallya	jedzenie lub leki dla biednych	dary na rzecz przytułków
Sigmar	złoto, wino, piwo	ofiara w zlocie, śmierć w bitwie
Taal	upolowane zwierzę, gałązka ostrokrzewu	pierwsze zwierzę zabite na łowach
Ulryk	broń, chorągwie, piwo	wilk złapany gołymi rękami
Verena	świece, spisane modlitwy	egzekucja zbrodniarza

zakupuje pod progiem domu monetę, zwykle szylinga, choć zdarzają się monety o większej wartości, czasem nawet złote korony. Takie monety stanowią cenny obiekt dla nekromantów, szczególnie jeśli dziecko umrze, zanim odkopie swoją monetę. Według przesądów ludowych, wyrzucenie lub wydanie urodzinowej monety przynosi wielkiego pecha.

Urodziny

Każdego roku, w dzień swoich urodzin mieszkańcy Imperium składają Shallyi niewielką ofiarę w podziękowaniu na zdrowie i opiekę. Zdarza się, że bierze w tym udział rodzina i najbliżsi przyjaciele. Zwykle jest to skromny dar, choćby złożony w świątyni bukiet świeżych kwiatów, ale zdarzają się też znacznie hojniejsze ofiary, na przykład darowizna na rozbudowę świątyni.

Wróżba losu

Jest to tradycyjny zwyczaj, który świętuje się w dziesiąte urodziny każdego dziecka. Obyczaj nakazuje wtedy złożenie ofiary Morrowi. Do poświęconego kociolka wypełnionego żarem wrzuca się mięso i wlewa krew, a czasem dolewa się trochę mleka. Dookoła palą się specjalnie przygotowane świece. Ich gęsty, czarny dym ma ukryć dziecko przed wzrokiem Morra, a mięso i krew mają zastąpić żywe ciało w królestwie Pana Śmierci. Zgodnie z wierzeniami ludowymi, pozostaną tam do czasu, aż właściwy człowiek pojawi się u bram krainy Morra. Większość mieszkańców Imperium w dniu wróżby losu zasięga porady u wieszczów, którzy przepowiadają im los.

Małżeństwo

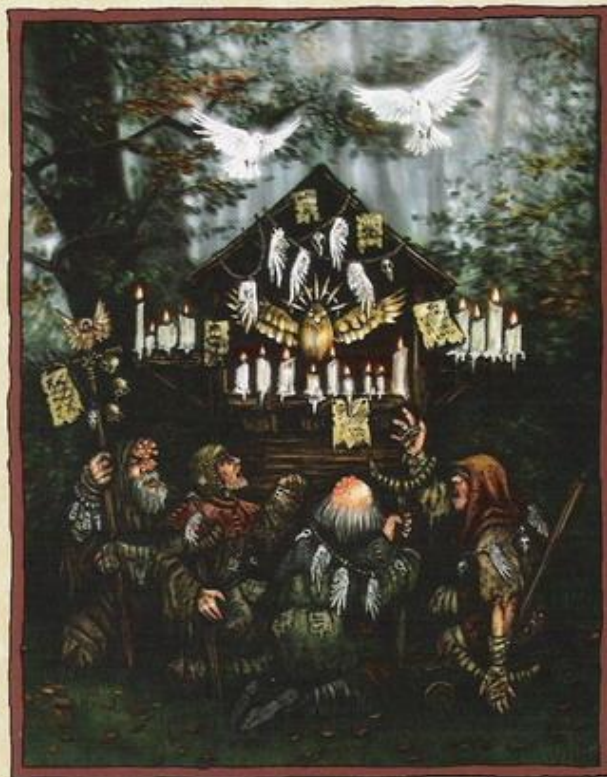
Małżeństwo to nieformalny związek zawierany przez dwoje ludzi w obecności wybranego przez siebie kapłana. Niektórzy małżonkowie starają się wybrać na świadka boga, który będzie w jakiś sposób odpowiadał ich temperamentowi. Dla wyjątkowo ognistej panny młodej wzywa się kapłana Mananna, by bóg „ostudził jej krew” i zapewnił spokojne pożycie. Najczęściej jednak wystarcza prosta ceremonia związania rąk, odprawiona przez kapłana Sigmara. Oboje narzeczeni składają przysięgę małżeńską, wykonują tradycyjny skok nad dżbanem i ofiarowują datek na rzecz Świątyni. Rozwód to proste odwrócenie tej ceremonii, ale, rzecz jasna, wymaga sowitszej ofiary, aby przełagać rozgniewanego boga.

Błogosławieństwo zdrowia

Osoby, które przeżyły poważne choroby, szczególnie uroczyste świętują rocznicę uzdrowienia. Odbyna się wtedy wielka uczta, na którą zapraszani są przyjaciele, rodzina oraz medyk, który przyczynił się do wyleczenia chorego. Głównym daniem jest specjalnie przygotowana potrawa, związana z przebyciem chorobą lub zaleconą raną. Na przykład ukoronowaniem uczty na cześć wyzdrowienia osoby rannej w brzuch może być wielki gar flaków wołowych albo olbrzymi pasztet. Zgodnie z tradycją, honorowym gościem przyjęcia jest medyk. Z tego powodu, szukając uzdrowicieli, mieszkańcy Imperium zwykle wybierają najgrubszych przedstawicieli tego zawodu. Widoczna tusza oznacza, że uzdrowiciel bywa na wielu ucztach, co jest świadectwem jego kunsztu medycznego. Zdarzają się znachorzy i oszuści, którzy przypisują sobie sztuczne brzuchy, by sprawiać wrażenie zdolnych medyków, ale prędzej czy później prawda wychodzi na jaw.

Utrata

Jest to tradycyjna popijawa, popularna wśród żołnierzy, najemników i mieszkańców północnych prowincji Imperium. Dwa dni przed Nocą Wiedźm wszyscy ci, którzy stracili kończyny, palce, uszy lub też inne części ciała, zbierają się, by wypić za te części ich ciało, które spoczywają już w królestwie Morra. W czasie popijawy hold oddaje się Sigmara, Ulrykowi, Morrowi, Myrmidii i Ranaldowi. Wznosi się toasty, śpiewa sprośne piosenki i składa przeróżne dary na rzecz



świątyni. Pierwszy toast na cześć bogów wznosi osoba, która straciła najwięcej części swojego ciała. Uważa się, że ktoś taki najłatwiej zaskarbi sobie i innym przychylność bogów. Ostatecznie, jest już w dużej mierze „po tamtej stronie”.

Śmierć

Ze śmiercią i umieraniem związane są różne przesady i zwyczaje. Istnieją rozliczne ludowe obrzędy, począwszy od zostawiania miedziaka dla grabarza, a skończywszy na rumie, którym częstuje się wdowę. Niektóre obyczaje mogą znacznie różnić się w poszczególnych prowincjach. Większość wyznawców chce zostać pochowana w Ogrodach Morra. Kapłani Pana Śmierci opiekują się grobami i cmentarzami, strzegąc ich przed zakusami nekromantów, hien cmentarnych i porywaczy zwłok. Złożenie ciała w przygotowanym grobie kosztuje dwa szylingi. Pochówek w krypcie i odprawienie odpowiednich rytuałów zwykle wiąże się z większym wydatkiem. Najbogatsi mieszkańcy życzą sobie, by sam arcykapłan prowadził ich duszę do Królestwa Morra. Są to jednak rzadkie i wyjątkowo kosztowne przypadki.

Święta religijne

Kalendarz Imperium to powszechnie stosowany (choć nie jedyny) sposób odmierzania upływającego czasu. Oprócz innych celów, służy do wyznaczania dat najważniejszych świąt religijnych, choć zdarza się, że niektóre odosobnione wioski i osady, na skutek zaniedbań w prowadzeniu rachuby czasu, gubią całe dni, tygodnie, a nawet lata.

Rok w Kalendarzu Imperialnym składa się z 400 dni, podzielonych na 12 miesięcy po 32 lub 33 dni. Sześć szczególnie ważnych dni świątecznych nie należy do konkretnych miesięcy.

Tydzień trwa osiem dni, których nazwy prawdopodobnie pochodzą jeszcze z czasów sprzed powstania Imperium. Są to kolejno: Dzień Pracy, Dzień Poboru, Dzień Targowy, Dzień Wypieków, Dzień Podatków, Dzień Królewski, Początek Tygodnia oraz Dzień Świąteczny.

Tabela 8-3: Święta Religijne

Miesiąc	Dzień	Okazja	Wysławiani Bogowie
—	Noc Wiedźm	Nowy Rok	Morr
Powiedźmie	1	Noworoczne Błogosławieństwo	Verena
Zmiana Roku	—	—	—
—	Rozkwitanie	Wiosenna równonoc	Manann, Taal, Ulryk
Czas Orki	33	<i>Pierwszy Kufel</i>	Bogowie krasnoludów
Czas Sigmara	18	Pierwszy Dzień Lata	Sigmar
Czas Lata	—	—	—
—	Dzień Słońca	Letnie przesilenie	Taal, Rhya, bogowie elfów
Przed Tajemnicą	33	<i>Saga</i>	Bogowie krasnoludów
—	Noc Tajemnicy	Pełnia księżyców	Morr
Po Tajemnicy	—	—	—
Czas Zbiorów	1-8	<i>Tydzień Ciasta</i>	Bogowie niziołków
—	Przekwitanie	Jesienna równonoc	Rhya, Taal, Ulryk
Czas Warzenia	33	<i>Drugi Szpunt</i>	Bogowie krasnoludów
Czas Mrozów	—	—	—
Czas Ulryka	—	—	—
—	Uśpienie	Zimowe przesilenie	Ulryk, Taal, Rhya
Przedwiedźmie	33	<i>Ostatnia Beczka</i>	Bogowie krasnoludów

Uwagi: 6 specjalnych dni świątecznych przypada pomiędzy miesiącami. Święta innych ras zostały wyróżnione kursywą.

Każdy z dwunastu miesięcy posiada swe własne miano, najczęściej związane z uprawą ziemi lub ważnymi świętami. Są to: Powiedźmie, Zmiana Roku, Czas Orki, Czas Sigmara, Czas Lata, Przed Tajemnicą, Po Tajemnicy, Czas Zbiorów, Czas Warzenia, Czas Mrozów, Czas Ulryka oraz Przedwiedźmie.

Niektórzy ludzie, przede wszystkim jadeitowi czarodzieje, odmierzają czas zgodnie z ruchem księżyców. Biały księżyc, Mannslieb (czyli „ukochany Mananna”), utrzymuje równy, dwudziestopięciodniowy cykl od pełni do pełni, podczas gdy

Morrslieb („ukochany Morra”), bladozielony księżyc Chaosu, zdaje się poruszać po niebie bez żadnego dostrzegalnego wzorca.

Jedno jest pewne – mieszkańcy Imperium uwielbiają święta i zabawę. Zmęczeni ciężką codzienną pracą, w święta z zapamiętaniem oddają się śpiewom, tańcom i pijatykom. Chętnie obchodzą także święta wywodzące się z innych krain i kultur lub zapożyczone od innych ras, jak również wyznaczane przez władze świeckie. Takie dni świąteczne są także umieszczane w Kalendarzu Imperium.

Święta religijne

Noc Wiedźm

Znana wśród starszych mieszkańców Imperium pod nazwą Hexensnacht, Noc Wiedźm zwiastuje nadejście kolejnego roku. Jest to złowroźna noc dla wszystkich, którzy po zapadnięciu zmierzchu znajdują się poza domostwem. Całe rodziny gromadzą się w wspólnych izbach, gdzie przy blasku wielu świec opowiadają sobie historie o duchach i zjawach. Zgodnie z wierzeniami ludowymi, tej nocy umarli wstają z grobów, przyciągani upiornym światłem obu księżyców. W czasie Nocy Wiedźm kapłani Morra odprawiają uroczyste obrzędy. Tej nocy bramy do świata umarłych i śpiących są szeroko otwarte. Jest to czas, który sprzyja przepowiedniom oraz wywoływaniu duchów zmarłych.

Noworoczne Błogosławieństwo

Jest to obrzęd poświęcony Verenie. Ludzie proszą boginię o pomyślność na cały rok. Kapłani modlą się do swojej patronki, aby obdarzyła ich mądrością i natchnęła poczuciem sprawiedliwości.

Rozkwitanie

Poświęcony Manannowi dzień zwiastuje zmianę pór roku i obwieszcza koniec zimy – czasu Ulryka. Taal zstępuje na ziemię jako Pan Lasów, ożywiając rośliny i wydobywając je spod śniegu. Pora Ulryka powoli dobiega końca, znikają śniegi i rozmarzają rzeki. Nadchodzą cieplejsze dni. Rybacy przygotowują swoje łodzie, modląc się do Mananna o udane połowy.

Bogowie w powiedzeniach gwarowych

Poniżej przedstawione zostały popularne powiedzenia związane z bóstwami.

„Będzie wieczerał z Ranaldem” – Potoczne określenie sytuacji związanej z ogromnym ryzykiem.

„Czuł już na karku oddech Morra” – O kimś, kto znalazł się o krok od śmierci.

„Jakby gończyły go wilki Ulryka!” – O kimś, kto biegł bardzo szybko.

„Na zęby Taala!” – Przekleństwo używane w razie niespodziewanych kłopotów.

„Pewny jak kielbasa Sigmara” – Wulgarnie określenie o niejasnym pochodzeniu i znaczeniu.

„Szczery się jak sam Morr” – Określenie osoby, która uśmiecha się w wyjątkowo złowieszczy sposób.

„Teraz to on już z Morrem tańczy” – O zmarłym.

„Zapłaci mieczem i monetami” – Określenie osoby, która postępuje lekkomyślnie i naraża się na śmierć. Dwie monety i miecz to przedmioty, które zwykle chowa się do grobu razem z nieboszczkiem.

„Ze źródła Myrmidii pij do dna” – Źródło Myrmidii jest symbolem odwagi i wytrwałości, które pozwalają pokonać wszelkie przeszkody.

Pierwszy Kufel

Jest to pierwsze krasnoludzkie święto w roku, zwiastujące początek nowego sezonu piwnego. Wytacza się beczki i próbuje pierwszego piwa uwarzonego tego roku. W tym dniu złocisty napój leje się strumieniami we wszystkich krasnoludzkich twierdzeniach i koloniach.

Pierwszy Dzień Lata

Według legendy, tego dnia Sigmar wstąpił do nieba i stał się bogiem. Jest to uroczyste święto, spędzane na hucznych zabawach i wystawnych ucztach.

Dzień Słońca

W dzień letniego przesilenia mieszkańcy Imperium oddają cześć bóstwom natury, Taalowi i Rhyi, spędzając czas na tanecznych zabawach. Zgodnie z ludowymi wierzeniami, jest to najlepszy czas na poczęcie dzieci. Nieprzypadkowo pokrywa się ze starożytnym, druidycznym świętem płodności. Jest to święty czas dla elfów, którzy w tym dniu dziękują swoim bogom za dary natury.

Saga

W czasie drugiego krasnoludzkiego święta w roku opowiada się wspaniałe historie o zabójcach trolli, epickich bitwach i mądrości Przodków, oczywiście przy kufelku piwa.

Noc Tajemnicy

Zwana przez starszych mieszkańców Geheimnisnacht, Noc Tajemnicy jest drugim co do ważności świętem Morra. Oba księżycy są w pełni, a bariera między krainami żywych i zmarłych staje się niezwykle cienka. To dobry czas na wszelkiego rodzaju wróżby i przepowiednie, zwłaszcza że jest to wieczór znacznie bezpieczniejszy od Nocy Wiedźm.

Tydzień Ciasta

To prawdziwy festiwal obżarstwa i nieróbstwa. W tym czasie niziołków ogarnia szal pieczenia i pożerania ogromnych ilości naleśników, ciast i wszelkiego rodzaju słodyczy. Mieszkańcy Imperium powoli zaczynają przyswajać sobie tę uroczystość, uznając ją za nową okazję do zabawy.

Przekwitanie

W dniu równonocy jesiennej Taal i Rhya oddają Ulrykowi władzę nad światem przyrody. Zaczyna się zima. W tym dniu pali się wielkie ogniska, do których chłopcy wrzucają część plonów w podzięce za łaskę Rhyi, Matki Ziemi.

Drugi Szpunt

Jest to trzecie święto krasnoludzkie w roku. Zgodnie z tradycją, należy sprawdzić, czy piwo już dojrzało. A najlepiej to robić przy opowieściach o bohaterskich walkach z goblinami i orkami.

Uśpienie

Zimowe przesilenie to dzień wyznaczający pełnię władzy Ulryka i nadejście największych mrozów, na czas których przyroda zapada w długi sen. W tym dniu chłopcy rozpalają ogniska dla Taala i Rhyi, by mogli wrócić na ziemię i ożywić siły natury.

Ostatnia Beczka

Wbrew pozorom, ostatnie krasnoludzkie święto w roku jest wyjątkowo radosne i z dawną wyczekiwane. Zgodnie z tradycją, wszystkie beczki z kończącego się sezonu piwnego muszą zostać opróżnione. Krasnoludy tłumaczą to następująco: „piwo nie może skwaśnieć i się zmarnować”. Rozlanie choćby kropki piwa przynosi pecha przez cały nadchodzący rok.

Gniew bogów

Bogowie, choć obdarowują łaską i błogosławieństwem swoich gorliwych wyznawców, srodze mścą się na wiarołomcach i bluźniercach. Jeśli wyznawca nie przestrzega przykazań swojego boga lub w inny sposób okrywa się hańbą, może zostać surowo ukarany. Podobny los czeka świętokradców, którzy bezczeszczą przybytki bogów.

Boskie kary mogą mieć różny charakter, zależnie od wagi przewinienia, a także zajmowanej przez grzesznika pozycji w hierarchii kultu. Wyznawcy, którzy pobłądzili, mogą stracić niektóre lub wszystkie moce, jakie otrzymali w darze od bogów (na przykład kapłani nie będą mogli korzystać z zaklęć magii kapłańskiej). Inni mogą mieć wizje, które będą wyraźnie świadczyć o tym, że popadli w niełaszkę. Jeśli pomimo tych ostrzegawczych znaków, grzesznicy nadal będą drwić z boskiej mocy lub przeinaczać nauki i przykazania kultu, mogą na własnej skórze odczuć gniew mściwego boga, zwykle w postaci choroby lub dotkliwej dolegliwości. Podobny los czeka świętokradców i bluźnierców. Bogowie często uznają, że w takich wypadkach najlepszą pokutą i motywacją do skruchy jest nagły atak krwawej biegunki.

Przebłagać bogów i odkupić swoje winy można na wiele sposobów. Zwykle jest to pokuta, wyznaczana przez kapłanów. Poniżej znajdziesz najczęściej wymierzane kary, ale oczywiście możesz wymyślić inne, bardziej pasujące do zaistniałej sytuacji.

Typowe akty skruchy

Biczowanie

Publiczne batożenie i samobiczowanie to kary często wyznaczane przez kapłanów wielu bogów. Niektórzy z nich zalecają używanie w tym celu specjalnych narzędzi, inni zadowolają się odpowiednią liczbą pręg na plecach pokutnika.

Danina krwi

Niektóre przewiny można okupić złotem, płacąc wyznaczoną przez kapłana kwotę na rzecz Świątyni. W biednych osadach, gdzie ludzi nie stać na kupowanie przebaczenia za pieniądze, zamiast tego pobiera się daninę wypłacaną w krwi winowajcy. Pokutnik musi dokonać rytualnego nacięcia i napęlić własną krwią naczynie, które potem składa przed ołtarzem zagniewanego boga. W zależności od wagi przewinienia, używa się kielichów o różnej pojemności.

Kowadło

Jest to uświęcona tradycja kara dla świętokradców, stosowana prawie wyłącznie przez kapłanów Sigmara. Polega na zmiżdżeniu „młotem sprawiedliwości dłoni grzechem skalanej”. Poważniejsze przewiny oznaczają spotkanie z wyjątkowo silnym kapłanem, który dokona kary za pomocą narzędzia o pokaźnych rozmiarach.

Odpust

Płacenie za odpust jest chyba najbardziej powszechną formą okazywania skruchy. Zazwyczaj datki na rzecz Świątyni składa się w Dzień Podatków, w miejscu publicznym – może to być rynek albo wejście do świątyni. Gapię zwykle drwią z takiego nieszczęśnika, obrzucając go obelgami, błotem i odpadkami. Wysokość datku zależy od zamożności osoby i wagi przewinienia.

Pijawki

Większość kultów potępia oszustwo i łgarstwo. Kupcy, którzy zaniżają wagę sprzedawanych towarów, kłamcy, plotkarze i donosiciele często bywają przyprowadzani przed oblicze kapłanów, którzy wyznaczają im „boską karę”. Pokuta najczęściej polega na głośnym odmawianiu modlitw. Na języku grzesznika kładzie się pijawki, które mają wyssać jadowite kłamstwa.



Post

By ułagodzić gniew boga, winowajca musi odbyć post. Najczęściej zostaje zmuszony do ograniczenia ilości i jakości swoich codziennych posiłków, ale w przypadku ciężkich przewin, kapłan może nakazać, by grzesznik przez cały miesiąc pił tylko wodę. Zwykle kończy się to zachorowaniem na krwawą biegunkę, która jest powszechnie uznawana za oznakę gniewu bogów.

Worek pokutny

W przypadku drobnych przewinień, głowę grzesznika owijają się workiem i przeganiają go dookoła osady. Przypomina to nieco zwyczaj zakładania masek śmierci na twarze heretyków przed ich spaleniem lub ścięciem.

— Bogowie Imperium —

W niniejszym podrozdziale znajdziesz opisy poszczególnych bogów, powszechnie czczonych na terenie całego Imperium. W innych krainach bogowie ci znani są pod różnymi imionami i przydomkami. Pobożni Bohaterowie oraz kapłani powinni nosić na ubraniu symbol swojego boga i postępować według jego przykazań. Złamanie świętych nakazów może spowodować boski gniew na wiarołomcę.

Wyznawcy każdego bóstwa wypełniają przykazania, nakładane przez kapłanów, którzy tworzą mniej lub bardziej zorganizowaną strukturę kultu. Czasem jest to nieformalne bractwo, innym razem może to być zakon o ściśle ustalonej hierarchii. Informacje dotyczące bóstw i organizacji świątynnych są przeznaczone tylko dla Mistrza Gry. Jeśli któryś z BG wstąpi w szeregi duchowieństwa lub do zakonu, możesz pozwolić graczowi na przeczytanie opisu odpowiedniego kultu.

Manann

Bóg mórz

Manann to nieprzewidywalny i gniewny władca mórz oraz istot żyjących w głębinach. Jest patronem żeglarzy, rybaków i ludzi mieszkających na wybrzeżu. Władę prądami morskimi oraz decyduje



o gwałtowności przyływów i odpływów. Zmienny jak samo morze, potrafi być rozszalały niczym sztorm albo spokojny jak lekka bryza. Manann jest synem Taala i Rhyi. Przedstawiany bywa najczęściej jako olbrzymi mężczyzna lub tryton z odsłoniętą piersią pokrytą wodorostami, noszący spiczastą koronę z czarnego żelaza. Może też przybierać formę wiru, trąby wodnej lub olbrzymiego potwora morskiego.

Symbol

Manann jest najczęściej przedstawiany za pomocą stylizowanego rysunku fali, symbolu, który dzieli z pomniejszych bóstwami wodnymi. Równie popularnymi znakami są: korona zwieńczona pięcioma szpikulcami, trójząb i stylizowana sylwetka albatrosa. Kapłani Mananna noszą zwykle zielononiebieskie lub niebieskoszare habity, czasami przyozdobione wzorem niebieskich fal na białym tle.

Zasięg kultu

Manann jest czczony głównie przez osoby związane z morzem – żeglarzy, marynarzy i rybaków. Tradycja nakazuje ludziom wypływającym w morze złożenie niewielkiej ofiary dla bóstwa. Ma to zapewnić bezpieczną podróż. Piraci czczą Mananna pod postacią groźnego wojownika, który surowo mści się za zakłócanie spokoju jego morskiej krainy. Składają mu ofiary z pojmanych żeglarzy, próbując w ten sposób zaskarbić sobie przychyłność boga mórz.

Charakter

Tak jak jego ojciec Taal, Manann nie dba zbyt wiele o potrzeby śmiertelników. O ile jednak Taal pozostaje zupełnie obojętny na sprawy ludzi, o tyle Manann wydaje się zadowolony z władzy nad ludzkim życiem, przynajmniej na morzu. Mędrcy oddani Verenie uznają to za przejaw złej natury boga, ale wyznawcy Mananna odrzucają taki pogląd, uważając go za oznakę krótkowzroczności obcych kapłanów. Wierzą, że kapryśna natura ich boga, a także obojętność na prośby wiernych, wpisane są w boski plan, którego śmiertelny umysł nie potrafi zrozumieć.

Przykazania

Większość przykazań nałożonych na wyznawców Mananna to sformalizowane wersje żeglarskich przesądów. Zakazane jest gwizdanie na pokładzie statku, wypływanie w podróż trzynastego dnia miesiąca i zabijanie albatrosów. W trakcie pogrzebu na morzu rozlewa się kilka kropel krwi jako dar dla Mananna, by przyjął zmarłego do swojego królestwa.

Opis kultu

Świątynie

Niemal wszystkie świątynie Mananna są usytuowane w portach i miastach na wybrzeżu, chociaż kilka można znaleźć w portach śródlądowych, do których mogą zawiązać statki morskie – takich jak Altdorf. Główna świątynia Mananna znajduje się w dzielnicy doków Marienburga. Jest to ogromny i okazały gmach, w którym przechowywane są rozliczne skarby, od wielu pokoleń składane w ofierze przez kupców i żeglarzy. Poszczególne świątynie Mananna cieszą się niezależnością, chociaż muszą płacić daninę na rzecz świątyni w Marienburgu.

Świątynie tego kultu mają różne kształty i rozmiary. Najczęściej są to przestronne budynki, we wnętrzu których umieszczany jest posąg przedstawiający Mananna, ale szczegóły wystroju mogą się znacząco różnić, w zależności od dominującego w okolicy stylu architektonicznego i zdobniczego. Także poświęcone Manannowi kaplice charakteryzują się różnorodnością stylu. Mogą to być zarówno niewielkie, bogato zdobione budynki, jak i zwykłe, drewniane posągi ustawione na placach i między zabudowaniami portowymi.

W świątyniach odprawia się zbiorowe modły do Mananna lub odczytuje legendy o jego mitycznych dokonaniach. Kapłani dysponują bogatym zbiorem opowieści o tym jednocześnie okrutnym i wspaniałomyślnym bogu.

Organizacje świątynne

Kult Mananna nie posiada ścisłej hierarchii. Jego zwierzchnikiem jest patriarcha (lub matrona), przebywający w głównej świątyni w Marienburgu. Zwykli kapłani samodzielnie rządzą świątyniami, zwracając się do zwierzchnika kultu tylko w wyjątkowo trudnych kwestiach. Głównym obowiązkiem patriarchy lub matrony jest rozstrzyganie wewnętrznych sporów między świątyniami oraz nadzór nad Zakonem Albatrosa, który skupia kapłanów-nawigatorów służących na statkach kupieckich i okrętach wojennych. W zamian za ich usługi, Świątynia otrzymuje dziesięcinę, która czasami jest bardzo pokaźna, jako że zakonni nawigatorzy są uznawani za najlepszych w całym Starym Świecie. Wielu żeglarzy uważa obecność na pokładzie kapłana z Zakonu Albatrosa za dobry omen, wierząc że jedynie sługa Mananna może usмирzyć jego gniew.

Grasujący wzdłuż północnego wybrzeża Imperium piraci czczą Mananna pod imieniem Stormfela – boga raf i morskich prądów. Jego kult jest oficjalnie zakazany w Imperium, głównie ze względu na składane mu krwawe ofiary z ludzi. Manann jest też wyznawany pod różnymi imionami przez przewoźników i innych ludzi pływających

po rzekach Imperium, szczególnie w pobliżu ich ujścia do morza. Niektórzy uczeni głoszą pogląd, że Mathlann – bóg burz z elfiego panteonu – również jest wcieleniem Mananna. Zbieżność tych imion jest z pewnością zastanawiająca.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność **plywanie**. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności: **rzemiosło (szkutnictwo)**, **wioślarstwo** oraz **żeglarsstwo**.

Najważniejsi kapłani

Obecnie matroną kultu jest Camille Dauphina. Mimo dość młodego wieku, jest ambitna i wyjątkowo przebiegła. Posiada wpływ w większości kupieckich rodów z Marienburga, ale również wykorzystuje Zakon Albatrosa, by śledzić działalność kupców w całym Starym Świecie. Jest osobą rozsądną i opanowaną, choć nieco zbyt rozrzućną, gdy zamawia dzieła sztuki dla ozdoby głównej świątyni boga. Wielu kapłanów, w szczególności spoza Marienburga, uważa, że matrona powoli zamienia kult w gildię kupiecką. Po cichu przyznają się do dręczących ich wątpliwości, czy za poczynaniami matrony Dauphiny rzeczywiście stoi wola Mananna.

Dni świąteczne

Najważniejszym świętem Mananna jest wiosenna równonoc, która rozpoczyna sezon długich rejsów. Mniej uroczyste rytuały odprawia się na początku wiosny i w czasie największych pływów. Kapłani Mananna odprawiają obrzędy w czasie pełni Mannaświeca, białego księżyca poświęconego ich bogu. Zgodnie z nauką Świątyni, Władca Mórz za pomocą tego księżyca wywołuje przyplawy i odpływy.

Morr

Bóg śmierci i snu

Morr to bóg śmierci i władca świata umarłych. Zwykle jest przedstawiany jako wysoki, zamyślony mężczyzna o szlachetnych rysach twarzy. Opiekuje się duszami zmarłych, prowadząc je do swojego mrocznego królestwa. Morr jest zaciekle wrogiem ożywieńców, ponieważ ich tworzenie oznacza naruszenie jego boskiego prawa do zmarłych.

Morr jest także bogiem sennych marzeń i przepowiedni. Dbą o bezpieczeństwo wędrowki po krainie snów, która graniczy z królestwem zmarłych. On także zsyła wizje wróżbitom i szaleńcom.

Mędrcy głoszą pogląd, że Morr jest mężem Vereny, która doradza mu w wielu kwestiach.

Symbol

Najczęściej spotykane symbole Morra to czarna róża, kruk i kamienny portal. Jego kapłani zwykle noszą proste, czarne habity z kapturami, pozbawione jakichkolwiek ozdób i symboli.

Zasięg kultu

Chociaż Morr jest znany w całym Starym Świecie, nie jest bogiem powszechnie czczonym. Modlą się do niego głównie osoby pogrążone w żałobie po bliskich, składając mu ofiary w intencji ich bezpiecznego przejścia do krainy umarłych. O jego radę proszą w modlitwie wróżbita i jasnowidze, o jego łaskę – ludzie dręczeni nocnymi koszmarami. Także wielu ametystowych czarodziejów uznaje Morra za swojego patrona.



Charakter

Z pozoru może się wydawać, że Morr, uosobienie śmierci, jest całkowicie obojętny na los śmiertelników. I tak wszyscy trafiają w końcu do jego królestwa. Jednak oddani mu kapłani wierzą, że w rzeczywistości jest bogiem łaskawym, który chroni śniących i umarłych, przeciwstawia się nekromancji i zsyła na ludzi moc objawień oraz przepowiadania przyszłości.

Przykazania

Podstawowym zadaniem kapłanów Morra jest odprawianie rytuałów pogrzebowych, opieka nad duszą zmarłego oraz przygotowanie jej do podróży w zaświaty. Oprócz tego muszą postępować według następujących przykazań:

- Przestrzegaj rytuałów czuwania nad zwłokami i pogrzebu.
- Przecistawiaj się nekromantom i ożywieńcom w każdy możliwy sposób.
- Szanuj zmarłych i ich rodziny.
- Zgłębiaj znaczenie swoich snów.

Opis kultu

Świątynie

Każda ze świątyń Morra jest poświęcona tylko jednej sferze jego władzy – śmierci lub sennym marzeniom. Jednakże ich cechą wspólną jest szerokie wejście z kamiennym nadprożem. Pozostaje zawsze otwarte, tak jak wiecznie otwarte są wrota do świata zmarłych i krainy snów. Poszczególne świątynie są całkowicie niezależne. Kapłani rzadko utrzymują kontakty z innymi świątyniami. Co dziesięć lat zwoływany jest synod duchowieństwa Morra, który zawsze odbywa się w mieście Luccini w Tilei. Obrady służą wyjaśnieniu różnic i problemów teologicznych, tam też zapadają ostateczne decyzje w sprawie obrzędów i posług kapłańskich.

Świątynie boga śmierci są jednocześnie miejscem przygotowania zwłok i odprawiania obrzędów pogrzebowych. Domy zmarłych stoją na terenie Ogrodów Morra lub w ich pobliżu. Są to zwykle solidne gmachy, puste i pozbawione wszelkich ozdób. Od kamiennej posadzki bije chłód śmierci. Ciała zmarłych są składane u bram Ogrodów i przekazywane kapłanom, którzy zajmują się całością obrzędu pogrzebowego.

Świątynie boga snów są mniej okazałe od jego Ogrodów. Zwykle są to budowle zwieńczone kopułą z otworem, przez który wpada światło księżyców. Wnętra tych świątyń wypełnia dym kadzideł i wonnych lamp olejnych. Ludzie przychodzą tu, by poznać znaczenie swoich snów lub prosić kapłanów o przepowiednie.

Kapliczki Morra kształtem przypominają portal składający się z dwóch prostych filarów i nadproża. Zdarza się, że jedna z kolumn jest wykonana z bazaltu, a druga z marmuru, co symbolizuje oba aspekty Morra, czyli śmierć i sen. Rzadko można zobaczyć ołtarzyki i kapliczki Morra w prywatnych domostwach, gdyż panuje powszechne przekonanie, że jego symbole prowadzą do śmierci i nieszczęścia. Czasem jednak u wezgłowia łóżka ustawia się niewielką misę z wrytym symbolem kruka, w której przez całą noc żarzą się węgle. Podobno zapewnia to spokojny sen bez koszmarów i złowrobnych wizji.

Organizacja świątynne

Wyznawcy Morra należą do jednego z dwóch zakonów, które zajmują się wypełnianiem posług związanych z dwoma aspektami boga. Kapłani Zakonu Całunu opiekują się Ogrodami Morra, odprawiają obrzędy pogrzebowe i chronią pobliskie cmentarze przed

porywaczami zwłok i nekromantami. Są postrzegani jako ludzie milczący i tajemniczy, choć krąży też historie o ich cichych aktach dobroci: anonimowej pomocy udzielonej wdowie i jej dzieciom, ukojeniu pogrążonego w żałobie kochanka lub modlitwach za zmarłych zapomnianych przez własne rodziny.

Mniej liczni są kapłani należący do Zakonu Wieszców, poszukiwani ze względu na doświadczenie w odczytywaniu znaków i przepowiedni oraz umiejętność korzystania z magii, która objawia tajemnice przyszłości i przeznaczenia. Rzadko oddalają się od świątyni snu, większość czasu spędzając na kontemplacji lub medytacjach. Wyruszają w drogę tylko wtedy, gdy otrzymają znak od Morra, najczęściej w postaci wizji lub proroczego snu. Są zwykle nieco rozkojarzeni i zamyśleni, ale nabierają niespodziewanego wigoru, gdy opisują jakąś wizję lub interpretują jej znaczenie. Utrzymują częste kontakty z czarodziejami Kolegium Niebios, wymieniając się tajnikami sztuki wróżenia.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność **zastraszanie**. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **nauka** (nekromancja), **rzemiosło** (balsamowanie zwłok) oraz **groźny**.

Najważniejsi kapłani

W Talabheim mieszka najslawniejszy Wieszc Morra – Paul van Soleck. Chociaż ma zaledwie piętnaście lat, nikt nie dorównuje mu w sztuce przepowiadania przyszłości. Tylko nieliczni potrafią zachować spokój w jego obecności. Zwracającym się do niego osobom przygląda się szeroko otwartymi, szafirowymi oczami, a jego młoda i piękna twarz przybiera chłodny i absolutnie obojętny wyraz, zastygając niczym oblicze kamiennego posągu. Paul jest znany w mieście nie tylko ze swych przepowiedni, ale także z dziwnych zachowań. Czasami sypia na cmentarzu, pośród nagrobków. Twierdzi, że duchy zmarłych wyjawiają mu tajemnice przyszłości. Zważywszy na dokładność jego objawień, niewielu ludzi śmie wątpić w te słowa. Władca Talabheim często zaprasza Paula na prywatne audyencje, by wysłuchać jego rady lub prosić o objaśnienie znaczenia jakiegoś snu.

Dni świąteczne

Szczególnie ważne dla kultu Morra są dwie święte noce, gdy oba księżycy jaśnieją w pełni. Pierwsza z nich to Hexensnacht (Noc Wiedźm), ostatnia noc w roku. Drugą jest Geheimnisnacht (Noc Tajemnicy), wypadająca w połowie roku. Oba święta to dobra pora na przepowiadanie przyszłości i wywoływanie duchów zmarłych.

Myrmidia

Bogini wojny

Jej posągi zdobią prawie każdy dom w miastach Tilei i Estalii. Mieszkańcy krain Południa modlą się do niej, szukając ochrony przed wszelkim nieszczęściem. Wiara mieszkańców Imperium w Sigmara jest ledwie cieniem w porównaniu z bezgraniczną miłością, jaką ludzie z Estalii i Tilei żywią wobec swej pani, mistrzyni i bogini w jednej osobie – Myrmidii.

Jej pozycja w panteonie bogów jest przedmiotem ożywionych dyskusji w gronie namiętnych teologów i mędrców. Uczni z Imperium głoszą pogląd, że Myrmidia była śmiertelniczką z Tilei lub Estalii. Będąc dzielną wojowniczką, chroniła swój lud przed najazdami barbarzyńców z północy (czyli z terenów obecnie wchodzących w skład Imperium i Bretonii) oraz przed najeźdźcami z Arabii



i hordami goblinów ze wschodu. Wdzięczni mieszkańcy obrali ją na swoją królową. W czasie koronacji Myrmidia została ugodzona zatrutą strzałą, wyrzuczoną przez skrytobójcę. Na łożu śmierci królowa nakazała wybudować ogromny statek, którym odpłynęła na zachód. Gdy umarła, bogowie przyjęli ją do swojego grona. Na terenie Imperium Myrmidia jest uważana za pomniejsze bóstwo. Mimo szacunku należnego wszystkim bogom, mieszkańcy nie obdarzają jej szczególną cziłą, uznając za bóstwo regionalne, podobnie jak bogów Bretonii lub Kislewa.

W Imperium Myrmidia jest przedstawiana jako śmiertelna wojowniczka, która walczyła w obronie swojego ludu. W Estalii oraz Tilei wygląda to zupełnie inaczej. Ludzie z Południa wierzą, że Myrmidia jest córką Vereny i Morra, ale wychowaną w rodzinie śmiertelników. Dzięki temu mogła poznać mądrość zwykłych ludzi. Mieszkańcy obu krain toczą niustające spory, która z nich stanowi ojczyznę dzielnej wojowniczki. Zgadzają się jednak, że Myrmidia zjednoczyła ludność dwóch narodów w obliczu wspólnego zagrożenia. Do dnia dzisiejszego jest wysławiana i czczona nie tylko jako patronka Estalii i Tilei, ale także jako córka dwojga potężnych i mądrych bóstw.

Mieszkańcy Południa wierzą, że Myrmidia odgrywa znaczącą rolę jako bogini postępu cywilizacyjnego i rozwoju ludzkości. Jest patronką żołnierzy i strategów, a także zjadłą przeciwniczką Ulryka. Podczas gdy Pan Wilków rozkoszuje się brutalną siłą i bitewnym szałem, Myrmidia ponad wszystko ceni kunszt fechtunku i wojenną strategię.

Myrmidia jest najczęściej ukazywana jako młoda kobieta, wysoka i silna, odziana w pancerz typowy dla krain Południa. Dźierzy włócznię lub miecz oraz tarczę. Czasami przybiera postać orła.

Symbol

Symbolem Myrmidii jest włócznia osłonięta tarczą. Jej wyznawcy wieszają na szyi wisiorek z tym właśnie znakiem, wierząc że zapewni im szczęście w bitwie. Kapłani noszą białe szaty z czerwonymi obszyciami. Symbol bogini wyszywają na lewej piersi lub umieszczają na zapinkach do płaszcza. Głowy okrywają niebieskimi kapturami.

Zasięg kultu

Myrmidia jest czczona z niemal fanatyczną gorliwością przez mieszkańców krain Południa, szczególnie Tilei i Estalii. W innych regionach Starego Świata o jej łaskę proszą wojownicy, których nie pociąga szaleństwo wiernych Ulryka. Wielu wyznawców Myrmidii spotkać można w jednostkach artylerii i strzelców, czyli w oddziałach używających broni palnej, zakazanej przez kult Ulryka.

Charakter

Myrmidia jest patronką ludzi z Południa, która słucha ich prośb i chroni przed najazdami wrogów. W przeciwieństwie do Ulryka, którego raduje wszelki rozlew krwi, Myrmidia często wspiera walczących w słusznej sprawie. Natomiast wśród wyznawców innych bogów jest postrzegana raczej jako mściwa bogini wojny.

Przykazania

Wszyscy wyznawcy Myrmidii powinni przestrzegać poniższych przykazań. Ich złamanie może oznaczać nienasade bogini w trakcie bitwy. Zarówno zakony rycerskie, jak i organizacje świątynne, stosują własny system kar i pokut za winy.

- Zawsze postępuj godnie i broń swego honoru.
- Pojmanych przeciwników traktuj z szacunkiem.
- Nie miej zmiłowania dla wrogów ludzkości.
- Wykonuj rozkazy przełożonych, chyba że stoją w sprzeczności z innymi przykazaniami.

Opis kultu

Świątynie

Główne świątynie kultu Myrmidii znajdują się w estalijskim mieście Magritta i tileańskim mieście Remas. Mieszkańcy obu krain spierają się, która ze świątyń jest ważniejsza. Ma to związek z teologicznym sporem o pochodzenie bogini.

Za duchowe centrum kultu Myrmidii uważa się jednak świątynię w Magritcie, która poniosła największy ciężar walk w czasie Wojen Arabskich. Formalnie podlegają jej wszystkie inne świątynie bogini, choć od czasu wojen z Arabią ośrodek w Magritcie nigdy nie wykorzystywał swojego zwierzchnictwa.

Świątynie Myrmidii można znaleźć we wszystkich zamkach w Estalii i Tilei, a w wielkich miastach wzniesiono po kilka przybytków Pani Wojny. Kult bogini jest rozpowszechniony także na południowych obszarach Bretonii i Imperium. Kompanie najemników z Estalii i kondotierzy z Tilei często stawiają przenośne ołtarzyki i kapliczki w swoich koszarach. Świątynie Myrmidii budowane są zgodnie ze stylem architektonicznym typowym dla krain Południa. Główna sala na podstawie kwadratu albo prostokąta przykryta jest ogromną kopułą i zwieńczona strzelistymi iglicami wież. Zewnętrzne ściany pokrywają ogromne płaskorzeźby przedstawiające różnego rodzaju broń, tarcze i elementy zbroi. Z daleka wyglądają, jakby zostały zawieszane na fasadzie budowli. Kapliczki przypominają kształtem świątynie, tyle że są mniejsze i nie tak ozdobne. Czasem można spotkać wolnostojące kamienne rzeźby w kształcie stojaków z bronią i pancerzami. W miastach Południa powszechnym widokiem są posagi bogini, strzegące murów, placów i znaczących budynków.

Organizacje świątynne

Obydwa najważniejsze zakony Myrmidii mają swą główną siedzibę w świątyni w Magritcie. Kapłani i akolici należą do Zakonu Orła, świętego zwierzęcia bogini, która przybiera jego postać i unosi się nad polem bitwy, przypatrując się swoim wrogom. Wielu kapłanów Orła służy w oddziałach armii Estalii i Tilei, a także w licznych kompaniach najemników, które walczą we wszystkich krainach Starego Świata. Kapłani często idą do boju ramię w ramię z prostymi żołnierzami, a możliwość doradzania dowódcom w kwestiach wojskowych i duchowych traktują jako wielki zaszczyt, a zarazem swój święty obowiązek.

Drugą organizację stanowią rycerze Zakonu Świętej Włóczni, stacjonujący w komandaniach rozrzuconych po całym Starym Świecie. Często działają pod innymi nazwami – takimi jak Rycerze Gwiazdźstiej Tarczy lub Rycerze Bezlitosnej Wojowniczki. Pomniejsze zakony rycerskie, służące Myrmidii, uznają zwierzchność głównej organizacji zakonnej. Mogą zostać wezwane do wspólnej walki, tak jak to zdarzyło się w czasie wojen z Arabią. Podczas licznych bitew rycerze Zakonu Świętej Włóczni, wspierani przez braci z pozostałych zakonów, zawsze atakowali w pierwszym szeregu. Zawsze też jako pierwsi szli do szturm, wykazując się niezrównanym męstwem i sprawnością w walce.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz zdolności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują zdolność **morderczy atak**. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **dowodzenie** oraz **broń specjalna** (dowolne trzy).

Najważniejsi kapłani

Arcykapłan kultu zwany jest La Aguila Ultima (lub L'ultima Aguila w Tilei). W obecnych czasach to stanowisko piastuje czarownica Isabella Giovanni. Pochodzi z Tilei, ale zaprzysięgła wierność świątyni w Estalii, co wywołało oburzenie wśród jej rodaków. Isabella próbuje doprowadzić do zakończenia sporu dotyczącego miejsca narodzin bogini.

Obecny Wielki Mistrz Zakonu Świętej Włóczni, Juan Franco z Estalii, nosi tytuł Chwalebnego Przywódcy. Trzyma zakon pewną ręką, planując najazd na ziemie Arabii.

Dni świąteczne

Kult Myrmidii nie ma ustalonych dni świątecznych. Wyznawcy oddają cześć swej bogini przed i po bitwie, a także na początku i po zakończeniu kampanii wojennej.

Ranald

Bóg złodziei

Ranald to bóg rzadko czczony w świątyniach. Jego wyznawcy modlą się w prywatnych kapliczkach lub szeptem przywołują imię Pana Złodziei. Jest patronem złodziei, kupców, szulerów i wszystkich tych, którzy ponad wszystko kochają blask złota. Mimo niewielkiej liczby świątyń i kapłanów, Ranald to bóg najczęściej wzywany przez mieszkańców Imperium. Modlą się do niego biedacy i bogaci, złodzieje i okradani, władcy i chłopci, szczęściarze i pechowcy, zdrowi i chorzy – słowem każdy, kto chce uchronić się przed nieszczęściem lub liczy na uśmiech losu.

Ortodoksyjni kapłani innych bogów określają Ranalda mianem podstępного i oszukańczego patrona lajdaków, rzeźmieszków oraz ludzi ze społecznych nizin. Władze Imperium nie traktują poważnie kultu Ranalda, odmawiając jego kapłanom praw i przywilejów, którymi cieszą się kapłani innych bogów. Jednak dla zwykłych ludzi Ranald jest prawdziwie opiekuńczym bóstwem, które wysłuchuje modlitw i obdarza łaską gorliwych wyznawców.

Ranald zwykle jest przedstawiany jako przystojny mężczyzna z tajemniczym uśmiechem na ustach. Może też przybierać postać wrony, sroki albo czarnego kota. To czarujący, kłamiwy łotrzyk, którego bawią nagle zmiany losu, błyskawiczne zdobywanie fortuny

i równie gwałtowna jej strata. Nie jest złym bogiem, a raczej złośliwym i kapryśnym kanciarzem, obdarzonym przewrotnym poczuciem humoru i niezwykle sprytem. Zamożni kupcy przekazują na rzecz kultu pokaźne datki, próbując w ten sposób przekupić Pana Złodziei i zyskać jego przychylność. Ranald brzydzi się przemocą i zwykle odwraca się od ludzi, którzy odczuwają przyjemność z zadawania cierpienia innym.

Symbol

Ranald jest reprezentowany przez znak skrzyżowanych palców, wskazującego i środkowego. Wykonanie tego znaku jest swego rodzaju odpowiednikiem cichej modlitwy i wezwania boga. Ponoć taki gest przynosi szczęście. W rzadko spotykanych świątyniach i kapliczkach Ranald przedstawiany jest jako wrona lub czarny kot.

Z oczywistych względów, kapłani Ranalda nie noszą wyróżniających się szat i świętych symboli boga. Niektórzy wyznawcy noszą znak podwójnego „X”, ukryty wśród wzorów ubrania lub zaszyty od wewnątrz podszewki. Taki znak również ma zapewniać szczęście i przychylność Ranalda.

W całym Starym Świecie metalowy wisior z ozdobnym znakiem „X” jest uznawany za talizman przynoszący szczęście. Wiele ludzi nosi takie ozdoby na szyi. Jest to jedyna oznaka niezwyklej popularności Ranalda wśród jego wyznawców. Ten symbol jest tak powszechny, że jego noszenie nie wzbudza żadnych podejrzeń, za wyjątkiem miejsc, gdzie kult Ranalda jest zakazany, a jego wyznawcy ścigani przez łowców czarownic. Zwykle symbol pozostaje ukryty pod ubraniem, gdyż jawne obnoszenie się z nim zmniejsza skuteczność działania amuletu.

Zasięg kultu

Ranald jest wyznawany w całym Starym Świecie, szczególnie w większych osadach i miastach. Modlą się do niego przede wszystkim złodzieje, kupcy, szulerzy, rzeźmieszkowie i ludzie najbiedniejsi.

Charakter

Oddani wyznawcy Ranalda wierzą, że jeśli będą modlić się do niego wystarczająco żarliwie, bóg wysłucha ich prośb. Co prawda, niektórzy obecni kapłani twierdzą, że jego wyznawcy to zwykli złodzieje i żebracy, którzy mimo modłów i ofiar, wciąż żyją w nędzy. Głoszenie takich poglądów nie jest zbyt bezpieczne, zwłaszcza w otoczeniu zdesperowanych nędzarzy lub łotrzyków.

Przykazania

Oddani wyznawcy Ranalda starają się przestrzegać poniższych przykazań. Ich złamanie nie pociąga za sobą żadnych konsekwencji, oczywiście oprócz gniewu Ranalda.

- Jedna moneta na dzień należy się Ranaldowi.
- Ranald brzydzi się przemocą.
- Umysł jest potężniejszy od broni.
- Używaj wyłącznie sztyletu. Tylko tępaki potrzebują długich mieczy lub zbroi.

Opis kultu

Świątynie

Kult Ranalda, jak przystało na boga nie lubiącego rozgłosu i zawsze skrytego w cieniu, nie posiada żadnej organizacji ani hierarchii kapłanów. Największa świątynia znajduje się w Marienburgu,



gdzie bóg darzony jest szczególnym uwielbieniem. Z zewnątrz przypomina typowy dla innych kultów dom modlitw, udekorowany złotymi posągami i zwieńczony ogromną, złotą kopułą.

W wielu miastach, zwłaszcza w biednych dzielnicach, stoją kapliczki Ranalda, którymi opiekują się nieformalne stowarzyszenia lub okoliczna ludność. Zwykle są ukryte w ciemnych zaułkach lub trudno dostępnych miejscach. W razie wykrycia ich przez władze, mieszkańcy udają święte oburzenie, w geście gniewu i poszanowania prawa niszcząc kapliczkę i paląc symbole Ranalda. Tej samej nocy odbudowują ją w innym miejscu. Większe kaplice Ranalda stawiane są w dobrze strzeżonych szulerniach i kasynach oraz w siedzibach niektórych gildii kupieckich.

Kapliczki ku czci Ranalda rzadko bywają solidne i okazałe. Muszą być łatwe do rozebrania i ukrycia. Zwykle mają kształt prostej ławy, pokrytej ozdobnymi znakami podwójnego „X”. Czasami ustawia się na niej rzeźbę kota lub wrony.

Organizacje świątynne

Kult Ranalda nie posiada żadnych zakonów ani organizacji. Akolici muszą na własną rękę znaleźć kapłana, który będzie chciał podzielić się z nimi swoją wiedzą.

Kapłani Ranalda z natury są podróżnikami i poszukiwaczami przygód. Kochają życie na szlaku, a ich największym pragnieniem jest zaznanie wrażeń, jakie nigdy nie staną się udziałem kapłanów innych bogów. Można ich spotkać w szulerniach, gildiach złodziei, obskurnych mordowniach i podobnych miejscach najgorszego sortu. Za swój obowiązek uznają opiekę nad biedakami, lotrami i żebrakami. Niektórzy kapłani zyskują znaczącą pozycję w strukturach gildii przestępczych i gangów miejskich.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność zwinne palce. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: skradanie się, ukrywanie się oraz szczęście.

Najważniejsi kapłani

W ostatnich latach rozgłos zyskał jeden z bardziej znanych kapłanów Ranalda, pochodzący z Marienburga Hans von Kleptor. Zaczął zwolywać swoich braci, by przybywali do portowej świątyni na wielki wiec duchowieństwa Pana Złodziei. Hans podobno próbuje nadać kultowi znaczącą rolę w Starym Świecie oraz ograniczyć prześladowania, z jakimi spotykają się jego kapłani w Imperium i innych krainach. Hans to człowiek obdarzony wyjątkową charyzmą, a do tego zabójczo przystojny. Jest opanowany i rozsądny, choć niektórzy twierdzą, że pod maską uprzejmości kryje się podstępny i bezwzględny umysł, godny samego Ranalda. Poplecznicy Hansa głoszą natomiast, że jest on synem boga, zrodzonym z dziewczyny.

Dni świąteczne

W odróżnieniu od świąt pozostałych kultów, zwykle spędzanych na hucznych zabawach, podczas których ludzie tańczą na ulicach w radosnych korowodach, święte dni Ranalda to czas wyciszenia i skupienia. Daty świąt różnią się znacznie w zależności od regionu. Zwykle wywodzą się z lokalnych tradycji wręczania prezentów. W większości kultar istnieje dzień, gdy znajomi i rodzina obdarowują się podarunkami. Ten dzień najczęściej jest uznawany za święto Ranalda.

Shallya

Bogini leczenia, miłosierdzia i szczęśliwych narodzin



Siostra Miłosierdzia i Matka Wszystkich Matek to tylko niektóre miana nadawane Shallyi. Jest z pewnością najbardziej dobroczynną boginią z panteonu Starego Świata. Jej świątynie to miejsca zapewniające ukojenie i pociechę chorym, umierającym oraz bezdomnym. Kapłanki Shallyi należą do najlepszych akuserek w całym Starym Świecie. Bardzo wielu mieszkańców Imperium narodziło się właśnie w przybytkach bogini miłosierdzia. Większość po latach pojawia się tam ponownie, licząc na uzdrowienie lub szukając spokojnego miejsca, gdzie mogą cicho i godnie odejść z tego świata. Przed śmiercią modlą się do Shallyi, by wstawiła się za nimi u swojego ojca.

Shallya jest córką Vereny i Morra. Przedstawiana bywa najczęściej jako młoda i piękna kobieta. Z jej oczu nieustannie płyną łzy. Może też przybierać postać białej gołębic. Shallya to bogini wyjątkowo ważna dla mieszkańców Starego Świata. Ludzie regularnie odwiedzają jej świątynie, dziękując za opiekę lub modląc się, by uchroniła ich od śmierci i choroby. Młode małżeństwa składają jej dary w intencji szczęśliwego porodu spodziewanego dziecka. Mieszkańcy Starego Świata modlą się do niej, gdy legną złożeni chorobą lub gdy potrzebują wsparcia. Ludzie wierzą, że Shallya, jako jedyna ze wszystkich bogów, naprawdę troszczy się o każdego ze swoich wyznawców.

Symbol

Symbolem Shallyi jest gołębic lub serce broczące krwią. Jej kapłani, z których większość to kobiety, noszą białe szaty z symbolem serca wyszytym złotą nicią na lewej piersi.

Zasięg kultu

Shallya jest czczona w całym Starym Świecie. W szczególności uważa się ją za patronkę ciężarnych kobiet, które chroni przed poronieniem i łagodzi ich ból podczas porodu. Jako bogini uzdrawiania, cieszy się wdzięcznością i oddaniem zarówno tych, którzy przeżyli poważną chorobę, jak i tych, których uchroniła przed zachorowaniem i kalectwem. Nic zatem dziwnego, że w tak mrocznych czasach, naznaczonych piętnem wojny i zarazy, nawet najwięksi bezbożnicy szukają u niej pocieszenia.

Charakter

Miłość Shallyi do ludzi jest ponoć tak wielka, że bogini słyszy modlitwy wszystkich cierpiących i chorych. Zdarza się jednak, że pomimo gorących modłów, chory umiera. Legenda głosi, że Shallya niegdyś uzdrawiała wszystkich ludzi. W końcu Morr, bóg śmierci, nakazał jej, by swoją moc obdarzała tylko jedną osobę naraz. W przeciwnym wypadku, jego królestwo przestałoby się powiększać, a naturalny porządek świata zostałby zachwiany.

Przykazania

Wszyscy wyznawcy Shallyi starają się kierować w swym życiu poniższymi przykazaniami, jednak tylko kapłani przestrzegają ich bezwzględnie:

- Nie zabijaj (zakaz nie dotyczy sług Nurgła).
- Nigdy nie odmawiaj pomocy cierpiącemu.

- Nie zatrzymuj duszy, gdy nadejdzie czas jej odejścia w zaświaty.
- Krocź przez życie bez broni. Jedyne, czego potrzebujesz, to podróżny kij.
- Zwalczaj Nurgla, Władcę Much, we wszystkich jego postaciach, i wszystkie jego sługi.

Opis kultu

Świątynie

Najbardziej znana świątynia Shallyi znajduje się w Couronne, stolicy Bretonii. Zbudowano ją w pobliżu jednego ze źródeł uzdrawiających, z których słynie to miasto. Jest celem wielu pielgrzymek, podejmowanych zwłaszcza przez ludzi ciężko chorych.

W każdym mieście i osadzie Starego Świata można znaleźć świątynie i kapliczki poświęcone Shallyi. Formalnie podlegają władzy najbliższej większej świątyni, które z kolei uznają zwierzchnictwo głównej świątyni w stolicy krainy lub prowincji. Arcykapłani poszczególnych stolic, wraz z główną kapłanką z Couronne, tworzą radę, która decyduje o sprawach kultu Shallyi. Rada zbiera się w Couronne raz na sześć lat.

Największa świątynia kultu na terenie Imperium znajduje się w Altdorfie. Jest to wspaniały budynek z białego marmuru, przyozdobiony drogocennymi gobelinami wyszywanymi złotymi nićmi. Wejście do tego przybytku, miejsca narodzin niezliczonej rzeszy dzieci, jest oddalone zaledwie o dwadzieścia kroków od Ogrodu Morra, gdzie chowani są zmarli. Każdy, kto w Altdorfie narzeka na ciężki los, zwykle spotyka się z fatalistyczną odpowiedzią: „Życie to tylko dwadzieścia kroków”.

Na południowym wschodzie Imperium, nieopodal Przełęczy Czarного Ognia, znajduje się Heiligerberg – święta góra Shallyi. Dwa tysiące lat temu na szczycie tej góry bogini objawiła się młodej kapłance o imieniu Pergunda. Według legendy, Pergunda dokonywała prawdziwych cudów uzdrawiania. Z czasem na szczycie góry zbudowano opactwo Shallyi. Mieszkający w nim kapłani wyczekują ponownego objawienia się bogini. Opactwo było domem niedawno zmarłej Matki Elsbeth, wspaniałej uzdrowicielki i duchowej spadkobierczyni Pergundy. Na wieść o jej chorobie, setki ludzi wyruszyły w drogę, ryzykując życiem na niebezpiecznym szlaku przez Przełęcz. Pragnęli pożegnać kapłankę i prosić ją o uzdrowienie. Z tych, którzy przeżyli, jedynie nieliczni zdążyli zaznać łaski, zanim Morr zabrał kapłankę do swego królestwa.

Wszystkie świątynie Shallyi wyglądają podobnie. Po jednej stronie dużego dziedzińca znajduje się świątynia w kształcie długiego gmachu, po drugiej dwie lub trzy kaplice, a na końcu szpital. Kapliczki to niewielkie, prostokątne budynki z kamienia i drewna. Nad wejściem umieszczona jest płaskorzeźba przedstawiająca serce Shallyi.

Organizacje świątynne

Kult nie utrzymuje własnych zakonów rycerskich, w potrzebie korzystając z opieki zbrojnych zakonników innych wyznań. Kapłani Zakonu Krwawiejącego Serca stanowią jedyną zorganizowaną grupę wewnątrz kultu. Najczęściej są to sieroty pozostawiane w świątyniach Shallyi, dzieci, których matki zmarły przy porodzie, lub młodzi ludzie, którzy szukają ukojenia w służbie chorym i potrzebującym.

Panuje powszechne przekonanie, że dobrym kapłanem Shallyi może zostać tylko osoba, która wychowała się wśród wyznawców bogini. Tylko ktoś taki znajduje w sobie dość poświęcenia, by sprostać wymogom kultu, bez względu na mrok i zło, szerzące się na świecie.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność **leczenia**. Jest to umiejętność od początku dostępna dla profesji akolity, więc Bohater może wykupić ją

ponownie, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (patrz str. 91). Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **rzemiosło (aptekarstwo)**, **rzemiosło (zielarstwo)** oraz **odporność na choroby**.

Najważniejsi kapłani

Obecna Arcykapłanka Shallyi w Imperium, Anja Gustavson, piastuje to stanowisko od blisko pięćdziesięciu lat. Panuje ogólne przekonanie, że wkrótce ktoś inny zajmie miejsce sędziwej uzdrowicielki. Arcykapłanka Imperium nie tylko zasiada w centralnej radzie kultu w Couronne, ale jest również odpowiedzialna za zdrowie Imperatora. Jednak ze względu na podeszły wiek, Anja Gustavson już od kilku lat nie jest w stanie wykonywać swoich obowiązków. Dlatego o zdrowie Imperatora dba grupa świeckich medyków. Po śmierci Anji ta sytuacja z pewnością się zmieni. Krążą pogłoski, że nadworni medycy, którzy opiekują się Imperatorem, dokładają wszelkich starań, by jak najdłużej utrzymać przy życiu sędziwą kapłankę, nie chcąc bowiem stracić swojej niezwykle intratnej posady.

Dni świąteczne

W Kalendarzu Imperium nie ma szczególnych świątecznych dni poświęconych bogini. Zwyczaj nakazuje, by każdy mieszkaniec Starego Świata składał ofiarę Pani Miłosierdzia w rocznicę swoich narodzin.

Sigmar Młotodzierzca

Bóg Imperium

W tak wielkiej krainie jak Imperium, poszczególne prowincje w odmienny sposób oddają cześć różnym bogom. Na pewnych obszarach któryś z nich może cieszyć się szczególną czcią, podczas gdy w innych będzie wspominany tylko przy okazji najważniejszych świąt. Pod tym względem jeden z bogów stanowi wyjątek. Jest siłą jednoczącą Imperium i jego obrońcą. To Sigmar, zwany Młotodzierzcą, otaczany szczególną czcią i uwielbieniem we wszystkich zakątkach Imperium. Jest strażnikiem swego ludu, jego tarczą i młotem. Jego imię podtrzymuje w ludziach nadzieję i każe wierzyć, że nieprzerwane najazdy sił Chaosu nigdy nie zdołają pokonać Imperium.

Sigmar jest bogiem-śmiertelnikiem, człowiekiem, który dzięki swoim czynom wywalczył sobie miejsce w boskim pantheonie. Jako wielki król i wojownik, jest czczony nie tylko ze względu na swą sprawność bojową, ale przede wszystkim dlatego, że zdołał zjednoczyć plemiona ludzi i stworzyć wielkie mocarstwo. Jest symbolem dążenia do celu i potęgą, która jednocy wpływowo grupy o często przeciwstawnych dążeniach. Posągi i malowidła przedstawiają go najczęściej jako olbrzymiego, brodatego mężczyznę o długich, jasnych włosach. Zawsze dzierży w dłoniach ciężki, dwuręczny młot, dzieło krasnoludzkich zbrojmistrzów. Często zasiada na prostym, masywnym tronie, otoczonym przez stosy goblinskich czerepów.

Symbol

Z kultem Sigmara kojarzone są najczęściej dwa symbole. Pierwszy z nich to stylizowany wizerunek krasnoludzkiego młota, który symbolizuje magiczny oręż Sigmara – legendarnego Rozbijacza Czaszek. Powszechnie używanym symbolem jest również kometa o dwóch ogonach, której pojawienie się na niebie miało jakoby zwiastować narodziny Sigmara. Rzadziej spotykanymi symbolami, wykorzystywanymi głównie w architekturze, są gryf i korona ze złota. Stanowią odzwierciedlenie dwoistej natury władzy Sigmara nad Imperium – jako człowieka i boga.



Jadeitowy gryf jest znakiem używanym przez Wielkiego Teogonistę, przywódcę kultu i arcykapłana Świątyni Sigmara. Pieczęć z gryfem na liście lub dokumencie oznacza, że przedstawiająca go osoba jest posłańcem samego Sigmara. W Imperium przed takim człowiekiem otwierają się wszystkie drzwi.

Zasięg kultu

Sigmar jest czczony w całym Imperium, choć w innych częściach Starego Świata uważany jest za bóstwo o niewielkim znaczeniu. W miastach Imperium jego świątynie są największymi i najbardziej okazałymi budowlami. Tylko w Middenheim – głównym ośrodku kultu Ulryka – świątynie Sigmara ustępują pod względem liczebności i splendoru przybytkom Pana Wilków. Drugim wyjątkiem jest Talabheim, gdzie głównym bóstwem jest Taal (patron i duch opiekuńczy ważnej dla miasta rzeki Talabek). Trudno jednak na terenie Imperium znaleźć wioskę lub osadę, w której nie ma świątyni lub choćby kapliczki poświęconej Sigmarowi. Podczas ważnych świąt, na ulice miast wychodzą tłumy gorliwych wyznawców i zwykłych ludzi, którzy chcą oddać hołd obrońcy Imperium. Nawet w zwykły dzień, w najbardziej obskurnej gospodzie, często można usłyszeć toast „Za Sigmara!”. Począwszy od najbiedniejszych chłopów, a skończywszy na najpotężniejszym rodzie elektorskim, wszyscy ludzie w Imperium oddają cześć Sigmarowi. Jego imię i przykazania są uważane za świętość.

Poza granicami kraju kult Sigmara ogranicza się do garstki wygnańców i uchodźców.

Charakter

Sigmar to wojowniczy i mściwy bóg. Rozpala ogień w sercach swoich wyznawców i łączy ich siłą, dzięki której mogą skutecznie opierać się podstępom Chaosu. Jego świętą bronią jest magiczny *Gha! Maraz* – młot wykuty w kuźni największego z krasnoludzkich zbrojmistrzów.

Przykazania

Oddani wyznawcy Sigmara muszą stosować się do poniższych przykazań. Pogwałcenie któregoś z nich jest równoznaczne z lekceważeniem woli boga i może oznaczać straszną karę dla wiarołomcy.

- Bezwzględnie wypełniaj rozkazy swoich przełożonych.
- Wspomagać naszych braci krasnoludów.
- Jedność Imperium jest najwyższym dobrem, nawet za cenę wolności jednostki.
- Bądź wiernym poddanym Imperatora.
- Z pełnym poświęceniem szukaj i niszczy zielonoskórych, sługi Chaosu oraz tych, którzy posługują się magią ciemności.

Opis kultu

Świątynie

Kult Sigmara jest doskonale zorganizowany i rozwijany pod duchowym przywództwem Wielkiego Teogonisty z Altdorfu, który piastuje stanowisko arcykapłana największej świątyni Sigmara w Imperium i jednocześnie zwierzchnika całej Świątyni Młotodzierzcy. Jego zastępcami są dwaj Arcylektorzy, rezydujący w Talabheim i Nuln. Bezpośrednio podlega im osiemnastu zwykłych Lektorów. Mianuje ich Wielki Teogonista i razem tworzą konklawe, które wybiera następcę zmarłego Arcykapłana. Lektorzy spotykają się w podziemiach Katedry w Altdorfe i tam debatują, póki nie wyłonią z własnego grona nowego namiestnika Sigmara. Przypomina to nieco strukturę polityczną Imperium, która podobnie jak sam kult, opiera się na prawach ustanowionych przez Sigmara. Lektorzy wybierają



Wielkiego Teogonistę, kierując się tą samą metodą, co Książęta-Elektorzy podczas wyboru nowego Imperatora.

Zgodnie z tradycją, w uznaniu świętego przymierza z krasnoludami, Wielki Teogonista, Arcylektorzy i Lektorzy przybierają sekretne krasnoludzkie imiona, z których korzystają jedynie podczas zamkniętych ceremonii.

Pomimo chlubnych tradycji kultu, niektórzy z dostojników ulegają pokusie władzy i pomnażają swój majątek osobisty, zamiast przysparzać chwały Sigmarowi. Drwią z tego uliczni kaznodzieje we wszystkich miastach Imperium, od Middenheim po Nuln. Głoszą, że hierarchowie bardziej interesują się bogactwem i władzą niż świętym obowiązkiem kultu, czyli zapewnieniem siły i jedności Imperium. Z rzadka podejmują stanowcze działania przeciw Chaosowi i czarnej magii, przedkładając nad to dostatnie życie w bogato urządzonej świątyni. Wystawne jedzenie, miękkie poduszki i towarzystwo młodych, pięknych służących nie sprzyjają hartowaniu siły ducha i krzewieniu wiary Sigmara.

Organizacje świątynne

Każdy z kapłanów Sigmara wstępuje do jednego z czterech zakonów, co jest równoznaczne z określeniem jego obowiązków wobec kultu oraz przysługujących mu przywilejów. Bohaterowie Graczy, będący kapłanami, należą zwykle do Zakonu Srebrnego Młota, którego członkowie – zwani kapłanami-wojownikami – wędrują po całym Imperium, głosząc chwałę Sigmara i walcząc z Chaossem. Choć nie są związani z żadnym ośrodkiem kultu, muszą przekazywać część swoich dochodów na rzecz Świątyni. Od czasu do czasu mogą być wyzymani, by służyć jako strażnicy świątynni lub eskorta dostojnika kultu. Pod nieobecność kapłanów z Zakonu Pochodni mogą też udzielać rozgrzeszenia i odprawiać obrzędy religijne.

Do Zakonu Pochodni należą zarządcy świątyni kultu oraz kapłani, którzy kierują odpowiednim przebiegiem uroczystości i świąt religijnych. Zwykle to oni wysłuchują spowiedzi, opiekują się terenem świątyni, a także odprawiają obrzędy. Rzadko oddalają

się od świątyni lub kapliczki, którą się opiekują. Ten zakon skupia większość kapłanów Sigmara. Pozostałe zakony podlegają jego zwierzchnictwu.

Kolejną bardzo ważną organizacją świątynną jest Zakon Oczyszczającego Płomienia. Członkowie tego bractwa rekrutują się zazwyczaj z szeregow kapłanów i rycerzy zakonnych, choć zdarzają się wśród nich również zwykli wyznawcy. Są to najczęściej przedstawiciele świeckich zawodów, na przykład oprawcy lub łowcy nagród. Podobnie jak opłacani przez Elektorów łowcy czarownic, kapłani Płomienia poszukują i unieszkodliwiają osoby parające się zakazaną magią lub gusłami. W rzadkich przypadkach, gdy w łonie kultu Sigmara pojawiają się wyznawcy Chaosu (na przykład kapłan-wojownik, który potajemnie oddaje cześć Bogu Krwi), ich eliminacji podejmuje się właśnie przedstawiciel Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

Ostatnią z organizacji świątynnych kultu Sigmara jest Zakon Kowadła. To stowarzyszenie mnichów, którzy żyją w odosobnieniu od reszty społeczeństwa, oddając się modlitwom i medytacji. Głównym zadaniem Zakonu Kowadła jest studiowanie i interpretacja nauk Sigmara, które stanowią podstawę Imperialnego prawa. Członków tego zakonu można spotkać na uczelniach, na których wykładane jest prawo, a wyżsi dostojnicy są doradcami prawnymi Imperatora i Wielkiego Teogonisty. Zakon Kowadła skupia nie tylko kapłanów, ale także prawników i zakonników. W zasadniczej kwestii różni się od kultu Vereny. Zakonnicy Sigmara skupiają się na dbałości o prawidłową interpretację i precyzję obowiązujących praw, kapłanom Vereny pozostawiając troskę o zaprowadzanie sprawiedliwości i sprawowanie sądów.

Świątynia Sigmara pozostaje w zażyłych stosunkach z wieloma zakonami rycerskimi, które uważają Sigmara za swego patrona. Najbardziej znanym z nich są Rycerze Płonącego Serca, którzy dowiedli swojego męstwa i sprawności w boju, walcząc w wielu bitwach w szeregach Armii Imperium. Mimo że zakony rycerskie nie podlegają władzy Świątyni Sigmara, wyznają jednak podobne wartości i pozostają pod dużym wpływem Świątyni.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność **wiedza (krasnołudy)**. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **dowodzenie**, **znajomość języka (khazalid)** oraz **broń specjalna (dwuręczna)**.

Najważniejsi kapłani

Poprzedni Wielki Teogonista, Volkmar Ponury, zginął w czasie bitwy z siłami Chaosu. Został uznany za zmarłego, a jego miejsce zajął Johann Esmer, który stał u boku Imperatora w czasie wielkiej inwazji Archona, zwanej Burzą Chaosu. I wtedy wydarzył się cud. Volkmar powrócił, pojawiając się niespodziewanie w Altdorfie. Niektórzy powiadają, że musiał to być podstęp księcia demonów, który przysłał swojego sługę pod postacią dostojnika. Powrót Volkmara wywołał ożywione dyskusje. Do tej pory nie rozstrzygnięto kwestii, czy powinien odzyskać stanowisko Wielkiego Teogonisty. A jeśli tak, to wówczas jaki będzie los Esmera?

Innym godnym wzmianki sigmarytą jest Luthor Huss, przez lud zwany Prorokiem Sigmara. Jako sierota, został wychowany przez kapłanów. Huss jest potężnym wojownikiem, z pełną siłą wiary przeciwstawiającym się potęgom Chaosu. W końcu został wyniesiony do godności Lektora. Rozczarowany zgnuśnieniem przywódców kultu, porzucił wszelkie tytuły i wyruszył na szlak, przemierzając Imperium i zwalczając Chaos pod każdą postacią. W ten sposób Huss próbuje przywrócić Świątyni dawną chwałę i odrodzić odwieczne tradycje. Mimo iż otwarcie potępia rozwiązłość Arcylektorów, dostojnicy Świątyni, włącznie z Wielkim Teogonistą Volkmarem, zachowują na jego temat powściągliwe milczenie. Dla wielu ludzi jest to znak, że arcykapłan podziela poglądy Proroka Sigmara.

Konflikt zaognił się, gdy Huss spotkał Valtena, młodego kowala z Reiklandu. Jego odwaga i sprawność w walce przekonały Luthora, że w ciele Valtena odrodził się duch boskiego Sigmara. Wielki Teogonista Esmer, zażarty wróg Husa, uznał to za przejaw herezji i obwołał go bluźniercą. Huss z Valtenem odwołali się do samego Imperatora. Karl Franz nie zamierzał ustępować tronu jakiemuś młodzikowi, ale najwyraźniej dostrzegł w nim cień boga, gdyż przekazał mu oręż Sigmara, Rozbijacz Czaszek, na czas walki z Archaeonem. Późniejsze zniknięcie Valtena, prawdopodobnie za sprawą sił ciemności, tylko zwiększyło rozłam w sercu Świątyni Sigmara, co odbija się na ogólnej sytuacji politycznej w Imperium.

Dni świąteczne

Głównym świętem kultu jest Pierwszy Dzień Lata. Upamiętnia zarówno dzień, w którym koronowano Sigmara, jak i datę jego abdykacji. Jak głosi Ewangelia Sigmara, najświętsza księga kultu, w tym właśnie dniu „opuścił świat śmiertelnych, by zasiąść pośród bogów w Niebiosach”. Święto jest hucznie obchodzone w całym Imperium. Wydawane są radosne uczty, a wokół murów Altdorfu maszeruje uroczysta procesja, którą osobiście prowadzi Wielki Teogonista.

Taal i Rhya

Pan Natury. Matka Ziemia

Od wieków ludzie zmagali się z gwałtownością sił natury, modląc się o dobre plony i udane łowy. Niektórzy poświęcili się zgłębianiu tajemnic otaczającego ich świata przyrody. W ten sposób powstał kult Taala i Rhyi – władców natury. Z początku byli czczeni pod postacią boga Ishernosa, który przybierał kobiecą postać na wiosnę i na jesieni, a męską w lecie i zimą. Z czasem zima stała się domeną Ulyryka, a dwa aspekty Ishernosa rozdzieliły się na dwa bóstwa, choć ich kult pozostał jednolity. Niektórzy teolodzy głoszą pogląd, że Ulyryk także był częścią Ishernosa, traktowanego jako święta trójca świata przyrody. Słuszność tej tezy zdają się potwierdzać potrójne spirale, zwane triskelionami, wyrzeźbione na głazach tworzących kręgi poświęcone Taalowi i Rhyi.

Taal uosabia siłę wchru i potęgę burzy, gwałtowność wodospadu i górskich potoków. Jego oddech zsyła lawiny, a dudniący krok wywołuje osunięcia ziemi. Jest władcą zwierząt, lasów i gór. Jego królestwem są dzikie ostępy Starego Świata. Rhya, boska małżonka, przynosi spokój i ukojenie. Objawia się pod postacią zbawczego deszczu i ożywczego wiatru. Jest opiekunką zwierząt i władczynią roślin. Jej królestwem są ziemie uprawne, choć bywa czczona także jako bogini miłości i płodności. Chłopi modlą się do niej o wiosenne deszcze i udane zbiory, natomiast zakochani błagają, by zwróciła ku nim serca ich wybranków.

W legendach Taal jest przedstawiany jako muskularny mężczyzna z długimi, rozwianymi włosami. Na głowie, niczym koronę, nosi czaszkę wielkiego jelenia. Ubrany jest w zwierzęcą skórę, a z brody sypią mu się złote liście. W niektórych podaniach objawia się pod postacią jednego ze swoich zwierząt totemicznych – jelenia lub niedźwiedzia. Rhya to piękna i dojrzała kobieta o włosach ze splecionych kwiatów i gałązek. Nosi suknię utkana z wiecznie zielonych liści i wonnych ziół. Jej głównym totemem jest lania. Bogini czasami objawia się w tej postaci.

Symbol

Symbolem Taala i Rhyi jest Spirala Życia, reprezentująca cykl życia od narodzin, przez dorosłość, aż do śmierci i ponownego odrodzenia. Podobnego symbolu używają także jadeitowi czarodzieje. Sam Taal symbolizowany jest przez jelenie, rogi lub kamienny toporek, którym uderza w szczyty gór, sprowadzając grzmoty, błyskawice i lawiny. Symbolami Rhyi są snopek zboża oraz luk i strzały. Ten drugi znak reprezentuje boginię-łowczynię, ale może też oznaczać strzałę miłości. Kapłani Taala i Rhyi noszą proste szaty w różnych odcieniach brązu, szarości i zieleni. Podczas uroczystych świąt ozdabiają je liśćmi i kwiatami.

Zasięg kultu

Większość wyznawców Rhyi to chłopci, którzy modlą się do niej, zanosząc prośby o dobrą pogodę i udane zbiory. Wędrowcy proszą o spokojną podróż, a zakochani – o odwzajemnienie afektu. Taal jest czczony głównie przez mieszkańców rozległych puszczy i gór na północy oraz na wschodzie Imperium. Większość jego wyznawców stanowią leśnicy, tropiciele i bursztynowi czarodzieje. Wielu jadeitowych czarodziejów wciąż oddaje cześć boskiej parze pod postacią Ishernosa.

W miastach Imperium Taal nie cieszy się szczególną popularnością. Jedynym wyjątkiem jest Talabheim. Taal, zwany Ojcem Rzek, jest naczelnym bóstwem całej prowincji Talabekland.

Charakter

Taal, tak jak siły natury, których jest uosobieniem, pozostaje obojętny na sprawy ludzi. Jest srogi i potężny, niczym górski masyw lub rozszalała nawałnica. Rhya, w odróżnieniu od swego boskiego małżonka, to bogini łaskawa, zapewniająca ludziom urodzaj i bogaty łów.

Przykazania

Kapłani Taala i Rhyi muszą stosować się do poniższych przykazań:

- Dzieci Taala zapewniają skórę i pożywienie. Szanuj i doceniaj ten dar.
- Co miesiąc, podczas nowiu, składaj Taalowi i Rhyi ofiarę ze zwierzęcia lub ziarna.
- Każdy z kapłanów musi co roku spędzić siedem dni i nocy z dala od ludzkich osad, jedząc wyłącznie to, co zdoła schwycić lub zebrać. Czas rozpoczęcia wyprawy ustalany jest przez zwierzchników kapłana.
- Nie zakuwaj się w metal. Noś skóry naszych zwierzęcych sprzymierzeńców.
- Polegaj na swej sile i wrodzonych umiejętnościach. Unikaj broni palnej i innych nienaturalnych tworów.

Opis kultu

Świątynie

Kult nie posiada głównego ośrodka wiary, choć w każdym regionie geograficznym (Wielki Las, Góry Środkowe, itp.) znajduje się świątynia lub kamienny krąg, gdzie przebywają hierarchowie kultu.

Kamienne kręgi to najstarsze miejsca kultu. Większość z nich pochodzi jeszcze z czasów, gdy wyznawano wiarę w Ishernosa. Stoją na szczytach wzgórz i leśnych polanach w całym Starym Świecie, służąc jako miejsca świętych obrzędów ku czci Taala i Rhyi. Czasami zdarza się, że jadeitowi czarodzieje otrzymują pozwolenie od hierarchów kultu na odprawianie swoich magicznych rytuałów wśród kręgów świętych głazów.

Świątynie Taala wznoszone są zazwyczaj w dzikich ostępach lub na obrzeżach cywilizacji. Mają owalny kształt i są budowane z kamieni, łączonych bez użycia zaprawy. Zwykle przykrywają je stożkowate dachy, a niektóre świątynie na północy Imperium wciąż jeszcze kryte są strzechą lub darnią. Pośrodku świątyni umieszcza się okrągłe palenisko, otoczone dwoma lub trzema warstwami kamieni, układanych bez zaprawy i często zwieńczonych zwierzęcymi czaszkami.

Kapliczki Taala mogą mieć różne kształty i formy. Czasami są to budowle podobne do świątyń, choć znacznie mniejsze, ale mogą to być także święte glazy lub gaje. Wiele zagajników poświęconych Taalowi oznacza się czaszką jelenia lub niedźwiedzia, zawieszoną na najstarszym drzewie. Kaplice w górach mają najczęściej formę kopca kamieni, zwieńczonego czaszką świętego zwierzęcia Taala. Zgodnie ze zwyczajem, każdy wędrowiec, który przechodzi obok takiego kopca, na znak szacunku dokłada do niego jeden kamień.

Rhya nie posiada żadnych świątyń. Wszystkie poświęcone jej obrzędy odprawiane są pod gołym niebem, na polu lub łące. Niemal w każdej wsi i osadzie można znaleźć jej kapliczkę, zwykle w postaci kopca ziemi przystrojonego kwiatami lub świętego źródła z symbolem bogini wyrytym na pobliskim kamieniu. Może to być także altana opleciona pnąciami i kwiatami.

Organizacje świątynne

Kapłani kultu służą obu bóstwom, czcząc zarówno Taala, jak i Rhyę. W każdym regionie duchowieństwo zorganizowane jest w trzy kręgi: kapłanów, arcykapłanów i dwóch hierarchów. Hierarchowie dzielą się władzą w ciągu roku. Kapłan Taala rządzi zimą i latem, natomiast kapłan Rhyi – wiosną i jesienią. Hierarchowie mianują arcykapłanów, którzy opiekują się wyznawcami w danym regionie. Zwykli kapłani doglądają świątyń i kapliczek, a także odprawiają obrzędy, głównie podczas dni świątecznych kultu. Hierarchowie przestrzegają kapłanów, by nie angażowali się w politykę Imperium i pozostałych krain. Ich najważniejszym zadaniem powinna być wierna służba odwiecznym siłom przyrody, potężniejszym od wszystkich władców i rządzonych przez nich mocarstw.

Niewielka grupka kapłanów, zwykle wybieranych przez hierarchów, żyje w dzikich ostępach, podążając ścieżką Taala. Są strażnikami świętych gajów, bacznie obserwując i jednocześnie chroniąc wszystkich wędrowców. Kapłani często przyjaźnią się z bursztynowymi czarodziejami, z którymi wspólnie przemierzają dzikie obszary. Są błogosławieństwem dla zagubionych podróżnych i przekleństwem dla sług Chaosu, grasujących w lasach i górach Imperium.

Wiarę w Taala wyznaje także spora liczba rybaków zamieszkujących tereny w pobliżu Talabheim, gdzie znany jest pod imieniem Karog. W niektórych regionach Middenlandu i Talabeklandu jest czasami wyznawany jako Karnos, Władca Zwierząt, a szczególną czcią darzą go leśnicy i łowcy.

Niewielu kapłanów decyduje się podążać ścieżką Rhyi. To trudny wybór, który wymaga porzucenia dotychczasowego trybu życia. Tacy kapłani stają się zwykłymi chłopami, wioskowymi uzdrowicielami lub znachorami. Ich zadanie polega na uważnej obserwacji i ochronie ziem powierzonych ich opiece. Są cichymi strażnikami, czuwającymi w ukryciu, by nikt nie zakłócał równowagi sił przyrody.

Na północy Imperium Rhya jest czasami nazywana Haleth, Panią Łowów. Na uprawnych obszarach Reiklandu znana jest też jako Dryath – Matka Zyznej Ziemi. Niektórzy uczeni podejrzewają, że bóstwa z panteonu elfów, Kurnous i Isha, to wcielenia Taala i Rhyi.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują umiejętność sztuka przetrwania. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: nawigacja, osvajanie oraz wyczucie kierunku.

Najważniejsi kapłani

Obecnie hierarchami kultu są Katrinelya (hierarcha Rhyi) oraz Niav (hierarcha Taala). Zamieszkują w południowej części Lasu Reiklandzkiego. Oboje znani są ze swej mądrości i wręcz niezmierniejszej mocy. Katrinelya jest smukłą kobietą o dojrzałych rysach twarzy. Zwykle to ona przemawia w imieniu Świątyni, wypowiadając się w sposób stanowczy i bezpośredni. Dostojny hierarcha Niav jest bardziej powściągliwy w sądach. To postawny, brodaty mężczyzna. Mimo całkowitej ślepoty, sprawnie porusza się po lesie. Jest utalentowanym wieszczem i świetnie wyczuwa nawet najdrobniejsze zmiany pogody. Oboje są wyjątkowo starzy, choć jednocześnie wyglądają całkiem młodo. Krążą pogłoski, że w rzeczywistości są elfami. Plotka ta jest podsycana przez fakt, że należą do nielicznej grupy ludzi, którzy mają prawo wkraczać do Athel Loren, świętego lasu elfów.

Dni świąteczne

Główne święta kultu przypadają na czas wiosennej i jesiennej równonocy oraz letniego przesilenia. Kapłani obchodzą też zimowe przesilenie, w ten sposób oddając cześć Ulrykowi. Uroczystości o mniejszym znaczeniu odprowadzane są w czasie pełni i nowiu obu księżyców.

Ulryk

**Bóg wilków,
zimy
i bitewnego
szału**



Wyznawcy Ulryka to ludzie dumni i srodzy, kultywujący tradycję i ducha swych przodków – ludu, który założył Imperium. Kult Ulryka w obecnej formie liczy sobie trzy tysiące lat, a jego przywódca wywodzi się w prostej linii od pierwszych władców ludzkich plemion. Ulryk kierował krokami przywódców plemienia Teutogenów, gdy przekraczali pokryte śniegiem góry Starego Świata i wkraczali na tereny dzisiejszego Imperium. On także wysłał watahy wilków, które ochraniały ludzi w czasie wędrówki. Ludzie ci nie wznosili monumentalnych budowli i nie potrafili kuć stali – byli prawdziwymi barbarzyńcami. Kapłani Ulryka podsycają siłę tego pierwotnego ducha, nawet w czasach, gdy do użycia weszła broń palna i inne wynalazki myśli inżynierskiej.

Ulryk to bóg bitwy i zniszczenia, patron wilków i zimowego mrozu. Większość uczonych uważa go za brata Taala. Przedstawiany jest najczęściej jako silny mężczyzna, przypominający barbarzyńskich wojowników, których męstwo doprowadziło do powstania Imperium. Ma długie, rozwiane włosy, a jego gesta, czarna broda pokryta jest szronem. Okrywa się płaszczem ze srebrnoszarych wilczych skór, a w dłoniach dzierży ogromny, dwuręczny młot. Zawsze idzie do boju z odkrytą głową. Czasami przybiera postać ogromnego, srebrnoszarego wilka. Ulryk gardzi słabością, tchórzostwem i podstępem. Ceni zdecydowane i bezpośrednie metody rozwiązywania wszelkich problemów.

Ulryk był głównym bóstwem Teutogenów – jednego z pierwszych ludzkich narodów. Jego gorliwym wyznawcą był Sigmar, który na cześć swojego boga, również walczył młotem i ruszał do boju bez hełmu. Po wielu wojnach udało mu się zjednoczyć ludzkie plemiona i stworzyć wielką krainę – Imperium. Od tego czasu oficjalną religią stał się kult Sigmara, wypierając wiarę w Ulryka.

Symbol

Symbolem Ulryka jest wilk. Wielu jego wyznawców nosi na szyi wisior w kształcie wilczej głowy. Znakiem tym często ozdabia się broń i zbroje. Wierni Ulrykowi noszą również płaszcze z wilczych

skór. Kapłani zakładają czarne szaty z emblematem białej głowy wilka na piersi i dodatkowymi ozdobami z wilczej skóry.

Mężczyźni najczęściej noszą długie brody i włosy, próbując w ten sposób upodobnić się do swojego boga.

Zasięg kultu

Kult Ulryka jest dominującą wiarą na północy Imperium, zwłaszcza w prowincji Middenland. Pan Wilków jest czczony także w innych regionach Starego Świata. Wysławiają go żołnierze, rycerze zakonni, najemnicy oraz dzikie plemiona barbarzyńców. Przed bitwą każdy z nich składa ofiarę Panu Wilków lub przynajmniej odmawia krótką modlitwę.

W Middenheim kult Ulryka posiada wielką władzę, zarówno duchową, jak i polityczną. W mieście znajduje się kilka ogromnych świątyń oraz siedziby potężnych zakonów rycerskich. Głównym bóstwem Imperium jest Sigmar, ale w całym Middenlandzie Młotodzierża ustępuje Panu Zimy. Ulryk to popularne w tym regionie imię męskie, nadawane chłopcom na cześć boga, a na ulicach miast można spotkać niemal wyłącznie brodatych i długowłosych mężczyzn.

Choć zorganizowany kult Ulryka istnieje tylko w stolicy Middenlandu, codzienne modły zanosi do niego wielu wojowników w całym Starym Świecie. Ulryk to potężny i mściwy bóg, więc nikt rozsądny nie chce sprowadzić na siebie furii Pana Bitewnego Szału.

Charakter

Ulryk to bóg surowy i mściwy, choć jednocześnie nieco obojętnie traktujący ludzkie dążenia i aspiracje. Oczekuje, że jego wyznawcy w każdej okoliczności sami dowiodą swojej wartości i sprawności.

Przykazania

Oddani wyznawcy Ulryka muszą przestrzegać poniższych przykazań. Kapłani, akolici i rycerze zakonni, którzy złamią którekolwiek z nich, mogą narazić się na gniew Pana Wilków:

- Wykonuj polecenia swych przełożonych.
- Zawsze broń swego honoru.
- Bądź prawy i uczciwy. Oszustwo i podstęp to oznaki tchórzostwa.
- Możesz używać jako odzienia wilczej skóry, ale tylko wtedy, gdy zabiłeś na zwierzę gołymi rękami lub używając broni zapewnionej przez naturę, takiej jak włócznia wystrugana z kawałka drzewa lub własnoręcznie wykonany łuk.
- Broń palna i kusze nie przynoszą chwały prawdziwemu wojownikowi. Posługuj się nimi tylko w ostateczności.
- Plomienie w świątyniach Ulryka nie mogą zgasać. Jeżeli tak się stanie, następna zima będzie trwać przez cały rok.

Opis kultu

Świątynie

Główny kompleks świątynny Ulryka znajduje się w Middenheim i jest to istna forteca. Najważniejsza świątynia ma rozmiary sporego zamku i może pomieścić ponad dwa tysiące wiernych. Oprócz niej, na terenie znajduje się wiele mniejszych kaplic i prywatnych ołtarzy. Kwatery kapłanów, archiwum oraz skryptorium mieszczą się na wyższych piętach gmachu. Cały teren otacza obronny mur, do którego przylegają refektarze, kwatery dla pielgrzymów i kapłanów z dalekich stron, a także pomieszczenia gospodarcze i sale ćwiczebne.

Mniejsze świątynie znaleźć można w miastach na północy i wschodzie Imperium. Kapliczki i ołtarzyki budowane są w wojskowych koszarach i fortecach niemal w całym Starym Świecie.

Świątynie poświęcone Ulrykowi wznoszone są zwykle na planie kwadratu z centralną kopułą i blankami dookoła dachu. Są to solidne budynki z kamienia, pozbawione wszelkich ozdób zewnętrznych.

Jedynym wyjątkiem jest płaskorzeźba w kształcie wilczego łba, umieszczona nad wejściem do świątyni. Wnętrze oświetlone jest przez promienie słońca wpadające przez liczne szczeliny w kopule oraz wielkie, okrągłe palenisko na środku sali. Pod tylną ścianą umieszczona się posąg Ulyrka, zwykle w pozycji siedzącej, czasami z dwoma wielkimi wilkami po bokach. Kwatery kapłanów i inne pomieszczenia są usytuowane na tyłach głównej świątyni. Prowadzi do nich korytarz z wejściem ukrytym za posągami bogów.

Kapliczki poświęcone Ulyrkowi przypominają kształtem pomniejszone świątynie, z małym posągiem boga ustawionym za latarnią lub niewielkim paleniskiem. Dbają o nie wyznaczeni akolici, a czasem także okoliczna ludność.

Organizacja świątyni

Świątynia Ulyrka utrzymuje dwa główne zakony: kapłański i rycerski. Kapłani należą do Zakonu Wilczego Zewu i zajmują się głoszeniem nauk Ulyrka. Wszyscy kapłani Pana Wilków są dobrze wyszkolonymi wojownikami, gotowymi do obrony wiernych przed zwierzęludźmi lub bandami mutantów i pospolitych zbójców. Wyznawcy Ulyrka muszą wybierać profesje wojowników, a przynajmniej związane z walką lub służbą w wojsku. Bohater Gracza, który chce zostać akolitą Ulyrka, musi wcześniej ukończyć przynajmniej jedną profesję wojownika (żołnierza, najemnika, żołnierza okrętowego, itp.).

Oprócz wykazywania sprawności w walce, kapłani powinni stanowić ucieleśnienie cnót cenionych przez Pana Zimy. Składają przysięgę, że zawsze będą kierować się wyznaniem wiary, które brzmi: „Słowa Ulyrka są niczym zew zimowego wilka. Zapewniają siłę i wytrwałość jego wyznawcom, a we wrogach wzbudzają strach”. Kapłani ponad wszystko czczą wilki, święte zwierzęta, od których pochodzi nazwa ich zakonu.

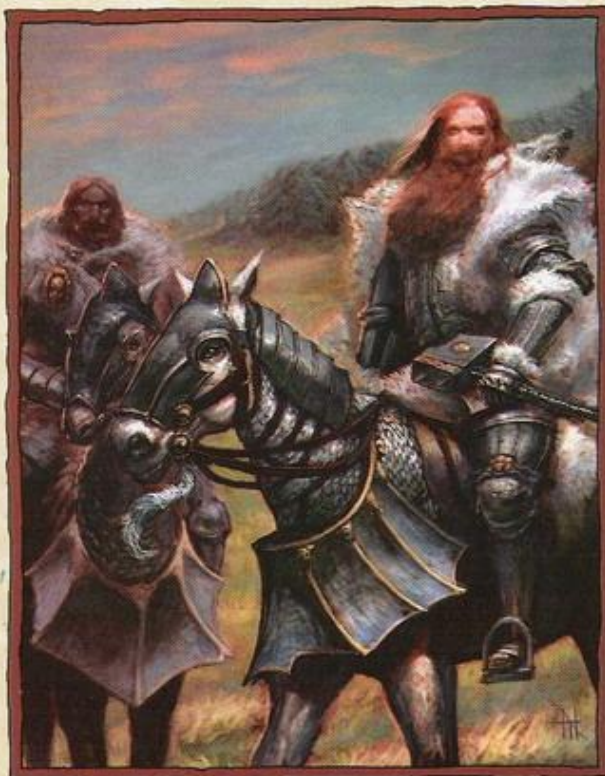
Ulyrk wymaga, by jego wyznawcy samodzielnie podejmowali decyzje i pokonywali własne słabości. Z tego powodu nastawienie kapłanów do wiernych jest dość osobliwe. Rzadko mówią innym ludziom, jak mają żyć i postępować, a także pozwalają im uczyć się na własnych błędach. Natomiast w czasie bitwy ustanawiają sztywną hierarchię wojskową, której bezwarunkowo muszą podporządkować się wszyscy wyznawcy Ulyrka.

Drugi zakon jest o wiele sławniejszy. To Rycerze Zakonu Białego Wilka – najstarszy zakon rycerski Starego Świata. Jego członkowie kultywują tradycje, które pochodzą z czasów przed narodzinami Sigmara. Zakon uzyskał w Starym Świecie status prawdziwej legendy. Tylko najmężniejsi wojownicy mogą dostąpić zaszczytu wstąpienia w szeregi tego bractwa. Rycerze Białego Wilka za wielki honor poczytują sobie śmierć w walce. Są nieustraszeni i prawdziwie niezłomni w swojej wierze. Czerpiąc przykład ze swojego patrona, idą w bój z odkrytymi głowami, uzbrojeni w dwuręczne młoty. Okrywają się skórą własnoręcznie schwytych wilków. Zawsze stają do walki w obronie czci swojego boga i bezpieczeństwa jego świętego miasta.

Synowie Ulyrka to tajemne stowarzyszenie z Middenheim, przez Świątynię uznane za heretyckie. Jego członkowie uważają się za potomków boga, który podobno spłodził dziesiątki tysięcy śmiertelnych dzieci. Synowie z reguły trzymają się razem, uważając się jednocześnie za prawdziwych przywódców całego Kultu Ulyrka. Działają skrycie i podstępnie, wykorzystując każdą okazję, by podważyć autorytet Świątyni. Za konszachty z Synami Ulyrka, a tym bardziej za wstąpienie w ich szeregi, w Middenlandzie grozi kara śmierci.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz zdolności normalnie dostępnych dla ich profesji, otrzymują zdolność silny cios. Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności i zdolności: **zastraszanie** oraz **broń specjalna** (dwuręczna) i **szał bojowy**.



Najważniejsi kapłani

Najważniejszymi dostojnikami kultu są Arcykapłan Ulyrka oraz mistrzowie Zakonu Białego Wilka. Arcykapłan, noszący tytuł Ar-Ulyrka, przewodzi całej Świątyni. Posiada znaczne wpływy polityczne, między innymi jest jednym z Elektorów, którzy wybierają nowego Imperatora.

Obecny Ar-Ulyrk, Emil Valgeir, nie darzy szczególną sympatią Świątyni Sigmara, a w szczególności nie znosi Arcylektora Talabheim. Można nawet powiedzieć, że obaj święci mężowie szczerze się nienawidzą. Konflikt rozgorzał podczas jednej z audiencji u Imperatora. Arcylektor opuszczał właśnie salę audiencyjną, a Arcykapłan dopiero miał do niej wkroczyć. Arcylektor nie zgodził się, by jego orszak usunął się na bok i wbrew zwyczajowi, nie przepuścił święty Ar-Ulyrka. Obie grupy dostojników stały naprzeciw siebie, czekając pod palącymi promieniami słońca. Po kilku godzinach sam Imperator Karl Franz wyszedł, żeby rozstrząsać spór. Rozkazał, by oba orszaki wyminęły się jak równe sobie, unikając w ten sposób konieczności ustępowania sobie nawzajem. W Middenheim ten incydent został uznany za śmiertelną obrazę Świątyni Ulyrka. Jedynym dostojnikiem, który powagą stanowiska mógłby się równać z Ar-Ulyrkiem, może być tylko Wielki Teogonista Sigmara, a nie jego sługa Arcylektor. Obopólna niechęć nie służy nawiązaniu dobrych relacji między Middenlandem i Talabeklandem, dwoma prowincjami o strategicznym znaczeniu dla bezpieczeństwa Imperium.

W skład wewnętrznej kapituły Zakonu Białego Wilka wchodzi kilku mistrzów zakonnych. Mimo podeszłego wieku, nadal są znakomitymi wojownikami. Każdy z nich to niemal chodząca legenda. Słyną ze swojego męstwa i niezwykłych wyczynów na polu bitwy. Kapituła próbuje wpływać na życie polityczne całej krainy. Niektórzy mistrzowie powołują grupy młodych rycerzy, którzy wypełniają tajne misje na rzecz poprawy stanu bezpieczeństwa w Imperium oraz wzmocnienia pozycji Świątyni Ulyrka. Rycerze Białego Wilka służą jako osobista straż Ar-Ulyrka, nazywana Gwardią Teutogenów na cześć plemienia, które założyło Middenheim.

Dni świąteczne

Kult Ulryka uznaje trzy główne dni świąteczne: jesienną i wiosenną równonoc oraz zimowe przesilenie. Symbolizują one początek i koniec zimy oraz szczyt jej potęgi. Wiosenne zrównanie dnia z nocą było niegdyś głównym świętem, które wyznaczało moment wznowienia kampanii wojennych, ale zostało potem uznane za równie ważne, co dwa pozostałe. Zwyczajowo władca lub generał ogłasza świętym dzień rozpoczęcia kampanii lub manewrów, albo gdy zostaje oddany do użytku nowy fort lub zamek. W dni świąteczne organizowane są parady i pokazy wojskowe, a zabawy wokół ogromnych ognisk trwają do późnej nocy.

Verena

Bogini nauki i sprawiedliwości

Verena jest boginią mądrości, rozważa i sprawiedliwości oraz patronką uczonych i myślicieli. Jako bogini sprawiedliwości, główny nacisk kładzie na bezstronność i obiektywność sądów, a nie na bezwzględne przestrzeganie litery prawa. Sprzeciwia się nie tylko popełnianiu zbrodni, ale także tyranii, gnębieniu poddanych i wykorzystywaniu władzy do nieczystych celów.

Jest przedstawiana jako wysoka i piękna kobieta, pełna godności i powagi. W legendach przybiera czasami postać sowy lub sędziwego mędrca. Verena jest żoną Morra, boga śmierci. Oboje słyną z niezmiernie mądrości. Morr to źródło wiedzy płynącej ze snów i przepowiedni, odwołującej się do wydarzeń skrytych w cieniu przyszłości. Verena jest natomiast władczynią przeszłości i teraźniejszości. Wysoko ceni umiowanie wiedzy i zdolność zapamiętywania najdrobniejszych szczegółów.

Symbol

Symbolem Vereny jest sowa, tradycyjnie utożsamiana z mądrością. Jej kapłani i wyznawcy często noszą na szyi medalion z wizerunkiem sowy lub tylko jej głowy. Szaty kapłanów Vereny są zawsze białe, co ma symbolizować bezstronność oraz czystość myśli i uczynków.

Symbolem Vereny jako bogini sprawiedliwości jest waga, czasem połączona z wizerunkiem sowy. Innym znakiem jest miecz, skierowany ostrzem w dół – symbol nieuchronnej kary za popełnione zbrodnie, ale także walki w słusznej sprawie lub dla pomszczenia wyrządzonych krzywd.

Zasięg kultu

Verena jest czczona w całym Starym Świecie, szczególnie w miastach uniwersyteckich, takich jak Altdorf i Nuln, gdzie znajdują się jej największe świątynie. Inne, mniejsze przybytki zostały wzniesione w stolicach wszystkich prowincji, a także w większych miastach i portach. Poświęcone jej kapliczki znaleźć można w każdej akademii i uniwersytecie oraz w ratuszach i budynkach sądów grodzkich. Także wielu uczonych, sędziów, zarządców i dyplomatów stawia w swoim domu prywatną kapliczkę lub ołtarzyk ku czci Vereny. Gorliwymi wyznawcami Pani Sprawiedliwości są również niebiańscy czarodzieje.

Charakter

Verena przeciwstawia się wszelkim przejawom tyranii i zniewolenia. Jej celem i marzeniem jest, by ludzie kształcili się i poszerzali swoją wiedzę. Jako uosobienie obiektywnego sądu, pozostaje neutralna w swoich dążeniach. W swej nieskończonej mądrości wie, że ludzkość musi samodzielnie dotrzeć do prawdy na drodze rozwoju duchowego i intelektualnego.

Przykazania

Kapłani Vereny muszą przestrzegać poniższych przykazań:

- Chroni przybytki wiedzy i nauki.
- W swych osądach nigdy nie kieruj się strachem, nienawiścią lub sympatią.
- Próbuj łagodzić spory na drodze porozumienia i dyskusji.
- Postępuj sprawiedliwie i godnie. Wystrzegaj się bluźnierczych idei i okazuj szacunek wszystkim bogom.
- Siły używaj w ostateczności, ale nie wahaj się przed wymierzaniem surowej kary.

Opis kultu

Świątynie

Mimo iż kult Vereny nie utrzymuje ścisłej, scentralizowanej hierarchii, poszczególne świątynie utrzymują ze sobą stały kontakt, wymieniając się wiadomościami i wynikami badań naukowych. Ze względu na swoją uczciwość i neutralność, kapłani Vereny są szanowani jako sędziowie i mędrcy, którzy potrafią rozstrząsać każdy spór. Cieszą się również zaufaniem arystokracji, często angażując się w misje poselskie lub działając jako rozjemcy w sporach między władcami zwaśnionych krain. Kapłani Vereny odegrali kluczową rolę w zażegnaniu wielu potencjalnych wojen, choć ich zasługi znane są tylko nielicznym.

Świątynie Vereny zwykle otoczone są kolumnadami, a nad wejściem umieszcza się płaskorzeźbę przedstawiającą sowę, symbol bogini. Wnętrza są przestronne, oświetlone przez wąskie okna, osadzone wysoko w ścianach. Najważniejszym obiektem wewnątrz budowli jest wielki, kamienny posąg Vereny, zwykle zasiadającej na tronie, z otwartą księgą w dłoni i sową na ramieniu. Na oparciach leżą pióro i kałamarz. Z głównej sali prowadzą przejścia do kwatery kapłanów i bibliotek, z których słyną świątynie Vereny. Każdy z przybytków posiada przynajmniej jedną komnatę, w której odbywają się spotkania zwaśnionych stron, przeprowadzane pod czujnym okiem bogini. Zwykle uczestniczą w nich kapłani, pełniąc rolę bezstronnych świadków. Wszystko, co zostanie zasłyszane i zapisane podczas takiego spotkania, jest później utrzymywane w najgłębszej tajemnicy.

Kapliczki Vereny najczęściej wyglądają jak mniejsze wersje świątyń. Niewielki posąg bogini osłonięty jest daszkiem wspartym na kilku kolumnach. Czasami łączy się je ściankami, pokrytymi od wewnętrznej strony płaskorzeźbami, które przedstawiają półki pełne ksiąg.

Organizacje świątynne

W kulcie Vereny istnieją dwa stopnie wtajemniczenia – kapłani i arcykapłani. Zwierzchnikiem każdej świątyni jest arcykapłan, który czuwa nad właściwym porządkiem odprawianych obrzędów oraz utrzymaniem w dobrym stanie bibliotecznego księgozbioru. Arcykapłan jest wybierany przez wszystkich kapłanów rezydujących w danej świątyni. Zwykle jest to osoba obdarzona największą wiedzą i mądrością.

Niektórzy kapłani dołączają do Zakonu Tajemnic, poświęcając się poszukiwaniu i zgłębianiu tajników zapomnianej wiedzy. Zakon regularnie współdziała z Kolegium Światła, a także korzysta z usług najemników i poszukiwaczy przygód, organizując wyprawy w niebezpieczne obszary Starego Świata. Ich celem jest poszukiwanie zaginionych tomów. Czasami taka wiedza może okazać się niebezpieczna dla zwykłych ludzi. Niektóre tajemnice, zwłaszcza dotyczące Chaosu, udostępniane są jedynie odpowiednio wykształconym i świątym kapłanom.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Akolici, oprócz umiejętności normalnie dostępnych dla ich profesji otrzymują umiejętność **spozrzegawczości**. Jest to umiejętność od początku dostępna dla profesji akolity, więc Bohater może wykupić ją ponownie, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (patrz str.

91). Kapłani mogą dodatkowo nauczyć się następujących umiejętności: hipnoza, język tajemny (dowolny) oraz nauka (dowolne dwie).

Najważniejsi kapłani

Jednym z najstarszych kapłanów Vereny jest założyciel Zakonu Tajemnic, arcykapłan Manfred Archibald, mieszkający na stałe w Altdorfie. To wysoki mężczyzna o kruczoczarnych włosach i starannie przystrzyżonej brodzie. Nosi binokle w cienkiej, drucianej oprawie. Manfred poświęcił kilka lat, próbując zacisnąć więzy z Kolegium Światła z Altdorfu. Ostatecznie hierofanci udostępnili swoje księgozbiory i wyniki badań. Od tego czasu arcykapłan

Archibald jest częstym gościem w Kolegium Magii. Podobno sam zgłębia sekrety sztuki tajemnej.

Dni świąteczne

Głównym świętem Vereny jest pierwszy dzień roku. Jej wyznawcy modlą się, by nadchodzący rok okazał się wolny od zła. Zwyczaj nakazuje złożenie drobnej ofiary na rzecz bogini, by natchnęła swoich wyznawców mądrością i poczuciem sprawiedliwości. Mniej ważne uroczystości odprawia się na początku każdego miesiąca i tygodnia.

— Bogowie innych ras —

Ludzie z podejrzliwością traktują wszystkich bogów, których nie uważają za swoich własnych, choć nie prześladują innych ras za ich wierzenia. Większość ludzi wie o nich bardzo niewiele, a jeszcze mniej się nimi interesuje, przejmując jedynie te święta i obrzędy, które wiążą się z piciem i uctwowaniem, nie próbując zrozumieć związków z nimi przeżytych duchowych.

Bogowie elfów

Od niepamiętnych czasów elfy czczą własnych bogów. Mogą pochwalić się niezwykle bogatą mitologią, która ma kluczowe znaczenie dla ich społeczności i jest głęboko zakorzeniona w ich języku. Kultura elfów przesycona jest mistycyzmem i magią. Elfów czczą swych bogów, ale nie potrzebują pośredników, by się z nimi porozumiewać. Dlatego wśród nich nie spotyka się kapłanów. Każdy z elfów na swój sposób wielbi bogów. Elfów rozumieją naturę magii w znacznie większym stopniu niż inne rasy Starego Świata. Mają świadomość faktu, że magiczna moc pochodzi z Eteru. Dzięki temu ich magowie są silniej związani z wiarą i mistycyzmem, niż ludzcy czarodzieje, którzy postrzegają magię tajemną niemalże jako proces intelektualny i naukowy. To nie przypadek, że główny ośrodek elfiej magii, Wieża Hoetha na odległej wyspie Ulthuan, została poświęcona bóstwu mądrości.

Wielu elfich bogów wykazuje znaczne podobieństwo do bóstw z panteonu Starego Świata. Ludzcy teologowie uważają, że są to ci sami bogowie, tylko wyznawani pod innymi imionami. Elfowie zaś uważają panteon Starego Świata za blade odbicie prawdziwych bogów.

Najważniejsi bogowie i boginie elfów to:

- **Asuryan, Bóg Ojciec:** Najstarszy i najważniejszy bóg elfów. Uważa się go za stwórcę wszystkich żywych istot.
- **Khaine, bóg wojny i mordu:** „Bóg o rękach splamionych krwią” był jednocześnie przekleństwem i błogosławieństwem dla innych bogów. Legendy głoszą, że uwięził i torturował Isha oraz Kurnousa, ale walczył też przeciwko Slaaneshowi. Łaska Khaina zawsze wiąże się z wysoką ceną. Mroczne Elfów z Naggaroth wybrały Khaina za swego patrona i codziennie składają mu krwawe ofiary.
- **Isha, bogini ziemi:** Isha jest czczona jako matka rasy elfów i obrończyni naturalnego świata.
- **Kurnous Łowca, bóg natury:** Pomimo faktu, iż jest ojcem elfiej rasy, na Ulthuanie nie jest tak czczony, jak Isha. Pozostaje jednak jednym z najważniejszych bogów Leśnych Elfów i to on jest przewodnikiem Dzikiego Gonu.
- **Hoeth, bóg wiedzy, nauczania i mądrości:** Jest patronem wszystkich magów i mistrzów wiedzy.

- **Vaul, Boski Kowal:** Vaul przegrał z Khainem Wojnę w Niebiosach i został przez niego okaleczony, a potem przykuty do własnego kowadła. To właśnie on stworzył najpotężniejsze artefakty elfiej rasy, włącznie z przerażającym Mieczem Khaina.
- **Dziewica Lileath, bogini snów i przyszłości:** Lileath jest czczona wraz z Isha i Morai-heg. To patronka wieszczów i wróżbitów.
- **Starucha Morai-heg, bogini przeznaczenia:** Według legendy, Morai-heg przechowuje los wszystkich śmiertelników we wnętrzu swojej ozdobionej runami sakiewki.
- **Mathlann, bóg burz i nawałnic:** Jest to elfi bóg mórz, wielki patron odkrywców i żeglarzy z Ulthuanu.

Bogowie krasnoludów

Krasnoludy rzadko opowiadają o swoich wierzeniach. Ludzie znają imiona jedynie kilku bóstw krasnoludzkich. Większa część ich panteonu pozostaje tajemnicą brodatego ludu. Niektórzy uczeni głoszą pogląd, że bogowie krasnoludów to w rzeczywistości ich przodkowie. Inni twierdzą, że bogowie u zarania czasu wyłonili się ze skał pierwszej góry. Krasnoludy wierzą, że ich bogowie utrzymują nad nimi pieczę, nie tylko wskazując im drogę postępowania, ale też oceniając i osądzając ich czyny.

- **Grungni, bóg górnictwa i rzemiosła:** Najważniejszy bóg krasnoludów. To on pierwszy zaczął kopać w skałach, wydobywać rudę i przetapiać ją w metal. On także nauczył swe dzieci, jak można wykuwać żelazo i stal.
- **Grimnir Nieustraszonego, bóg-wojownik:** Uosabia niepokorną odwagę i męstwo całej krasnoludzkiej rasy. Jest najważniejszym bogiem zabójców trolli, którzy tatuują sobie runę jego imienia w widocznym miejscu na ciele.
- **Valaya, ukochana bogini krasnoludów:** Legenda głosi, że była założycielką najwspanialszej twierdzy krasnoludów – Karaz-a-Karak. Jest patronką jednościanów i obrończynią ich ziem ojczystych.

Bogowie niziołków

Niziołki to rasa, która wydaje się nie zwracać szczególnej uwagi na sferę duchową. Obchodzą niewiele świąt i bardzo rzadko się modlą. Utrzymują, że czczą Esmeraldę, boginię podobną do Rhyi, opiekunkę ogniska domowego, ale wydaje się, że jest jedynie wygodny pretekst do celebrowania Tygodnia Ciasta (patrz str. 183). Niektóre niziołki oddają cześć Ranaldowi, ale nie jest to chyba bóg szczególnie popularny wśród małego ludu. Uczeni z Imperium wielokrotnie próbowali dowiedzieć się czegoś więcej o bóstwach niziołków, ale zwykle spotykali się z drwinami i sprzecznymi informacjami.

— Zakazane kulty —

Na terenie Imperium działa dość znaczna liczba heretyckich sekt. Bardzo często stają się obiektem prześladowań ze strony oficjalnie uznanych kultów, dla których tego rodzaju stowarzyszenia stanowią zagrożenie nie tylko wobec słusznej wiary, ale również dla bezpieczeństwa Imperium. Z tego powodu sekty ścigane są przez specjalnie w tym celu powołane organizacje świeckie, takie jak osławieni łowcy czarownic. Jednak w miejscu zniszczonych sekt wciąż powstają nowe, bardziej sekretne i jeszcze liczniejsze. Ludzkie serca wydają się być podatnym gruntem dla ziaren zepsucia.

Niezależnie od różnorodności form i organizacji, wszystkie zakazane kulty oddają hołd Mrocznym Bóstwom Chaosu. Ich wpływy, a także efekty działań heretyckich wyznawców, są odczuwalne niemal w całym Starym Świecie.

Kultyści bogów Chaosu odrzucają wszystko, co święte i obyczajne. Niektórzy głupcy uważają, że można być kapłanem Sigmara i jednocześnie potajemnie modlić się do Bóstw Chaosu. Dość szybko i boleśnie przekonują się, że bogowie nie lubią, jak ktoś z nich drwi i próbuje służyć dwóm panom.

Ludzie zazwyczaj zbyt późno orientują się, że wpadli w sidła kultu. Wiele sekt przyciąga ludzi fałszywymi obietnicami, a potem siłą lub szantażem zapewniają sobie ich lojalność i milczenie. Niektórzy kapłani mrocznych kultów próbują wmawiać potencjalnym wyznawcom, że ich nauki i obrzędy nie mają nic wspólnego z herezją. Inni uważają się za prawdziwych wyznawców jednego z uznanych bogów i przekonują, że oficjalnie uznana Świątynia głosi poglądy heretyckie. Istnieje ogromna różnorodność zakazanych kultów, które działają na terenie całego Imperium. Opisane poniżej rodzaje sekt to tylko niewielka ich część.

Kulty krwi

Skupiają najczęściej wojowników, szaleńców, przeróżnych zbirów i morderców. Dzięki krwawym ofiarom i piciu krwi wyznawcy zyskują nadnaturalną siłę i nabierają żądzy mordu, ale również odczuwają mroczną tęsknotę za śmiercią. Niektórzy członkowie sekt krwi dokonują rytualnych samookaleceń.

Kulty polityczne

Są tworzone przez członków gildii, kupców i różnych urzędników. Zazwyczaj dążą do poszerzenia zakresu sprawowanej władzy, używając mrocznych mocy zsyłanych im przez bogów Chaosu. Działają potajemnie i skrycie, nie wzdurając się przed najgorszym uczynkiem i najbardziej hańbiącym kłamstwem. Wiele tego typu sekt udaje zwykłe stowarzyszenia handlowe lub polityczne, skrywając mroczną tajemnicę pod zasłoną rozmaitych stopni wtajemniczenia oraz obrzędów inicjacyjnych.

Kulty rozkoszy

Tego rodzaju kulty skupiają ludzi bogatych i wpływowych, a także ambitnych przedstawicieli klasy średniej. Ich celem jest odkrywanie nowych, nieznanych rozkoszy ciała i umysłu. Członkowie sekty bez oporów kosztują wszelkich „zakazanych owoców”, w pogoni za młodością, pięknem i nowymi doświadczeniami. Wiele z takich grup na pierwszy rzut oka wygląda całkiem niegroźnie.

Kulty sztuki

Należą do nich głównie artyści, uczeni, muzycy i poeci. W zamian za swe oddanie otrzymują od Niszczycielskich Potęg heretyckie inspiracje do tworzenia nowych dzieł, nadnaturalne umiejętności lub sławę i popularność, na jakie wcale nie zasłużyli. Kult zwykle ma swoją siedzibę w wielkim mieście. Przywódcą jest najczęściej artysta obdarzony wielką charyzmą i posiadający wpływy wśród arystokracji.

Kulty śmierci

Kulty śmierci tworzone są przez ludzi potępionych i skazanych na śmierć. Rozpaleni chorobami jęczącymi ich ciała lub przerażeni wizją śmierci, członkowie tych sekt starają się zadowolić swoich

władców, szerząc strach i plagi wśród miejscowej ludności. Wielu liczy na to, że dzięki takim czynom zyskają przychylność Bogów Chaosu, którzy w nagrodę zapewnią im dłuższe życie.

Kulty zepsucia

Odmienieni przez Chaos ludzie dla własnego bezpieczeństwa skupiają się w różnych sektach i stowarzyszeniach. Swoje mutacje uznają za sekretne błogosławieństwa, zsyłane przez Pana Przemian. Zdarza się, że członkowie kultu starają się wywoływać mutacje u miejscowej ludności.

Bogowie Chaosu

Na temat Niszczycielskich Potęg krąży niezliczona ilość opowieści, tyle samo jest też przydomków i nazw, pod jakimi są znane te istoty. Zwykli ludzie nawet nie wypowiadają ich imion, obawiając się tego, że zwróca na siebie uwagę Bóstw Chaosu. Nawet najbardziej bluźnierczy i fanatyczni kultyści drżą ze strachu, wymawiając imiona swoich boskich władców.

Khorne – Krwawy Bóg, Pan Czaszek, Władca Bitwy

Jest to najbardziej nienawistny i morderczy bóg Chaosu. Jego wielki, mosiężny tron stoi na szczycie góry utworzonej z czaszek i kości wyznawców. Khorne to Łowca Dusz i dowódca wielkich armii Chaosu. Jego pragnienie krwi i głód dusz są nienasycone. Co pewien czas wyznawców Krwawego Boga ogarnia prawdziwy szal krwi. Umazani posoką, z żądzą mordu w oczach, fanatycy Khorna atakują pojedyncze domostwa i osady, a czasem nawet całe miasta, by zdobywać nowe czaszki na ofiarę dla swojego mrocznego władcy.

Nurgle – Władca Zarazy, Wielki Niszczyciel, Pan Plagi, Władca Much

Nurgle to potęga, która uosabia nieunikniony rozkład wszystkich żywych istot. Roznoszący choroby Ojciec Ospy ogarnia wszystko w swym przegniłym uścisku. Jego niosące trąd pocałunki wywołują podskórne pęcherze, które zmieniają się w nabrzmiałe od ropy wypryski – znak rozpoznawczy jego ukochanych dzieci. Chorobliwy rechot Nurgla brzmi donośnie nad nawiedzonymi przez kruki pobojuwiskami. Jego ochrypły szept jest ostatnim odgłosem, jaki słyszą ludzie umierający na zarazę.

Slaanesh – Pan Rozkoszy, Plugawiec Zmysłów

Slaanesh to dwupłciowy bóg cielesnej rozkoszy. Dla jego wyznawców żadna przyjemność nie jest zbyt perwersyjna. Złotowłosy bóg przygląda się wijącym ciałom kopulujących ludzi i ekstatycznym rytuałom swych niewolników, podjudzając ich do jeszcze bardziej rozpustnych i zdeprawowanych czynów. Pod rozpalonym spojrzeniem Księcia Pożądania, jego słudzy snują intrygi, by sprowadzić czyste, niewinne dusze na drogę grzechu i upodlenia. Wyzbycie się wszelkich moralnych zahamowań i pokusa nieustannej rozkoszy to sidła zastawiane przez tego boga. Mutacje i zepsucie są batem, za pomocą którego karze niepokornych.

Tzeentch – Ten Który Zmienia Drogi, Pan Fortuny, Wielki Spiskowiec, Władca Losu

Tzeentch to wszechpotężny Pan Przemian i władca magii Chaosu. Przebywa w miejscu poza czasem i przestrzenią, gdzie materia świata jest miękka i plastyczna niczym wosk. Strumienie magicznej mocy opływają jego rogatą głowę, unosząc się niczym bagienne wyziewy. Tzeentch to mistrz paradoksu i skomplikowanych intryg, który odmienia przeznaczenie i wytycza ścieżki losu. Jego prawdziwe cele zawsze są ukryte w cieniu, za zasłoną iluzji, kłamstw i intryg. Swoich gorliwych wyznawców nagradza tajemną mocą i obdarza przerażającymi mutacjami.



Mistrz Gry

„Niechaj kmiotki wznoszą modły do Ranałda
i proszą go o pomyślność.
Ale tutaj to ja jestem władcą ich losu.
Ja decyduję, kto umiera,
a kto żyw będzie”.

– Wasiliew, książę złodziei z Talabheim.

Jako Mistrz Gry, jesteś najważniejszym członkiem Waszej grupy. To dzięki Tobie Stary Świat nabiera życia. To Ty organizujesz sesje, wymyślasz przygody i oceniasz działania Bohaterów Graczy. Ale na Twoich barkach spoczywa także odpowiedzialność za prowadzenie gry i budowanie nastroju. Choć może się wydawać, że jest to ciężkie brzemię, to jednak rola MG dostarcza wiele satysfakcji. Jeżeli właśnie Ty masz zamiar objąć tę zaszczytną funkcję, w niniejszym rozdziale znajdziesz rozwiązania najważniejszych problemów związanych z obowiązkami MG. Przede wszystkim zamieszczono w nim porady

na temat prowadzenia przygód i łączenia ich w kampanie. Oprócz tego, przeczytasz kilka praktycznych wskazówek dotyczących stosowania testów i wykorzystania Punktów Przeznaczenia. Będziesz mógł dowiedzieć się czegoś więcej o Punktach Oblędu, wspomnianych w Rozdziale II: Tworzenie Bohatera Gracza. Pod koniec rozdziału podano kilka uwag o Punktach Doświadczenia i sposobach ich przyznawania. Wszystkie te informacje powinny pomóc Ci stać się dobrym Mistrzem Gry oraz zapewnić Tobie i wszystkim graczom doskonałą zabawę.

– Rola Mistrza Gry –

Rola Mistrza Gry przypomina trochę pracę reżysera filmowego. Musisz zebrać obsadę (Bohaterowie Graczy), odnaleźć odpowiednie lokacje (w przypadku gry *Warhammer* jest to Stary Świat), przygotować scenariusz (opracować przygodę), zgromadzić rekwizyty (figurki, kostki, mapy, materiały dla graczy), stworzyć odpowiednią atmosferę (ponury świat niebezpiecznych przygód), a potem wprawić całą machinę w ruch. To ciężka i wymagająca praca, jednak zapewni niesamowitą satysfakcję. Tak jak widzownia nagradza gromkimi brawami reżysera, obdarzając go lwia częścią uznania za udany film, tak samo gracze podziękują Ci za znakomitą zabawę.

Zanim przystąpisz do prowadzenia pierwszej sesji, powinieneś odpowiednio się do tego przygotować:

- **Przeczytaj uważnie zasady gry:** Jako MG powinieneś znać je lepiej, niż ktokolwiek inny. W tej zabawie pełnisz rolę sędziego, dlatego musisz rozumieć rządzące nią prawa. Nie oznacza to, że trzeba nauczyć się wszystkich zasad na pamięć. Powinieneś jednak wiedzieć, gdzie ich szukać.
- **Opracuj przygodę:** Przed rozpoczęciem gry musisz opracować przygodę, w którą wciągniesz Bohaterów Graczy. Wkrótce będziesz mógł kupić wydawane w języku polskim przez Copernicus Corporation, gotowe do poprowadzenia scenariusze (krótka przygoda została zamieszczona w ostatnim rozdziale tej książki). Szybko jednak przekonasz się, jak zabawne

może być wymyślanie własnych przygód. Jest to trudne zadanie, ale może Ci zapewnić wiele satysfakcji. W obydwu przypadkach ważne jest, byś dokładnie zaznajomił się z przygodą, najlepiej kilkakrotnie czytając jej scenariusz.

• **Przygotuj rekwizyty:** Do wielu przygód dołączane są specjalne materiały, które można wręczać graczom w trakcie sesji. Takie rekwizyty mogą mieć postać zapisków lub notatek, które znajdują Bohaterowie Graczy lub wskazówek, na jakie natkną się w toku przygody. Powinieneś przygotować je wcześniej, aby były gotowe do wykorzystania w odpowiedniej chwili. Jeżeli drużyna chce używać figurek, należy je zebrać przed sesją. Powinieneś rozrysować mapy miejsc, w których mogą toczyć się potyczki. Świetnie nadają się do tego tabliczki i zmywalne flamastry. Przygotowana zawczasu mapa pierwszego starcia znacznie przyspieszy przebieg gry: wystarczy tylko rozłożyć ją na stole i ustawić figurki.

• **Przygotuj niezbędne akcesoria:** Do gry w *Warhammera* potrzebne będą dwie kostki dziesięciościenne, kilka kartek papieru, a także ołówek i gumka. Mistrz Gry zwykle korzysta ze specjalnego ekranu, który pomaga zachować aurę tajemniczości i powstrzymuje ciekawskich graczy przed zaglądaniem w jego notatki. W *Almanachu Mistrza Gry*, dodatku do *Księgi Zasad*, zostanie załączony taki właśnie ekran, a także krótka przygoda i kilka użytecznych porad.



Przygotowanie

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki gracze powinni stworzyć swoich Bohaterów. Dobrze będzie, jeśli wszyscy przeczytają **Rozdział I: Wprowadzenie**. Dzięki temu będą mogli wczuć się w atmosferę Starego Świata i być może wpadną na pomysły postaci, jakimi chcieliby zagrać. **Rozdział II: Tworzenie Bohatera** Gracza przedstawia krok po kroku proces kreowania nowego BG. Bez wątpienia gracze zasypią Cię pytaniami o mechanikę, sposób wykorzystywania umiejętności, znaczenie zdolności lub wyrażenie opinii, która broń jest najlepsza. Proces tworzenia BG zaprojektowano w taki sposób, by gracz musiał podjąć zaledwie kilka decyzji i nie tracił czasu na zbędne rozważania. Możesz znacznie przyspieszyć ten proces, jeśli każdy z graczy losowo ustali profesję swojego BG. To szczególnie polecana metoda, jeśli jest to Wasze pierwsze spotkanie z grą *Warhammer*. Dzięki temu będziecie mogli szybko rozpocząć grę.

Prowadzenie gry

Po stworzeniu Bohaterów Graczy, możecie przystąpić do badania tajemnic Starego Świata. Do obowiązków Mistrza Gry należy:

- **Opisywanie wydarzeń.** Dzięki Twojej opowieści, gracze będą w stanie poznać Stary Świat poprzez zmysły swoich Bohaterów. Musisz opisywać otoczenie, wszystko to, co BG słyszą, widzą i czują, a także konsekwencje ich działań. Im lepiej odtworzysz atmosferę panującą w świecie *Warhammera*, tym bardziej zadowoleni z sesji będą Twoi gracze.
- **Rozsądzanie spornych kwestii.** Decyzja Mistrza Gry jest ostateczna, zwłaszcza w kwestiach dotyczących zasad. Jeśli gracz chciałby wykonać test umiejętności swojego BG, musi Cię o tym poinformować. Jeżeli chce się dowiedzieć, jakie są szanse trafienia z łuku do celu znajdującego się poza zasięgiem strzału, również powinien Cię o to zapytać. Ty także podejmujesz decyzję, czy gracz może zmienić profesję swojego BG.
- **Odgrywanie Bohaterów Niezależnych.** Drużyna składa się z Bohaterów Graczy, czyli osób odgrywanych przez graczy. Natomiast Mistrz Gry odpowiedzialny jest za resztę świata, a w szczególności za wcielanie się w Bohaterów Niezależnych (w skrócie: BN), którzy stanowią bardzo pojemną kategorię postaci. Jeśli Bohaterowie Graczy zechcą rozmawiać ze strażnikiem, Ty będziesz odgrywał jego rolę. Gdy przyjdzie im ochota na targowanie się z płatnerzem, również będą zwracali się do Ciebie. Tobie przypadnie w udziale rola wszystkich innych spotykanych podczas gry osób. Niektórzy MG uwielbiają wcielać się w różne postacie, starając się zmienić akcent wymowy i sposób wystawiania się. Najważniejsze jest jednak wyraziste zarysowanie charakteru BN-a i płynne opowiadanie przygody.
- **Wykonywanie testów za BN-ów.** Jako Mistrz Gry jesteś odpowiedzialny za rzuty i testy wykonywane przez Bohaterów Niezależnych. Najtrudniejsze zadanie czeka Cię w trakcie walki, gdy będziesz musiał kontrolować poczynania wielu przeciwników jednocześnie. Często będziesz musiał także wykonywać przeciwstawne testy cech lub umiejętności.

Złote zasady

Istnieje pięć złotych zasad dotyczących prowadzenia gry fabularnej. Choć na temat sztuki bycia dobrym Mistrzem Gry można napisać książkę (prawdę mówiąc, kilka takich prac już powstało), trzymając się tych kilku rad, nie unikniesz poważniejszych błędów:

- **Zawsze bądź sprawiedliwy.** Pamiętaj, że rola MG polega między innymi na rozsądzaniu sporów. Masz do dyspozycji zasady gry, ale one nie mogą rozstrzygnąć za Ciebie każdej



sytuacji. Znaczna ich część opiera się na pojęciu fair play. Ponieważ kontrolujesz rozgrywkę niemal w każdym jej aspekcie, łatwo możesz ulec iluzji wszechwładzy. Nie powinienes jednak do tego dopuszczać i w żadnym wypadku nie możesz być stronniczy. Gry fabularne w dużej mierze opierają się na zaufaniu graczy do Mistrza Gry. Nie nadużywaj tego. To ma być dobra zabawa dla Was wszystkich.

- **Pozwól im się wykażać.** Gracze zapewne zaskoczą Cię niesamowitymi pomysłami, które nigdy nie przyszłyby Ci do głowy. Czasem pierwsza odpowiedź, jaka będzie cisnęła Ci się na usta, to: „Nie, nie możecie tego zrobić!”. Mistrz Gry, zwalczaj w sobie takie zapędy i zastanów się nad tym, co wymyślili gracze. Wyobraźnia nie zna granic i nie należy tłumić inwencji graczy. Zamiast zabraniać, pozwól im działać przy zapewnieniu choćby minimalnej szansy na powodzenie. Ostatecznie, to oni są bohaterami opowieści i zasługują na możliwość wykazania się.
- **Jasno i stanowczo przedstawiaj zasady.** Ważne jest, by wszyscy znali swoje miejsce podczas rozgrywki. Niektórzy gracze z lubością doszukują się dziury w całym i starają się zepsuć misternie ułożony plan przygody. W takich

sytuacjach najlepiej przypomnieć im, kto tu rządzi. Niektórzy gracze będą bez końca spierali się z Tobą o zasady, chcąc wykorzystać je na swoją korzyść. Nie pozwalaj im na to, inaczej utrudnią Ci prowadzenie przygody. Stanowczo powiedziane: „Tak postanowiłem, grajmy dalej”, powinno zakończyć spory.

- **Nikogo nie faworyzuj.** Tutaj wracamy do punktu mówiącego o sprawiedliwym traktowaniu graczy. Każdy ma prawo do równego udziału w grze, w takim samym stopniu jak pozostali. Jeśli akcja zbyt długo skupia się na jednym z graczy, daj możliwość działania pozostałym BG i spróbuj ponownie wciągnąć ich w rozgrywkę. Upewnij się, że każdy będzie miał własny ciekawy wątek fabularny.
- **Kontroluj tempo narracji.** Jako narrator opowieści, jesteś odpowiedzialny za jej umiejętne prowadzenie. Nie możesz pozwolić na niekończące się dyskusje o zasadach lub na rozmowy nie związane z przygodą. Nie jest to celem gier fabularnych. Spróbuj ograniczać takie zachowania graczy i kontynuuj prowadzenie przygody, w odpowiednich momentach przyspieszając rozwój wydarzeń. Żaden MG nie lubi oglądać zza swojego ekranu znudzonych twarzy graczy.

— Prowadzenie Warhammera —

Istnieją światy, w których odważni bohaterowie stają w obronie tego, co dobre i sprawiedliwe. Chronią uczciwych ludzi, którzy chcą żyć godnie i w zgodzie z innymi. Dbają o ich dostatek i spokój.

To nie jest jeden z takich światów.

Stary Świat jest miejscem, gdzie krew, ból i nadludzkie poświęcenie nieodmiennie towarzyszą złu, występki i kłamstwu. Wielu

z „bohaterów” Imperium to drobni łotrzykowie lub rzezimieszki o rękach splamionych krwią niewinnych osób. Zwykli ludzie są zazwyczaj podejrzliwi i przesądni. Częściej zawierają plotkom niż niewygodnej dla nich prawdzie. Niestety, mają ku temu powody. Nieliczni sprawiedliwi, którzy dokonują odważnych aktów bohaterstwa, muszą ukrywać się pod osłoną nocy, inaczej zostaliby oskarżeni o spiskowanie z siłami, jakie poprzysięgli zwalczać.

— Przygoda wzywa —

Czym tak naprawdę jest przygoda? Zasadniczo to krótka historia, którą Bohaterowie Graczy przeżyją (lub nie) w trakcie pojedynczej sesji. Jeśli okaże się, że sprawa jest bardziej skomplikowana, niż wydawało się na początku, przygoda może potrwać dłużej. Istnieje wiele rodzajów przygód, jednak wszystkie mają pewne elementy wspólne, opisane poniżej. MG decyduje o fabule przygody, z wolną odsłaniając ją przed graczami. Rzecz jasna, lepiej z wyprzedzeniem poznać ich oczekiwania. Nie ma bowiem nic gorszego niż drużyna złaknionych bitwy wojowników, którzy muszą ujawniać kolejne kulisy zawilej dworskiej intrygi. Zanim jednak przygoda rozpocznie się na dobre, musisz przeprowadzić Bohaterów Graczy przez bardzo istotny i często trudny etap wzajemnego zapoznania. To ogromnie ważny moment, który może doprowadzić BG do ich pierwszej przygody.

A więc siedzicie wszyscy w karczmie...

Wiele przygód zaczyna się od spotkania w karczmie. To klasyczna sytuacja, która wywołuje pobłażliwe uśmiechy wielu graczy, szczególnie tych bardziej doświadczonych. Najzabawniejsze jest to, że w Starym Świecie wiele przygód rzeczywiście rozpoczyna się właśnie w taki sposób. W zadymionych obozach, obskurnych spelunach lub szykownych zajazdach skupia się życie towarzyskie mieszkańców Imperium. Karczmarze zwykle nie zwracają większej uwagi na gości, którzy ubijają pokątne interesy lub wymieniają się opowieściami nad kufelkiem ciemnego piwa. Często zdarza się, że po dłuższej rozmowie przygodnie spotkani nieznajomi dochodzą do wniosku, że połączywszy siły

mogą zdziałać więcej niż w pojedynkę. Jeśli wiesz już, jaką przygodę zamierzasz poprowadzić, powinienes przyjąć za jej punkt startowy spotkanie Bohaterów Graczy w karczmie. Gdzie indziej, jeśli nie w obozach, mogą natknąć się na siebie osoby pochodzące z różnych klas społecznych? Biorąc pod uwagę nieprzewidywalność losowego systemu tworzenia Bohaterów Graczy, możesz być pewien, że będziesz miał do czynienia z barwną kompanią, która nie mogłaby zebrać się w żadnym innym miejscu i zaprzyjaźnić ze sobą. Karczma pozostaje zatem najlepszym miejscem pierwszego spotkania Bohaterów Graczy.

Jeżeli takie rozwiązanie Cię nie zadowala, poniżej znajduje się kilka innych propozycji, które mogą pomóc w ustaleniu, gdzie poznali się Bohaterowie Graczy i dlaczego postanowili działać razem.

Armia wita ochotników...

Przychodzą takie czasy, gdy Imperium organizuje zaciąg i wtedy do wojska trafia każdy, kto się nawinie werbownikom. Z sobie tylko znanych powodów, Bohaterowie podróżowali na tym samym obszarze, gdy w pobliżu pojawiła się wielka horda zwierzóludzi lub orków. Bohaterowie Graczy zostają przymusowo wcieleni do armii Imperatora. Pozostaną w służbie, dopóki armia nie rozprawi się z zagrażającym niebezpieczeństwem.

Jeśli chcesz poprowadzić przygodę, która rozgrywa się na morzu, powinienes „zwerbować” Bohaterów Graczy do przymusowej służby na okręcie, pływającym pod banderą miłościwie panującego Karla Franza. Wariantem tego przykładu jest pochwylenie Bohaterów Graczy przez werbowników ze statku pirackiego, którzy zmuszają ich do uzupełnienia składu załogi.



Kanalarze

W Starym Świecie nie wszystkie zbrodnie karane są śmiercią. Część więźniów zostaje przydzielona do oczyszczania kanałów ściekowych, by w ten sposób mogli spłacić swój dług wobec społeczeństwa. Bohaterowie Graczy zostają skuci grubym łańcuchem, wyposażeni w odpowiednie narzędzia pracy i zapędzeni pod ziemię, gdzie mają oczyszczać tunele ściekowe pod jednym z większych miast Imperium. W ciemnościach czeka ich wiele niezwykłych przygód. Kto jednak uwierzy przestępcom w zapewnienia, że walczą ze skavenami? Przecież wszyscy wiedzą, że szczuroludzie nie istnieją, a opowieści o nich to zwykła bajda. Poza tym skazańcy zawsze lżą jak najęci, byle tylko wymigać się od kary.

Podejrzani

Lokalne władze uważają, że Bohaterowie Graczy dopuścili się jakiegoś występku i ohydnych czynów. Nikt nie słucha ich zapewnień, że nigdy wcześniej się nie spotkali. Przyszła drużyna poznaje się w więziennym lochu. Razem uciekają, ścigani w ciemnych zaułkach przez oddział gwardii miejskiej. Ponieważ nikt nie daje wiary ich słowom, muszą udowodnić swoją niewinność, rozwiązać zagadkę i postawić przed obliczem sprawiedliwości prawdziwych zлочyńców. Może się zdarzyć, że BG rzeczywiście mają coś na sumieniu, choć zostali oskarżeni o zbrodnię, której faktycznie nie popełnili.

Schwytni przez kultystów

Pierwsze spotkanie Bohaterów Graczy ma miejsce w wilgotnych kazamatach. Budzą się przykuci pordzewiałymi łańcuchami do ścian. Niektórzy zostali uśpieni w trakcie wystawnego balu, innych ogłuszono w ciemnej uliczce. Na początek Bohaterowie Graczy będą musieli wyrwać się z niewoli. Potem przyjdzie czas na zemstę. Jeżeli chcesz poprowadzić przygodę o walce z kultami Chaosu, takie rozpoczęcie nadaje się do tego wprost znakomicie. BG od samego początku będą mieli odpowiednią motywację do walki z wyznawcami ciemności.

Planowanie na przyszłość

Gdy już zaznajomiłeś Bohaterów Graczy ze sobą, możesz wciągnąć ich w przygodę. Potrzebujesz chwytliwego wątku głównego, który stanie się osią kolejnych przygód oraz kłamrą spinającą opowieść w nierozrwalną całość. Dobry pomysł na epicką historię pozwoli umiejętnie sterować poczynaniami Bohaterów Graczy, a jednocześnie włączyć ich pomysły do głównego biegu przygody. Nie powinieneś jednak trzymać się zbyt mocno z góry założonego biegu wydarzeń, bowiem w grach fabularnych, jak nigdzie indziej, losy opowieści bywają nieprzewidywalne. W odróżnieniu od filmu albo książki, które są dziełem jednego autora, przygody drużyny zależą od działań grupy osób obdarzonych bogatą wyobraźnią i niewyczerpanym niekiedy zasobem pomysłów.

Pomysł na przygodę może być prosty („wytropić i zabić wilka, który grasuje w okolicy”) lub bardzo skomplikowany („odzyskać bizuterię rodową barona Kopecka z rąk stowarzyszenia Zniekształconej Runy, zanim kultysty przebudzą drzemiące w klejnotach moce oraz rozedrą czas i przestrzeń, sprowadzając na ziemię demonów”). Każda przygoda powinna mieć jakiś wątek fabularny, gdyż w przeciwnym wypadku drużyna będzie po prostu błądzić po lochach, zabijając kolejne potwory i zdobywając strzeżone przez nie skarby. Poniżej zaprezentowane zostały klasyczne pomysły, które można wykorzystać od razu lub zmodyfikować tak, by stały się załącznikiem nowej i niezwykłej fabuły.

Konflikt interesów

Bohaterowie Graczy są najemnikami, zgraną kompanią starych towarzyszy broni. Przypadek sprawia, że trafiają do miasta, gdzie toczy się cicha walka między kilkoma stronnictwami. Do tej pory

utrzymywała się sytuacja patowa, jednak pojawienie się grupy zahartowanych w boju nieznajomych zakłóca równowagę sił. Sprytni Bohaterowie Graczy mogą zbić niezłą fortunę, wynajmując się przeciwnym stronom konfliktu za coraz wyższe stawki i zmieniając „patronów” przy odpowiedniej okazji. Prędzej czy później okaże się, że dokonali złego wyboru. Nawet jeśli w ostatniej chwili staną po stronie zwycięzców, to nikt przecież nie zaufa niełojalnym najmitom.

Poszukiwacze zaginionych artefaktów

Bohaterowie zostają wynajęci przez Kolegium Magii, które pragnie zdobyć kilka niezwykłych przedmiotów. Ta misja zaprowadzi ich na szczyty Gór Szarych, w poszukiwaniu piór wielkich orłów, na wrzosowiska tajemniczego Albionu, gdzie będą poszukiwali kamieni Ogham lub na daleką północ z misją zdobycia oręza władcy Chaosu. Podczas tej wyprawy zwiedzą więcej Starego Świata niż większość jego mieszkańców mogłaby sobie wyobrazić, a po zdobyciu wszystkich artefaktów być może zastanowią się, w jakim celu ich zleceniodawcy chcą wykorzystać te dziwne przedmioty.

Wewnętrzny wróg

Wskutek serii niefortunnych wydarzeń, Bohaterowie Graczy zostają wciągnięci w sam środek rozległej sieci intryg oraz spisków, z których istnienia do tej pory nie zdawali sobie sprawy. Okazuje się, że mimo pozorów codziennej, spokojnej egzystencji Imperium jest zżerane od wewnątrz przez setki tajemnych kultów, ohydnych spisków i mrocznych konfraterni. Celem niektórych z nich jest jedynie podbicie przyszłorocznej ceny wełny na rynkach, inne zaś sercem i duszą zaprzędają się Chaosowi. Większość z tych tajemnych organizacji wzajemnie się zwalcza, uważając, że tylko one we „właściwy” sposób oddają cześć Mrocznym Bóstwom. Przygoda zaczyna się, gdy niczego nieświadomi Bohaterowie Graczy przypadkiem ujawniają machinację jednej z sekretnych grup. Być może w ich ręce trafia niezwykła przesyłka lub zostają napadnięci przez pijanego oprycha, który okazuje się skażony Chaosem. Jakis czas później ktoś zagaduje do nich, wypowiadając dziwne słowa,



i staje się coraz bardziej poirytowany, gdy słyszy przypadkowe odpowiedzi zdziwionych Bohaterów Graczy. Łatwo się domyśleć, że nieznajomy oczekuje odzewu na hasło, którego BG nie zna. W krótkim czasie ich sytuacja dramatycznie się pogarsza. Cała drużyna, uznana przez różne kulty za agentów wrogich sekt lub odstępców od wiary, staje się obiektem zaciekłych i podstępnych ataków skrytobójców. Jeśli Bohaterowie Graczy chcą przeżyć, muszą działać szybko i rozwikłać zagadkę. Będą odkrywać kolejne mroczne tajemnice, których nikt przy zdrowych zmysłach nie chciałby poznać. Z drugiej strony każdy, kto zbiera takie informacje, skupia na sobie uwagę podejrzliwych stróżów prawa. To również nie ułatwia zadania. Co więcej, w trakcie swoich poszukiwań Bohaterowie Graczy odkrywają, że kult, któremu weszli w drogę, jest o krok od ukończenia przerażającego rytuału. Nie mając wiele czasu, Bohaterowie Graczy oraz ich nieliczni sprzymierzeńcy będą musieli uczynić wszystko, co w ich mocy, by powstrzymać nadciągające ciemności.

Trudno o bardziej klasyczną przygodę ze świata *Warhammera*.

W słusznej sprawie

Grupa wieśniaków prosi Bohaterów Graczy o pomoc w obronie ich wioski. Od pewnego czasu chłopci nękani są przez bandę orków. Dla Imperium wioska nie ma znaczenia strategicznego, dlatego nie stacjonuje tam nawet najmniejszy oddział straży. Wszyscy inni śmiało zlekceważyli i wyśmiali biednych chłopów, którzy nie mają do zaoferowania nic poza wyżywieniem i dachem nad głową. Jeżeli Bohaterowie Graczy zdecydują się pomóc nieszczęsnej wiosce, staną do walki z przeważającym liczebnie wrogiem. Zanim dojdzie do decydującej rozprawy, będą musieli wyszkolić chłopów, podnieść ich morale i zachęcić do obrony własnych domostw.

Zemsta Morra

Z Bohaterami Graczy kontaktuje się potajemnie przedstawiciel Świątyni boga śmierci Morra i namawia ich do udziału w szlachetnym, aczkolwiek bardzo niebezpiecznym przedsięwzięciu.



Jeden z arystokratycznych rodów Imperium został zarażony plagą wampiryzmu i choć nikt o tym głośno nie mówi, klątwa zatacza coraz szersze kręgi. Świątynia Morra nie może działać oficjalnie, bowiem obawia się politycznych reperkusji, jednak gdyby odważni poszukiwacze zdołali zdobyć niepodważalne dowody... Bohaterów Graczy wybrano ze względu na ich umiejętności i na fakt, że nikt będzie po nich płakał, jeśli zginą w trakcie rozwiązywania tego problemu. Jedno jest pewne – arystokraci nie pozwolą, by rodzinny sekret wyszedł na jaw i wykorzystają cały majątek, wpływy, a nawet moce ciemności, by utrzymać wszystko w tajemnicy.

Elementy przygody

Ułożenie dobrej przygody w głównej mierze zależy od odpowiedniego dobrania proporcji, w jakich zestawisz poszczególne elementy. Nie ma jedynej słusznej drogi do osiągnięcia tego celu, ani niezawodnych wskazówek, jak do niego dojść. Każda przygoda składa się z wielu elementów i choć wątek główny napędza całą grę, to pozabawiony innych licznych „smaczków” i wątków pobocznych nie przykuje na dłużej uwagi graczy. Opisanie poniżej elementy stanowią fundament sprawnie ułożonej przygody. Nie musisz umieszczać ich wszystkich w przygodzie, jednak obmyślając kolejny rozdział dziejów bohatera drużyny powinieneś wziąć pod uwagę przynajmniej jeden z nich. Najważniejsze jest, abyś pamiętał, że wszystko co służy dobrej zabawie, jest jak najbardziej warte wykorzystania.

Odgrywanie Bohaterów

Choć wydaje się to dziwne, niektórzy Mistrzowie Gry wykazują tendencję do zbyt szybkiego przyspieszania przebiegu gry. Próbuja na siłę wpłynąć na Bohaterów Graczy w przygodzie, zamiast pozwolić im naturalnie i swobodnie się w nią zagłębić. Postaraj się tak prowadzić grę, żeby gracze dobrze bawili się swoimi Bohaterami. Daj im okazję do rozmów między sobą, do dyskusji z Bohaterami Niezależnymi i interakcji ze światem. Szybko się przekonasz, że to nie tylko dobra zabawa, ale też skuteczne narzędzie służące do przekazywania graczom informacji o świecie. W ten sposób zbudujesz odpowiedni nastrój opowieści. Gracze, którzy dbają o swoich BG i przykładają dużą wagę do tego, co dzieje się w trakcie przygody, zwykle interesują się losami osób napotkanych na drodze ich własnych postaci. Większość Bohaterów Niezależnych można opisać w kilku słowach, przedstawiając ich osobowość i sposób zachowania. Jeżeli przed sesją przygotujesz sobie kilka takich „rysopisów”, będziesz mógł w dowolnej chwili i bez nerwowego wysiłku opisać ponurego kapitana straży lub chciwego poborcę podatków. Powinieneś też opracować jedną lub dwie sceny nie związane z głównymi wydarzeniami przygody, które stanowią będą odskocznię od zasadniczych spraw, nad którymi będą się trudzić Bohaterowie Graczy.

Skala przygody

Jak bardzo porywające będą Twoje przygody? Czy będą dotyczyć doniosłych wydarzeń o znaczeniu dla całego Imperium? Czy Bohaterowie Graczy będą się zajmowali przyziemnymi sprawami, takimi jak uratowanie pięknej dziewczyny lub obrabowanie chciwego kupca? Czy może staną do walki z potężnym kultem Chaosu lub zmierzą się z armią najeźdźców? Czy wydarzenia mają się rozgrywać w niewielkiej wiosce, czy może w którymś z wielkich miast Imperium? W środku zimy czy w lecie, w trakcie trzydniowego Święta Błaznów? A może scenariem epickich przygód ma być cały Stary Świat lub Pustkowie Chaosu? Planowana skala przygody może mieć wpływ na rozgrywanie się wydarzenia. Jeżeli Bohaterowie Graczy utkną w jakiejś zapadłej dziurze bez konkretnego planu działania lub możliwości jego przeprowadzenia, nie powstrzymają nadciągającej hordy zwierzołudzi. Wydarzenia potoczą się inaczej, niż gdyby odjechali, chcąc ostrzec okoliczne wioski. Epicka skala przygody nie zawsze wymaga ogromnych armii, potężnych herosów i straszliwych bestii, ale raczej odpowiedniego stylu narracji i opisywania wydarzeń. Grupa kobiet

i mężczyźni, którzy nigdy w życiu nie walczyli, stawiają czoła bandzie zniechęconych mutantów, może stoczyć równie heroiczną bitwę, jak wielotysięczne armie. Nie liczy się rozmach wydarzeń, ale sposób, w jaki je opisujesz.

Tajemnice i komplikacje

W Starym Świecie wiedza to potęga. Prawdą jest również, że dogłębne poznanie niektórych tajemnic zwykle kończy się śmiercią na stosie. Bohaterowie Graczy zazwyczaj wykazują się chęcią eksplorowania wszelkich zakazanych dziedzin wiedzy. Sporo tego typu informacji można znaleźć w księgach, jednak powinieneś pamiętać, że w świecie *Warhammera* księgi zawierające sekrety tajemnej wiedzy są rzadkim i cennym skarbem. Z tego względu większość wiadomości, jakie BG zdobędą w trakcie odkrywania rozmaitych sekretów, będzie pochodzić od odgrywanych przez Ciebie Bohaterów Niezależnych. Powinieneś więc zawczasu ustalić, kto ile wie, oraz co może a czego nie chce wyjawiać. Powinieneś też wziąć pod uwagę reakcję miejscowych stróżów prawa w przypadkach włamań lub najsów, do których często posuwają się zdesperowani Bohaterowie Graczy, zbyt zapamiętali w pogoni za tajemnicami.

Ważny jest także sam proces rozwiązywania zagadek i wypełniania nietypowych misji. Nie powinieneś ułatwiać zadania Bohaterom Graczy, ponieważ gdy wszystko zacznie przychodzić im zbyt łatwo, mogą popaść w samouwielbienie. Pierwsze niepowodzenie wywoła narzekania i oskarżenia o zbyt utrudnianie im życia. Zamiast im pomagać, postaw ich przed kilkoma niecodziennymi wyzwaniem, zmuszając do szybkiego i kreatywnego rozwiązania problemu. Niech natrafią na przeszkody, których pokonanie będzie wymagać niestandardowego podejścia. Niech wykażą się sprytem i pomysłowością. Takie komplikacje mogą urosnąć do rangi małej, rządzącej się własnymi prawami przygody. Zabicie seryjnego mordercy to dość łatwe zadanie. Może jednak nastreczyć sporo problemów, jeśli rozkazy wyraźnie mówią o pochyceniu go żywcem. Obrona doskonale zaopatrzonego w zapasy zamku przed hordą orków może trwać wiele miesięcy. Co jednak się stanie, gdy okaże się, że żywność zgniła lub została skażona przez chore szczury? Problemy, których nie da się rozwiązać „od ręki”, mogą w znacznym stopniu wpłynąć na przebieg przygody. Możesz również wprowadzić ograniczenia czasowe, tak by Bohaterowie Graczy czuli presję czasu. Włączając takie utrudnienia do przygody, uczynisz ją bardziej wymagającą dla graczy, a tym samym ciekawszą i dostarczającą więcej uciechy.

Humor

Gry fabularne to rozrywka i nie powinieneś się denerwować, jeżeli w trakcie sesji wokół stołu słychać będzie wybuchy śmiechu. Skoro niektóre sytuacje same z siebie wywołują wesołość, nie należy jej

tlumić. Co więcej, odrobina czarnego humoru może pomóc w rozładowaniu napięcia powodowanego przez ponurą atmosferę świata *Warhammera*. Śmiech zapewni chwilowe odprężenie, odrywa uwagę graczy od otaczającego ich Bohaterów niebezpiecznego świata. Choć nie jest łatwo wprowadzić do przygody element humorystyczny, zawsze warto spróbować. Liczne istoty, które zamieszkują Stary Świat, z naszego punktu widzenia mogą być całkiem śmieszne, na przykład odurzony grzybkami fanatyk nocnych goblinów. Graczom wyda się zabawny, ale ich Bohaterów wprawi w przerażenie i zmusi do panicznej ucieczki.

Walka

Charakterystyczny zapach krwi, woń natartej oliwą stali i ostry odór prochu szybko staną się wrażeniami, do których Bohaterowie Graczy przywykną aż nadto. Stary Świat jest bowiem targany wojnami. W większości przygód zdarzają się sytuacje, gdy o wszystkim decyduje sprawność w posługiwaniu się bronią. Powinieneś jednak pamiętać, że walka jest bardzo niebezpieczna. W niektórych grach fabularnych lekkomyślni i nierozważni Bohaterowie przeżyją każde starcie. Jednak *Warhammer* jest inny. Nieprzypadkowo Punkty Przeznaczenia stanowią nieodłączną część tego systemu. W trakcie gry okażą się bardzo cenne dla Bohaterów Graczy. Może to doprowadzić do tego, że Bohaterowie Graczy zaczną unikać walki, gdy tylko poczną na własnej skórze, jak bardzo ryzykowna może się okazać wymiana ciosów z nieznanym przeciwnikiem. Wbrew pozorom nie jest to złe podejście. Stary Świat jest niebezpiecznym miejscem, a Bohaterowie Graczy chcą przede wszystkim przeżyć. Zastanawiając się nad umieszczeniem w przygodzie zbrojnego starcia, weź pod uwagę, że Bohaterowie Niezależni (a wkrótce także Bohaterowie Graczy) będą świadomi, iż uczciwa walka pięknie wygląda tylko w legendach. Prawie wszyscy wojownicy szukają sposobów, dzięki którym zwiększą swoje szanse na zwycięstwo, jednocześnie minimalizując zagrożenie dla własnego życia. Zasadzki, atakowanie liczną grupą, używanie ukrytej broni i tym podobne sztuczki szybko znajdą się w arsenale powszechnie stosowanych forteli. Niektórzy zechcą nawet sięgnąć po truciznę albo skrytobójczo podrywać gardła śpiącym wrogom. Przemyśl dokładnie, jak zareagują odgrywani przez Ciebie Bohaterowie Niezależni na odniesione rany lub w obliczu porażki w walce. Naprawdę niewiele istot jest tak zajadłych, by walczyć aż do śmierci. Gdy przekonają się, że walka nie układa się po ich myśli, skorzystają z szansy, by uciec z tego z życiem, poddadzą się lub spróbują uciec.

Sceny walk powinny być rozgrywane tak szybko, na ile pozwala Ci znajomość zasad gry i orientacja w sytuacji. Daj Bohaterom Graczy mało czasu na zastanawianie się, a jeśli nadal będą się wahać, odbierz im po jednej akcji w najbliższej rundzie. Stałe powtarzanie się potyczki toczony w ciemnych alejkach lub w szarym polu szybko

Ostatnia z bandy

Gertruda zbliżała się do obozu banitów, zadowolona, że wreszcie zgubiła tropiących ją stróżów prawa. Przez kilka dni kluczyła po lesie, upewniając się, że nikt jej nie śledzi. Doskonale zdawała sobie sprawę, że Artur ukręciłby jej głowę, gdyby któryś ze zwiadowców trafił za nią do kryjówek banitów.

Gdy dotarła do stanowiska pierwszej czujki, nikt jej nie zatrzymał. Gertruda natychmiast wyjęła strzałę z kołczanu i nałożyła na cięciwę łuku. Rozejrzała się uważnie dookoła, ale nie widząc oznak niebezpieczeństwa, ruszyła w kierunku obozu. Powinna natknąć się na co najmniej dwóch strażników, jednak okoliczne chaszczki były puste. Przeczuliła, że zdarzyło się coś strasznego.

W końcu dotarła do kranców obozu i szybko skryła się w cieniu rozłożystego drzewa. Błyskawicznie omiotła spojrzeniem polanę, a serce podeszło jej do gardła. Potwierdziły się jej najgorsze obawy. Wszędzie leżały trupy. Ziemię pokrywały plamy zaschniętej krwi, a samo obozowisko zostało doszczętnie splądrowane. Pocięte namioty, rozbite skrzynki i porozrzucane zapasy leżały beładnie pomiędzy zwłokami.

Gertruda szybko obejrzała obóz, ale nie znalazła nikogo żywego. W końcu odważyła się wyjść na środek polany i zaczęła liczyć zabitych. Artura znalazła wiszącego na drzewie. Został przybity kołkami od namiotu. Na jego czole wyryto prymitywny znak, dzięki któremu Gertruda pojęła, że masakra była dziełem orków. Zaklęła pod nosem. Podczas gdy ona ganiała po jarach i wykrótach, uciekając przed jednym tropicielem, orki wybiły jej bandę. Tylko ona pozostała przy życiu.

Zebrawszy tyle strzał, ile zdołała znaleźć, wysmarowała twarz popiołem z ogniska i poczerńniła ostrze miecza. Trop orków łatwo było wysledzić. Rzadko które istoty traktują puszcę tak jak zielonoskórzy. Gertruda jak duch znikła między drzewami, ruszając w ślad za nową zwierzyną. Orki nauczyły się bać puszczy. Może nie uda się jej zabić ich wszystkich, ale pomści Artura i swoich kamratów. Jeszcze raz poprzysięgła w duchu, że spowoduje, by stwory zaczęły bać się lasu...

staną się nudne, dlatego postaraj się wymyślić ekscytujące miejsce, w którym może dojść do starcia. Ciosy przedstawiaj dynamicznie i sprawnie, ale bez zbędnych, spowalniających grę szczegółów. Najlepsze opisy zachowaj na trafienia krytyczne, zwłaszcza te szczególnie spektakularne. Jeżeli gracze będą potrzebować chwili oddechu po rozebraniu sceny walki, to znaczy, że dobrze ją poprowadziłeś.

Godny przeciwnik

Bohaterowie Graczy to najważniejsi uczestnicy przygody. Każdy, kto stanie im na drodze, jest ich przeciwnikiem. Sporo prawdy kryje się w starym porzekadzie: „Oceniaj człowieka po jego wrogach i tych, którzy nazywają go swoim nieprzyjacielem”. W najlepszych przygodach zawsze występuje interesujący czarny charakter, który stoi za wszelkimi działaniami wymierzonymi w Bohaterów Graczy. Niektóre gry fabularne prezentują wyraźny podział na dobrych i złych. Bohaterowie symbolizują wszystko, co sprawiedliwe, a ich przeciwnicy – nikczemność i zdradę. Stary Świat nie jest taki. Zamiast kontrastu bieli i czerni, dominuje w nim wiele odcieni szarości. Bohaterowie gry *Warhammer* należą do bogatej galerii postaci niepokornych, a nawet złoczyńców. Istnieje jednak ogromna różnica pomiędzy zwykłym złodziejem, który okrada bogatego kupca, a księciem wampirów, nakazującym rzeź niewinnych dzieci ze wsi, zabijanych tylko po to, by mógł obserwować ich twarzyczki wykrzywione grymasem bólu w momencie śmierci. Bohater-złodziej jest po prostu zwykłym rzeźmieszczykiem, zaś wampir to świetny kandydat na czarny charakter przygody.

Ze wszystkich Bohaterów Niezależnych, których wymyślisz i opiszesz, najwięcej uwagi powinieneś poświęcić głównemu przeciwnikowi Bohaterów Graczy. Musisz określić, kim jest, skąd pochodzi i jakie wydarzenia doprowadziły do tego, że stał się tym, kim jest teraz. Po przeanalizowaniu jego motywacji będziesz wiedział, jak zareaguje i co zrobi, gdy Bohaterowie Graczy pokrzyżują jego plany. Niektórzy z wrogów będą dysponowali pomocnikami lub sługami, których powinieneś opisać z dbałością o szczegóły. Wróg Bohaterów Graczy nie musi być samotnym złoczyńcą. Jeśli BG będą zwalczać podstępny kult bogów Chaosu, upłynie wiele czasu zanim zmierzą się z ukrywającym się w mroku przywódcą. Jednak zanim to nastąpi, staną się celem kolejnych skrytobójczych ataków, poprzedzanych ostrzeżeniem, informującym Bohaterów Graczy o tym, że ktoś ponownie dybie na ich życie. Powinieneś też zastanowić się nad postawieniem na drodze Bohaterów Graczy przeciwnika działającego ze szlachetnych pobudek. Jeżeli trudnią się złodziejstwem, całkiem ciekawym przeciwnikiem mógłby okazać się zawzięty ich ścigający ucziwy i nieprzekupny kapitan straży. Innym rozwiązaniem może być zjadły i fanatyczny łowca czarownic, który uważa, że nawet najłżejsze przestępstwo prowadzi do zepsucia. Kolejnym pomysłem wartym rozważenia jest przeciwnik, którego Bohaterowie Graczy nie mogą usunąć bez narażenia się na poważne konsekwencje. Doskonałymi przykładami mogą być skorumpowani urzędnicy albo skażony piętnem Chaosu dostojnik świątynny.

Może się okazać, że im groźniejszy przeciwnik, tym chętniej Bohaterowie Graczy będą chcieli go pokonać, by zdobyć większą sławę.

— Kampanie w Warhammerze —

Pojedyncza przygoda sprawia wiele radości, ale choć bywa prozaięta na kilka sesji, rzadko która grupa będzie chciała porzucić na niej jedną. Seria połączonych ze sobą przygód z udziałem tych samych Bohaterów nazywana jest kampanią. Pojedyncza przygoda ze swej natury musi być dość prosta i krótka, jednak łącząc je w większą całość, zyskujesz możliwość opowiedzenia prawdziwie epickiej historii. Kampanie zwykle trwają dłużej niż pojedyncza przygoda i dotyczą spraw o większym znaczeniu dla całego świata. Umożliwiają także rozwój Bohaterów Graczy, co uciechy zarówno Ciebie, jak i graczy. Z każdą opowiedzianą historią Bohaterowie oraz ich przeciwnicy będą zdobywać sławę, wzbogacając świat *Warhammera* o kolejne legendy o dzielnych herosach.

Przygody z wątkami osobistymi Bohaterów Graczy

Gracz miałby przed sobą bardzo trudne zadanie, gdyby musiał dogłębnie poznać swojego Bohatera w trakcie zaledwie kilku sesji. Prowadząc pojedynczą przygodę, w pewnym sensie wyrzucasz Bohatera z jego środowiska, ponieważ ani Ty, ani gracz tak naprawdę nie znacie tej postaci. System zmiany profesji to doskonałe narzędzie do tworzenia opowieści opartej na wątkach osobistych Bohaterów Graczy. Spróbuj zachęcić graczy, by zastanowili się, do czego dążą ich Bohaterowie. Być może biedny chłop marzy o tym, by zostać księżym fechtmistrzem? Sługa chciałby otworzyć własną karczmę? Posiadając taką wiedzę, będziesz mógł przygotować przygody, które pomogą zrealizować najszybsze pragnienia Bohaterów Graczy.

Temat przewodni

Dobrze jest, gdy oprócz głównego wątku fabularnego, kampania posiada temat przewodni. Pod jego mianem rozumiemy pewną myśl, którą chcesz przekazać graczom za pośrednictwem przygód. Ustawicznie powracający Bohater Niezależny, tajemnicze zdarzenia lub magiczne przedmioty mogą pomóc w nakreśleniu charakteru

tematu przewodniego. W większości przypadków będzie służył do podkreślania poszczególnych wątków kampanii, choć czasem może stanowić dla nich kontrpunkt. Na przykład, kampania może opowiadać o wysiłkach Bohaterów Graczy, którzy chcą powstrzymać hordę zwierzołudzi przed spustoszeniem okolicznych terenów. Tematem takiej kampanii może być zatem motto: „Póki odwagi, póty nadziei”. Choć Bohaterowie Graczy na własne oczy przekonają się, do jakich okropności są zdolni słudzy Chaosu, jednocześnie spotkają się z przykładami bezprecedensowej odwagi ze strony osób, które nie potrafią stać bezczynnie w obliczu takich potworności. Poniżej przedstawiono przykłady najczęstszych motywów przewodnich.

Dni minionej chwały

Wielkie imperia i niezaspokojone ambicje pogrzone pod przytłaczającym brzemieniem Chaosu. Decydując się na wybór tego tematu przewodniego, będziesz opowiadał o nostalgii, żalu i nadziei. Będziesz chciał przekazać graczom, że to co niegdyś było wielkie i wspaniałe, nadal zachowało choćby część dawnej chwały. Ten zabieg jest szczególnie skuteczny, jeżeli w trakcie przygód Bohaterowie Graczy spotkają się z elfami lub krasnoludami. Możesz wtedy przekazać Bohaterom Graczy wiedzę o tych wspaniałych rasach, powoli znikających z powierzchni Starego Świata. Niech zrozumieją, że z każdym mijającym pokoleniem te dwa ludy coraz szybciej odchodzą w zapomnienie. Wciąż jednak istnieje szansa na zachowanie ich dziedzictwa, jeśli zostanie przekazane najmłodszej z ras – ludziom.

Pieniądze szczęścia nie dają

Ten motyw przewodni traktuje o chciwości i żądzy bogactwa. Za jego pomocą możesz przekazać prawdę, że miłość, rodzina i przyjaźń mogą znaczyć więcej od całego złota na świecie. Bohaterowie Graczy na swojej drodze spotkają wielu ludzi, tak zapamiętałych w gromadzeniu bogactw, że przestali liczyć się z innymi. Jednak wyniosły arystokrata zrobi wszystko, byle odzyskać córkę z rąk porywaczy. A bogaty kupiec, który zgromadził całe stopy złota, nie kupi sobie za nie zdrowia ani wybawienia od zżerającej go zarazy.

Pozory mylą

Mieszkańcy Starego Świata przywiązują ogromną wagę do pozorów. Większość ludzi przyjmuje rzeczy takimi, jakimi są, nie zastanawiając się, czy pod piękną maską nie kryje się coś strasznego. Mutanci są darzeni nienawiścią, bez względu na to, czy są niewinni, czy też popełnili jakieś przestępstwo. Ludzie, od najmłodszych lat straszeni opowieściami o skazie Chaosu, tępią ich bezlitośnie. Ten temat przewodzi doskonale współgra z kampanią traktującą o Chaosie, tajemnych sektach i sekretnych kultach. Zaufany przyjaciel okaże się szpiegiem, ogr, ochroniarz burmistrza – natchnionym poetą, pobożna świątynia – domem rozpusty, a Bohaterowie Graczy, którzy wyglądają na oprychów, okażą się w istocie szlachetnymi wojownikami.

Pomysły na kampanie

Podczas układania kampanii, podobnie jak w przypadku wymyślania przygód, powinien planować z wyprzedzeniem. Wiele pomysłów, jakie zaprezentowano w poprzednich podrozdziałach, może służyć za podstawę dla interesującej kampanii. Powinieneś je tylko rozbudować i wzbogacić o dodatkowe wątki. Drużyna może stoczyć wiele potyczek z kultystami Chaosu, potem z polecenia loży czarodziejów udać się na poszukiwania magicznego artefaktu, aby wreszcie wpaść w sieć intryg snutych przez władców Krainy Umarłych.

Krew i mrok

Zbliża się koniec świata. Wróżbici wieszczą zagładę, a wszystkie znaki na niebie i ziemi potwierdzają ich prorocтва. Stary Świat padnie ofiarą strasznego najazdu. Wobec potęgi Chaosu, siły elfów, ludzi i krasnoludów są jak puch na wietrze. Czy Bohaterowie Graczy wyruszą do walki z tak potężnym wrogiem? Czy do ostatka będą bronić każdej piędzi ziemi, a może staną po stronie zwycięzców, przyspieszając nadejście ostatecznej zagłady? Jeżeli lubisz ponurą wizję świata bez przyszłości, nierozstrzygnięte bitwy i rozpaczliwe próby obrony oblężonych twierdz, powinieneś poprowadzić właśnie taką kampanię.

Walka z cieniem

Bohaterowie Graczy są tajnymi wysłannikami potężnej grupy lub organizacji. Jeżeli będą pracować dla ważnej instytucji imperialnej, ich zadaniem będzie zebranie informacji o szczególnie groźnej grupie spiskowców lub zagrożeniu dla bezpieczeństwa Imperium. Jeśli ich pracodawcą będzie gildia złodziei, Bohaterom Graczy przyjdzie każdej nocy przemykać się zaułkami, unikając zainteresowania stróżów prawa i łowców czarownic. W trakcie swych poszukiwań Bohaterowie Graczy odkryją wiele tajemnic, często mrocznych i niebezpiecznych. Nadmiar wiedzy bywa fatalny w skutkach, a zbyt wścibskich szpiegów zawsze można zastąpić nowymi...

W imię Sigmara!

Bohaterowie Graczy są giermkami w jednym z zakonów rycerskich Imperium. Kampania będzie opowiadała o ich drodze na szczyt władzy, od pozycji stajennych aż po stanowisko mistrza zakonnego, oraz o czynach, których dokonają dla obrony ojczyzny. Szybko pojmą, że o szlachetności człowieka nie decyduje pochodzenie lub tytuł, tylko jego uczynki. Kiedy już obejmą wysokie pozycje w zakonie, stracą ostatnie złudzenia i przekonają się, że najgorsi wrogowie Imperium nie czają się poza jego granicami, ale wręcz przeciwnie, w samym sercu krainy. Nawet ich własny klasztor daje schronienie śmiertelnym wrogom wiary. Gracze, darzący szczególną sympatią północne obszary Imperium, z pewnością zmienią tytuł tej kampanii na „W imię Ulyka!” i zechcą wstąpić do Zakonu Białego Wilka.

Życie łotryzka

Bohaterowie Graczy są złodziejami lub innymi typami spod ciemnej gwiazdy, którzy pracują dla jednej z licznych organizacji przestępczych lub próbują stworzyć własną. Na swojej drodze spotkają wrogię im gildie, skorumpowanych i uczciwych (niezwykle rzadko) urzędników, kultystów, dzielnych rycerzy, fanatyków religijnych, łowców czarownic, mutantów, donosicieli, szpiegów, konfidentów, szlachtę, rycerzy zakonnych, najemników, dziewczki służebne i wszeteczne oraz skaveny. Jakże ciężko w dzisiejszych czasach uczciwie ukraść choćby jedną złotą koronę!

— Mechanika gry —

Gdy zdecydujesz się już na odpowiedni temat przewodni przygody, będziesz musiał ją przygotować i poprowadzić. Dobry Mistrz Gry zna zasady, które opisano w tym podręczniku i potrafi je odpowiednio stosować. Mechanika *Warhammera* opiera się na rzutach procentowych. Odpowiednie wykorzystanie testów umiejętności i cech pozwoli odwzorować za ich pomocą prawie każdą sytuację w grze. Podstawowe zasady dotyczące ich stosowania zostały zaprezentowane w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności. Jak zapewne zauważyłeś, Mistrz Gry jest odpowiedzialny za ustalanie stopnia trudności testów oraz modyfikatorów wynikających z zaistniałej w grze sytuacji. Aby sprawnie prowadzić grę, będziesz niekiedy zmuszony do improwizowania, a swoje decyzje musisz podejmować bez zbędnego wahania. Aby ułatwić to zadanie, poniżej umieszczono kilka przydatnych uwag, dotyczących mechaniki gry.

Trudność testów

Tabela 4-1: Stopień trudności testu, zamieszczona na str. 90, jest podstawowym narzędziem Mistrza Gry. Za jej pomocą możesz określić stopień trudności każdego testu umiejętności lub cechy. Dzięki temu unikniesz konieczności wertowania podręcznika w poszukiwaniu opisu konkretnej zdolności lub sytuacji. Aby odpowiednio wykorzystać tę tabelę, musisz zadać sobie podstawowe pytanie: jak trudne jest zadanie, przed którym stanął Bohater Gracza?

Tabelę ułożono w prosty i czytelny sposób. Podręcznik do *Warhammera* mógłby zawierać setki zestawień, modyfikatorów i wykresów, ale nie pomogłyby one w prowadzeniu gry, a wręcz przeciwnie, tylko by ją spowolniły. Obowiązek ustalenia stopnia trudności testu spada na Ciebie. Gracze muszą przyjąć, że Twoja decyzja będzie sprawiedliwa i rozsądna. To ogromna odpowiedzialność, od której zależy dobro całej rozgrywki.

Oceniając trudność testu, powinieneś wziąć pod uwagę wiele czynników, z których kilka przedstawiono poniżej:

- **Upływ czasu:** Zastanów się, czy Bohater Gracza poświęca więcej czasu na dokładne wykonanie czynności, czy też wykonuje ją w pośpiechu? Nadmierny pośpiech może być przyczyną niepowodzenia o daleko idących konsekwencjach.
- **Ekwipunek:** Czy Bohater Gracza posiada odpowiednie narzędzia, które mogą mu pomóc w pokonaniu trudności? Jeśli nie, to czy może użyć czegoś innego? Niektóre przedsięwzięcia nie mają najmniejszych szans na powodzenie bez odpowiedniego wyposażenia.
- **Koncentracja:** Czy Bohater Gracza może poświęcić swoją uwagę wyłącznie jednemu zadaniu? Pamiętaj, że dziwne odgłosy, zapachy lub inne wrażenia mogą rozproszyć uwagę BG.

- **Umiejętności:** Wiedza Bohatera Gracza może okazać się niezastąpiona przy pokonywaniu trudności. BG, który zna język klasyczny, będzie miał mniej problemów z odczytaniem dokumentu napisanego w języku tyleńskim, niż osoba, która nigdy nie poznała nawet podstaw tego języka.
- **Pomoc:** Czy Bohaterowi Gracza ktoś pomaga? Co dwie głowy to nie jedna, a zgodna współpraca może odwrócić koleje losu.
- **Otoczenie:** Jak wygląda otoczenie, w którym znajduje się Bohater Gracza? Pogoda, ciemności, a nawet ukształtowanie terenu mogą wpłynąć na szansę powodzenia niektórych testów.

Układanie elementów w całość

Po uwzględnieniu wszystkich okoliczności, nadal pozostaje trudne zadanie określenia stopnia trudności testu. Niestety, nie istnieje cudowna formuła, która pozwala na podjęcie jedynie słusznej decyzji. Najlepiej będzie, gdy zaufasz intuicji i postarasz się być całkowicie bezstronny. Pamiętaj, że decyzję musisz podjąć szybko i zdecydowanie. Kiedy już to zrobisz, poinformuj o niej gracza. Być może na stopień trudności testu wpłyną zdolności jego Bohatera, ale to do gracza należy zadeklarowanie, że zamierza je wykorzystać.

Testy i czas

Kolejnym ważnym elementem gry, który wymaga Twojej uwagi, jest śledzenie upływu czasu. Musisz wiedzieć, ile czasu zajmie wykonanie takiej czy innej czynności. W trakcie walki powinieneś odmierzać czas w rundach i akcjach. Pamiętaj, że runda to w przybliżeniu dziesięć sekund. Pewnych czynności nie da się wykonać w tak krótkim czasie.

Poza sekwencjami walki nie powinieneś stosować podziału na rundy. Zamiast tego odmierzaj czas w minutach lub godzinach. Do Ciebie należy określenie, ile czasu zajmuje wykonanie danej czynności. Pamiętaj jednak, że test testowi nierówny. Na przykład w przypadku testu **wiedzy (historia)** przypomnienie sobie ważnego wydarzenia trwa najwyżej parę chwil. Natomiast poszukiwanie informacji o dawno zapomnianym księciu może przeciągnąć się w wielogodzinne szperanie po archiwach biblioteki. Ważne jest także, byś zdawał sobie sprawę, że ukończenie jakiejś czynności może wymagać kilku udanych testów. Podzielenie czynności na mniejsze etapy pomoże Ci w ustaleniu, ile czasu zajmuje wykonanie takiego przedłużonego testu.

Ponowne próby

Po nieudanym teście gracz będzie chciał wiedzieć, czy mogą go wykonać jeszcze raz. Jeżeli niepowodzenie miało miejsce w trakcie walki, to nic nie stoi na przeszkodzie, by podjąć kolejną próbę, przez poświęcenie dodatkowej akcji (lub większej liczby akcji w przypadku czynności bardziej czasochłonnych). Poza walką, każdy przypadek powinieneś rozważyć indywidualnie. Jeżeli pozwolisz graczom rzucać kostkami aż do osiągnięcia upragnionego wyniku, wykonywanie testów straci jakikolwiek sens. Jak to rozwiązać? Istnieją cztery możliwości:

- Pozwalaj na powtarzanie testów bez żadnych ujemnych modyfikatorów. Takie rozwiązanie najlepiej sprawdza się w testach wielokrotnych lub w przypadku akcji przedłużonych.
- Pozwól na powtórzenie nieudanego testu z modyfikatorem -10 za każde kolejne podejście (-10 za pierwsze, -20 za drugie, itd.). Dzięki takiemu rozwiązaniu jeden niefortunny rzut nie zniweczy misternego planu Bohaterów Graczy, a Ty ograniczysz liczbę podejmowanych prób.
- Pozwól na kolejny test tylko wtedy, gdy sytuacja ulegnie zmianie. Na przykład, jeśli Bohaterowi Gracza nie powiedzie się test wspinaczki, może spróbować ponownie dopiero

wtedy, gdy zmieni się pogoda lub gdy BG zdobędzie liny, haki i czekan. Dzięki takiemu podejściu gracze bardziej zaangażują się w grę i nie będą się ograniczać tylko do rzucania kostkami.

- Nie pozwalaj na powtórne testy. To radykalne rozwiązanie, które nie tylko ma sens w wielu sytuacjach, ale znacznie przyspiesza rozgrywkę.

Testy Strachu i Grozy

Stary Świat zamieszkiwany jest przez potwory, których sam widok może odebrać człowiekowi rozum. Gdy Bohaterowie Graczy natkną się na taką istotę lub staną się świadkami mroźnej krew w żyłach sceny, nerwy mogą odmówić im posłuszeństwa. Taka sytuacja rozstrzygnięta jest przy pomocy testu Siły Woli, nazywanego testem Strachu lub Grozy. Modyfikatory z Tabeli 4-1: Stopień trudności testu mogą wpływać na trudność jego wykonania, tak samo jak w przypadku każdego innego testu umiejętności lub cechy. Ze względu na to, że zasady te mogą odnosić się do każdej istoty (zarówno Bohaterów Graczy, Bohaterów Niezależnych, jak i innych stworzeń), stosujemy jednolite określenie „postać”.

Strach

Gdy postać staje w obliczu sytuacji lub istoty wzbudzającej Strach, musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że zwyciężyła narastająca panika i może działać normalnie. Nieudany test oznacza, że traktowana jest jako przestraszona, co pociąga za sobą poważne skutki. Przestraszona postać nie może się poruszać, walczyć, unikać ciosów ani podejmować żadnej akcji w rundzie, w której opanował ją strach. Na początku następnej rundy musi ponownie wykonać test Siły Woli, który pociąga za sobą identyczne konsekwencje. Testy Strachu wykonuje się do momentu, gdy postać wykona udany test lub obiekt wzbudzający Strach zostanie zniszczony, odpędzony, zabity lub w inny sposób przestanie wywierać swój wpływ.

Groza

Zdarzają się pewne sytuacje, a także istnieją takie istoty, których obecność sprawia, że postać może doznać uszczerbku na umyśle i postradać zmysły. Za każdym razem, gdy znajdzie się w takiej sytuacji, musi wykonać test Siły Woli, nazywany testem Grozy. Udany test oznacza, że postać zdołała opanować się na tyle, by działać normalnie. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje 1 Punkt Obłędu i jest uważana za przerażoną. Może jedynie uciekać ile sił w nogach (z maksymalną Szybkością). Jeżeli nie ma żadnej drogi ucieczki, postać zwija się w kłębek, szlocha i jest traktowana jako bezbronna (patrz Rozdział VI: Walka, obrażenia i ruch). W następnej rundzie należy wykonać kolejny test Siły Woli, który pociąga za sobą identyczne konsekwencje. Testy Grozy wykonuje się do momentu, gdy postać wykona udany test albo obiekt wzbudzający Grozę zostanie unieszkodliwiony lub przestanie wywierać swój wpływ.

Okropności Starego Świata

Co może być powodem takich reakcji? Przede wszystkim spotkanie z potężnymi i przerażającymi potworami. W ich opisie zostało zaznaczone, czy dany stwór wzbudza Strach lub Grozę. Podobny efekt mogą również wywierać przerażające i szokujące wydarzenia lub wizje. W takim przypadku Ty decydujesz o ich wpływie na Bohaterów Graczy. Wejście do krypty grobowej, bluźnierczy rytuał, który rozgrywa się na oczach Bohaterów, wizja Chaosu i tym podobne sytuacje mogą wzbudzać Strach lub Grozę. Większość z nich może oznaczać przyznanie Bohaterom Graczy dodatkowych Punktów Obłędu, niezależnie od tych, które otrzymają w przypadku nieudanego testu Grozy. Podrozdział „Obłęd”, na str. 210, ze szczegółami opisuje choroby umysłu i ich konsekwencje w grze.

— Punkty Przeznaczenia —

Jak już kilkakrotnie wspomniano na kartach tego podręcznika, Bohater Gracza jest kimś niezwykłym, wybijającym się ponad tłum przeciętnych mieszkańców Starego Świata. Jedną z różnic jest chęć zaznania przegód. Kolejna to Punkty Przeznaczenia.

Bohater obdarzony Punktami Przeznaczenia (w skrócie: PP) jest wybrańcem losu. Jego przeznaczeniem jest dokonać czegoś znaczącego, choć nikt nie wie, czy czeka go przyjemny, chwalebny czy nawet szczęśliwy żywot. Może być zupełnie inaczej. Być może Bohatera spotkają różne nieszczęścia i choroby, a w końcu śmierć dopadnie go w jakimś ciemnym zaułku. Mimo to bogowie spoglądają na niego łaskawym okiem, dzięki czemu może wychodzić cało z najgorszych opresji. W grze wyjątkowość Bohaterów Graczy wyrażona jest za pomocą Punktów Przeznaczenia, które pozwalają im dokonywać heroicznych czynów, godnych legend i opowieści. Bohater *Warhammera* jest w stanie przeżyć lawinę śnieżną lub upadek z urwiska, a nawet przebiec bez uszczerbku pod gradem strzał. Dzięki temu, że Bohaterowie liczą na przychyłność bogów i mają szansę na wyjście obronną ręką z najgorszych nawet opresji, Twoje przygody będą bardziej widowiskowe i warte zapamiętania.

Informacje zawarte w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch** nie pozostawiają cienia wątpliwości, że starcie zbrojne w Starym Świecie może być śmiertelnie niebezpieczne. Ale bez wątpienia przyjdzie taki moment, gdy walka będzie jedynym wyjściem. Każda potyczka niesie ze sobą groźbę utraty życia lub poważnego okaleczenia. Bohater Gracza może zginąć nawet od jednego, choćby przypadkowego ciosu. Punkty Przeznaczenia dają niefortunnemu graczowi szansę naprawienia popełnionego błędu, a jego Bohaterowi nauczkę, z której może wyciągnąć wniosek. Rzecz jasna, jeśli niepomni ostrzeżeń Bohaterowie będą rzucać się otwarcie na przeważających liczebnie wrogów, szybko wykorzystają swoje Punkty Przeznaczenia i zginą. Większość graczy szybko się uczy i w mgnieniu oka, jak niebezpieczna może być walka, a jak bardzo oplaca się być ostrożnym.

Korzystanie z Punktów Przeznaczenia

Gracz może wydać Punkt Przeznaczenia, aby uratować swojego Bohatera przed śmiercią, niezależnie od tego, co może do niej doprowadzić. Wydanie 1 PP ratuje przed fatalnym w skutkach ciosem, tragicznym wypadkiem, zabójczym działaniem pułapki lub trucizny. Gracz oznajmia, że chce wydać Punkt Przeznaczenia, a Twoim zadaniem jako MG jest wymyślenie, w jaki sposób Bohater Gracza wymknął się śmierci.

Punktu Przeznaczenia można także użyć, by uniknąć poważnych obrażeń. Trafienie krytyczne może prowadzić do utraty kończyny lub jej trwałej niesprawności. Wydanie Punktu Przeznaczenia zapobiega tego rodzaju przykrym konsekwencjom.

Punkty Przeznaczenia z perspektywy Mistrza Gry

Kiedy gracz deklaruje, że wydaje Punkt Przeznaczenia, Twoim obowiązkiem jest wytłumaczenie, w jaki sposób Bohaterowi Gracza udało się wyjść z opresji. Bez wątpienia gracz będzie miał swoje propozycje, jednak powinieneś podchodzić do nich ostrożnie. Wydany Punkt Przeznaczenia ma ocalić skórę BG, a nie stawiać go w uprzywilejowanej pozycji. Ma przeżyć i nie ponadto. Może się zdarzyć, że nie zdołasz wymyślić na poczekaniu zadowalającego uzasadnienia szczęśliwego ocalenia Bohatera, dlatego poniżej znajdziesz kilka przykładów, które mogą okazać się pomocne.

Walka

Oto przykład pokazujący poprawne zastosowanie Punktu Przeznaczenia:

Przykład: Clem Shirestock zostaje trafiony w korpus. Jego Żywotność spada do zera, a zgodnie z opisem efektu trafienia krytycznego zgon powinien być natychmiastowy. Gracz wydaje Punkt Przeznaczenia. Mistrz Gry mówi, że Clemowi nagle wszystko pociemniało przed oczami, po czym stracił przytomność. W sekrecie MG notuje, że Clem został trafiony płazem miecza i uderzył głową o ścianę. Tymczasem gracz z rosnącą podejrzliwością obserwuje tajemniczy uśmiech prowadzącego grę. Minie kilka godzin, nim BG obudzi się opatrzony przez swoich towarzyszy, albo ciśnięty przez mutantów w głąb więziennego lochu lub ograbiony z ekwipunku i porzucony na pustym trakcie.

A oto przykład jak nie powinno się stosować Punktów Przeznaczenia:

Przykład: Clem walczy z bandą mutantów Chaosu. Utracił wszystkie punkty Żywotności, a opis efektu trafienia krytycznego mówi, że jego głowa została ścięta ciosem topora. Gracz wydaje Punkt Przeznaczenia i jego Bohater cudem unika ciosu. Clem nadal posiada 0 punktów Żywotności, dlatego kolejne trafienie krytyczne oznacza, że będzie musiał wydać jeszcze jeden Punkt Przeznaczenia.

W ten sposób Clem wyda wszystkie Punkty Przeznaczenia w ciągu trzech rund i dość szybko zginie.

Kluczem do odpowiedniego opisu działania Punktów Przeznaczenia jest wyobraźnia i zdolność improwizacji. Dzięki temu będziesz w stanie naprowadzić Bohaterów Graczy na właściwą drogę rozwiązywania zagadki. Od Ciebie zależy, gdzie i kiedy odzyskają przytomność. Wykorzystaj to na swoją korzyść. Jeśli Bohaterowie Graczy przeoczyli dyskretnie wskazówki prowadzące do kryjówki nekromanty, mogą przebudzić się we wsi, dokąd zabrali ich wieśniacy zaniepokojeni odgłosami walki. Znachor opatrzą rany opowie o ponurej wieży w głębi lasu, o potępińczym wyciu rozlegającym się w nocy i o rozkopanych grobach...

Musisz pamiętać o bardzo ważnej i jednocześnie trudnej sprawie. Gracze zdają sobie sprawę, że wydali Punkt Przeznaczenia i ich BG przeżyli. Bohaterom jednak brakuje tej świadomości, dlatego powinni zachowywać się tak, jak wymaga tego sytuacja, w której otarli się o śmierć. Ty z kolei musisz powstrzymać swoją zapalczywość. Ork lub mutant nie będzie dobijał kogoś, kto padł jak rażony piorunem, ale raczej ruszy do walki z przeciwnikami, którzy jeszcze trzymają się na nogach.

Pułapki i wypadki

Gdy gracz wydaje Punkt Przeznaczenia, aby uniknąć śmierci BG w wyniku działania pułapki lub na skutek nieszczęśliwego wypadku, możesz to wytłumaczyć w następujący sposób:

- Kolce, spadające bloki skalne lub śmiertelnie ostrza o włos mijają ciało Bohatera Gracza, rozdzierając mu pancerz, niszcząc plecak i ekwipunek. Pomijając straty materialne, BG wychodzi z tego nietknięty.
- Pułapka działa tak, jak powinna, ale Bohater Gracza nie umiera. Choć to graniczy z cudem, jego obrażenia są powierzchowne. Ma najwyżej kilka zadrapań i siniaków, być może również zniszczony ekwipunek lub zbroję, ale nic poza tym.



Trucizny i choroby

Kiedy gracz wydaje Punkt Przeznaczenia, aby uniknąć śmierci BG od trucizny bądź zarazy, efekty ich działania cudownie ustają w chwili, gdy Bohater Gracza powinien umrzeć. Od tego momentu zaczyna się proces normalnego powrotu do zdrowia, który może zostać przyspieszony dzięki opiece medyka.

Przykład: Clem Shirestock został zraniony bronią, której ostrze umociono w Sercoboju (patrz Rozdział V: Ekwipunek). Test Odporności okazuje się nieudany i Bohater powinien umrzeć w ciągu 2k10 rund. Gracz wydaje Punkt Przeznaczenia, dzięki czemu jego BG może uniknąć działania jadu. MG stwierdza, że trutka była zwierzchna i działa nieco słabiej. Clem traci przytomność, ale przeżyje.

Przydzielanie Punktów Przeznaczenia

Znaczenie Punktów Przeznaczenia w *Warhammerze* i ich wpływ na grę są niezaprzeczalne. Niektórzy gracze będą sobie (lub Tobie) zadawać pytanie: w jaki sposób można zdobyć więcej PP? Jeżeli Bohaterowie Graczy stawiają czoła straszliwemu zagrożeniu i powstrzymują je, wtedy oprócz normalnych Punktów Doświadczenia, możesz przydzielić im dodatkowe Punkty Przeznaczenia. Aby zdobyć tak cenną nagrodę, muszą jednak zapobiec straszliwemu nieszczęściu o katastrofalnych skutkach. Nie pozwól wygadany graczom wmówić sobie, że wybitnie gromady kultystów uratowało świat.

Punktów Przeznaczenia nie można kupić za Punkty Doświadczenia. Nigdy, przenigdy i w żadnym wypadku! Przecież z jakiegoś powodu nie uwzględniono ich w schemacie rozwoju profesji, prawda?

Punkty Przeznaczenia a Bohaterowie Niezależni

Jak wspomniano wcześniej, Bohaterowie Niezależni z reguły nie mają Punktów Przeznaczenia. Wynika to z podstawowego założenia, że PP są elementem, który odróżnia Bohaterów Graczy od zwykłych śmiertelników.

Od tej reguły możesz czasem odstępować, oczywiście pod pewnymi warunkami. Powiedzmy, że tworzysz przeciwnika, który ma uprzykrzać życie bohaterów w ciągu całej kampanii. Doskonałym przykładem takiego BN-a może być Archaon, Pan Końca Czasów. Gdy Bohaterowie Graczy pokonają go po raz pierwszy, będą przekonani, że mają go z głowy. Tymczasem wróg wykorzysta swoje Punkty Przeznaczenia. Wkrótce potem powróci z większą siłą, by pokazać swoją prawdziwą potęgę i wyrzucić straszliwą zemstę.

Bohaterowie Niezależni, którzy posiadają Punkty Przeznaczenia, powinni być rzadkością. Łatwo doprowadzić do znużenia graczy sytuacją, gdy po raz trzeci lub czwarty muszą się zmierzyć z mało znaczącym przeciwnikiem, który za każdym razem powraca do życia.

Główny przeciwnik drużyny, który uporczywie będzie powracał zza grobu, raz za razem wychodząc cało z najgorszych oparów, sprawi, że Bohaterowie Graczy zaczną bez przerwy oglądać się za siebie. Musisz dopilnować, aby gracze nie zorientowali się, co naprawdę jest przyczyną takiego obrotu spraw. W przeciwnym razie ich Bohaterowie wpadną w nawyk ćwiartowania i palenia zwłok każdego pokonanego przeciwnika, tak „dla pewności”. To nie jest pożądany element gry w świecie *Warhammera*.

Odpowiednie wykorzystanie Punktów Przeznaczenia może ubarwić przygodę i stworzyć atmosferę pełną emocji. Jednak powinieneś rozdawać je nader oszczędnie. Nie zapomnij, że wydanie jednego punktu to „kolejne życie” Bohatera Gracza. Oznacza to, że PP powinny stanowić dużą wartość dla każdego poszukiwacza przygód. Zbyt duża dostępność PP sprawi, że Bohaterowie Graczy ztratą poczucie ich wartości. Mogą uznać, że skoro nie im w zasadzie nie grozi, a Punkty Przeznaczenia łatwo odzyskać, to każdy problem najlepiej rozwiązywać metodą siłową. Przygody w świecie *Warhammera* powinny rozwijać wyobraźnię i skłaniać do wymyślania różnych metod wybrnięcia z opresji. Zabijanie wszystkiego, co się rusza, to nie jest najlepszy pomysł na przygodę.

— Obłąd —

Poszukiwacze przygód mogą być pewni, że ich życie będzie pełne niebezpieczeństw. Bohaterowie zetkną się z odrażającymi mutantami, a także będą świadkami bluźnierczych rytuałów, scen cierpienia i ludzkiego okrucieństwa. Czy zatem można się dziwić, że po takich przeżyciach niektórzy popadną w obłąd?

Poniższe zasady pozwalają wprowadzić do świata *Warhammera* element szaleństwa. Głównym tego celem jest odpowiedź na pytanie, co się dzieje z Bohaterem, który widział zbyt wiele i którego umysł załamano pod wpływem straszliwych doświadczeń?

Ludzki umysł jest w stanie znieść określoną dawkę przerażających scen, bez poważnych skutków dla zdrowia psychicznego. Wyobraź sobie, jakie emocje targają duszą najemnika przed pierwszą walką, a z jaką obojętnością będzie podchodził do dziesiątej albo setnej bitwy? Różnica jest oczywista. Życie w stresie i ciągłe igranie ze śmiercią, prędzej czy później wywołują poważną chorobę umysłu.

Czy odgrywanie kogoś, kto z wolną popada w obłąd, może dostarczyć satysfakcji? Z pewnością tak. Utrata zdrowych zmysłów jest częstym zjawiskiem w ponurym i okrutnym świecie *Warhammera*. To niebezpieczna ścieżka, wiodąca prosto ku zatraceniu. Jej kolejnymi etapami są szaleństwo, cierpienie i śmierć. Odpowiednie odgrywanie powolnego staczenia się w otchłań szaleństwa może okazać się ciekawą odmianą w Waszych przygodach.

Obłąd nie oznacza utraty kontroli gracza nad jego Bohaterem. Powinien to potraktować jak wyzwanie i odgrywać tak dobrze, jak pozwalają na to jego umiejętności aktorskie. Bohater, który ze wszystkich sił stara się powstrzymać ogarniający go obłąd, by w końcu pogryźć się w jego matni, to materiał na isticie tragiczną, ale i epicką opowieść.



Jako MG powinien być świadomy, że szaleństwo może stać się głównym wątkiem wielu interesujących przygód, a nawet całych kampanii. Jeżeli zasady związane z obłądem nie podobają się Tobie lub Twojej grupie, możecie je pominąć. Wy prowadzicie rozgrywkę i to Wam powinna sprawić satysfakcję.

Punkty Obłądu

Punkty Obłądu (w skrócie oznaczane jako PO) służą do określania stopnia szaleństwa. Im więcej PO posiada Bohater Gracza, tym bliższy jest utraty zdrowych zmysłów. Punkty Obłądu przyznawane są w następujący sposób:

- **Trafienie krytyczne:** Bohater Gracza o włos uniknął śmierci. To zostawia ślad w psychice nawet największego twardziela. BG otrzymuje 1 Punkt Obłądu za każdym razem, gdy otrzyma trafienie krytyczne. Mimo zalecenia ran, szok dla organizmu wywołuje uraz psychiczny. Bohater, któremu w walce nie dopisuje szczęście, może szybko skończyć w przytułku dla obłąkanych lub na cmentarzu.
- **Test Grozy:** Bohater Gracza otrzymuje 1 Punkt Obłądu po każdym nieudanym teście Grozy. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz na str. 207.
- **Inne sytuacje:** Bohater Gracza może otrzymywać Punkty Obłądu w przypadku wielu innych, przerażających sytuacji, które narażają na szwank jego umysł. Mogą to być tortury, uwięzienie w głębokiej jamie pełnej wygłodniałych szczurów, spotkanie z wampirem, próba pożarcia żywcem przez zmutowanych kanibali, niemożność ocalenia ukochanej osoby, napaść demona lub zombi albo zetknięcie się z wyjątkowo niepokojącymi wizerunkami bogów Chaosu.

Powinieneś zawnazsu określić, ile Punktów Obłądu zamierzasz przydzielić w każdej z takich sytuacji. Udany test Siły Woli uchroni Bohatera Gracza przed szaleństwem, a nieudany będzie oznaczał przyznanie mu wyznaczonej przez Ciebie liczby PO. Podczas określania liczby Punktów Obłądu, jakie grożą poszukiwaczom przygód, możesz posłużyć się jedną z poniższych metod:

- Określ stałą liczbę punktów (od 1 do 6). Najwyższa wartość powinna być zarezerwowana dla najstraszliwszych potworności, na przykład spotkania z demonicznymi księżętami Chaosu.
- Liczba Punktów Obłądu może być ustalana za pomocą testu Siły Woli. Za każdy poziom porażki testu Bohater Gracza otrzymuje 1 Punkt Obłądu.
- Określ liczbę Punktów Obłądu losowo. Przyznanie 1k10 PO za pojedynczą stresującą sytuację to stanowczo zbyt wiele w większości przypadków, dlatego najlepszym rozwiązaniem jest podzielenie wyniku rzutu przez 2.

Gdy Bohater Gracza zgromadzi 6 Punktów Obłądu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że BG traci 6 Punktów Obłądu, które zastępuje choroba umysłu. Udany test oznacza, że nic się nie dzieje, ale liczba posiadanych PO pozostaje bez zmian. Gdy BG otrzyma kolejny Punkt Obłądu, znowu musi wykonać test Siły Woli. BG, który zgromadził 12 Punktów Obłądu automatycznie popada w obłąd, bez konieczności wykonywania testu Siły Woli. W takim wypadku także traci 6 PO, które przeistaczają się w chorobę umysłu.

Nieudany test Siły Woli oznacza, że umysł Bohatera Gracza poddał się okropnościom świata i nieszczęśnik zaczyna popadać w obłąd. Powinieneś dokładnie zapoznać się z zamieszczonymi poniżej opisami poszczególnych chorób, a następnie wybrać tę, która

Tabela 9-1: Choroby umysłu

Rzut	Choroba umysłu	Rzut	Choroba umysłu
01-05	Bezdusność	51-55	Opętanie
06-10	Błuznierczy szal	56-60	Opilstwo
11-15	Chorobliwa podejrzliwość	61-65	Piromania
16-20	Cieleśna zgnilizna	66-70	Skaza Chaosu
21-25	Czarna rozpacz	71-75	Szpony hazardu
26-30	Huśtawka nastrojów	76-80	Urojony zbawca
31-35	Koszmarne wspomnienia	81-85	Uzależnienie od mandragory
36-40	Lepkie palce	86-90	Wizja zagłady
41-45	Lęk	91-95	Wypalony umysł
46-50	Mania prześladowcza	95-100	Złamane serce

najlepiej pasuje do zaistniałej sytuacji. W dalszej części podręcznika znajdziesz kilka wskazówek ułatwiających wykorzystywanie obłądu w grze. Możesz również wykonać rzut 1k100 i losowo ustalić chorobę, zgodnie z Tabelą 9-1: Choroby umysłu.

Obłąd w Starym Świecie

Ludzie zamieszkujący świat *Warhammera* spoglądają na obłąkanych ze strachem i uzasadnioną podejrzliwością. Przekazywane z pokolenia na pokolenie mądrości ludowe głoszą, że obłąd bierze swój początek z Chaosu, który wypacza duszę i ciało. Choroby umysłu są traktowane jako zepsucie duszy, podobne do mutacji ciała, tyle że zżerające człowieka od wewnątrz. Istnieje również niewielka, ale za to głośna grupa fanatyków, którzy uważają, iż obłąd jest oznaką demonicznego opętania.

W większości niewielkich osad Starego Świata szaleńcy są tolerowani i traktowani z pobłażliwością lub nawet współczuciem. Dopóki te „wiejskie głupki” nikomu nie zagrażają, nie spotyka ich żadna krzywda, a mogą też liczyć na opiekę i troskę. Zdarza się jednak, że tacy nieszczęśnicy bywają wypędzani z rodzinnych osad przez mieszkańców, którzy ciskają za nimi błotem i kamieniami. Jeśli szaleniec zostanie przy tym zabity, tym lepiej dla społeczności, która nie będzie musiała obawiać się jego powrotu. Nikt nie chce się zanieść do obłąkanego, gdyż panuje powszechna wiara, że szaleństwo jest zaraźliwe.

Ważne jest, byś zdawał sobie sprawę, że obłąd Bohatera Gracza nie spotka się ze współczuciem, zrozumieniem ani pomocą ze strony innych osób. Pierwszym towarzyszem choroby jest zawsze samotność.

Łowcy czarownic zjadają wszystkich szaleńców, co zakrawa na nieprawdopodobną ironię, ponieważ większość z nich także wykazuje objawy urojen i paranoi. Ci niebezpieczni fanatycy uważają, że obłąkany człowiek staje się siedliskiem demonów Chaosu, które pożerają jego duszę. Istota, jaka powstała w wyniku opętania, nie jest już człowiekiem, więc musi zostać zniszczona ogniem. Nieliczni łowcy czarownic dopuszczają do siebie litościwą myśl, że można jeszcze uratować człowieka, wypędzając demona z jego ciała za pomocą egzorcyzmów. Większość tropicieli zła uważa jednak takie sentymenty za oznakę słabości.

Na szczęście dla obłąkanych, jest szansa na ich wyleczenie. Kapłani Shallyi dysponują potężnymi zaklęciami, które są w stanie uzdrowić szaleńców. Wierzą, że bogini uważa różne formy obłądu za choroby, które należy leczyć. Choć obłąd wymyka się ludowym sposobom leczenia, boska interwencja jest w stanie dokonać cudu. Nie trzeba jednak dodawać, że w opinii niektórych łowców czarownic, wygłaszanie takich przekonań jest równoznaczne z herezją.

Istnieje także niewielka i rozproszona po całym Imperium grupa medyków, którzy powodowani ambicją lub z powołania,

usiłują leczyć objawy obłądu. Ci światli ludzie nie poddają się przesadom i badają prawdziwą naturę szaleństwa, usiłując odkryć metodę jego leczenia. Swoje eksperymenty utrzymują jednak w głębokiej tajemnicy, z obawy przed wściebłymi łowcami czarownic, którzy mogliby ich uznać za heretyków. Większość z tych medyków ucieka się do dziwnych i czasem niebezpiecznych metod leczenia, takich jak stosowanie trucizn i narkotyków lub borowanie otworów w czaszce.

Mieszkańcy Starego Świata nie znają pojęcia nałogu. Nieliczni kapłani prawią kazania o szkodliwości alkoholu, jednak całą winą obarczają sam trunek, a nie pijaków. Niestety, rzadko który ze słuchających ich ludzi bierze sobie do serca te słowa.

Narkotyki zazwyczaj zażywane są w sekrecie. Wyniszczani przez nie ludzie pochodzą ze wszystkich warstw społecznych, a używki bywają stosowane w trakcie obrzędów religijnych i na polu bitwy. Uzależniające działanie niektórych substancji nie zostało jeszcze wnikliwie zbadane, a nawet pośród medyków panuje przekonanie o dobroczynnym wpływie niektórych ziół, przy jednoczesnym lekceważeniu ubocznych efektów ich stosowania. Narkotyków nie można kupić tak łatwo jak alkoholu, a ostatnio niektórzy uczeni

Sprawy rodzinne

Smród panujący w przytułku dla obłąkanych był nie do opisania. Johann przytknął wyperfumowaną chusteczkę do nosa, ale nawet wonności nie były w stanie zabić potwornego odoru. Szlachcic odwrócił się do zarządcy i powiedział:

– Raczycie mi wybaczyć to stwierdzenie, ale to miejsce bardziej przypomina więzienie niż hospicjum.

Zarządca, błądy mężczyzna o ziemistej cerze i wykruszonych zębach, wzruszył tylko ramionami, niewiele sobie robiąc z tych słów.

– To dla ich dobra, szlachetny panie. Muszą być skuci kajdanami, inaczej zrobiliby sobie nawzajem krzywdę. Co gorsza, mogliby zranić kogoś z pielęgniarzy.

Johanna pokiwał głową. Mimo iż podzielał opinię zarządcy, nie podobało mu się, że jego rodzony brat do końca życia będzie gnął w tej dziurze. Jednak jeśli pozostanie w przytułku, to Johann odziedziczy majątek rodu. Brat był obłąkany, więc i tak nie będzie zdawał sobie sprawy z tego, co go spotkało.

Szlachcic wcisnął w dłoń nadzorca pokasną sakiewkę i powiedział:

– Ufam, że będziecie odpowiednio troszczyć się o mojego brata. Nie chcę, by niepotrzebnie cierpiał.

– Oczywiście, wasza łaskawość – odparł zarządca, uśmiechając się szeroko. – Obiecuję, że wszystkim się zajmimy.

zaczynają dostrzegać ich związek z rosnącą przemocą, skłonnością do agresji, ubóstwem i szaleństwem.

Wyznawcy Chaosu szczególnie interesują się osobami dotkniętymi obłędem. Wierzą, że to niszczycielskie moce sprowadzają na człowieka omamy i urojenia. Według nich, szaleństwo jest błogosławieństwem, które daje możliwość wejścia w głąb Domeny Chaosu, przewidywania przyszłości, a nawet nawiązania więzi z któryś z Mrocznych Bóstw. Zwłaszcza wyznawcy Tzcentcha szczególnie zawzięcie poszukują dotkniętych obłędem, uważając ich za wybrańców. Kiedy tylko jest to możliwe, porwują nieszczęśników, aby studiować ich szaleństwo, eksperymentować na ich ciałach i poświęcać w swoich przerażających rytuałach. Rzadko który obłąkany przeżywa spotkanie ze sługami Pana Przemian.

Choroby umysłu

Bezduśność

Stary Świat jest niebezpiecznym i strasznym miejscem. Poszukiwacze przygód napotykać na swojej drodze straszliwe monstra i bywają świadkami okropnych zdarzeń. Nic zatem dziwnego, że niektórzy tracą od tego rozum. Bohater Gracza, który doświadczył takich okrucieństw, z czasem obojętnie na wszystko. Miłość, przyjaźń, porządek i spokój tracą dla niego jakiegokolwiek znaczenie. Chcąc przeżyć w brutalnym i bezwzględny świecie, musi dostosować się do panujących w nim jego zasad. Inni ludzie przestają się liczyć dla Bohatera. Obchodzą go tylko jego własna korzyść i natychmiastowy zysk.

Bezduśny Bohater Gracza jest niezdolny do odczuwania wyższych emocji. Nie dręć go wyrzuty sumienia. Ignoruje konsekwencje swoich poczynań i nie zwraca najmniejszej uwagi na bezpieczeństwo swoje lub najbliższych. Charakteryzuje go niecierpliwość i skłonność do ulegania napadom szału. W miarę postępowania choroby Bohater staje się zakłamanym krętaczem, który za pomocą łgarstwa i występku próbował osiągnąć każdy cel. Krótko mówiąc, dopuścił się oszustwa, kłamstwa, kradzieży, a nawet tortur, rozbój lub morderstwa, byle jak najszybciej osiągnąć to, czego pragnie. Cyniczne i zwyczajnie zachowanie, zwykle towarzyszące bezduśności, nie jest akceptowane w żadnym normalnym społeczeństwie, dlatego nawet towarzysze Bohatera w końcu odwrócą się od niego. Powinieneś zdawać sobie sprawę, że BG cierpiący na takie schorzenie może w znacznym stopniu zakłócić przebieg Twojej kampanii. Chociaż Bohater Gracza nie przejmując się konsekwencjami swoich czynów; jednak Ty powinieneś brać je pod uwagę i odpowiednio kierować rozgrywanymi się wydarzeniami.

Prędzej czy później, nieszczęśnik wpadnie w poważne kłopoty. Zabójstwo albo rabunek, którego ofiarą padnie osoba mająca wpływowych przyjaciół, może okazać się dla chorego gwoździem do trumny. Jest wielce prawdopodobne, że spędzi resztę swego krótkiego życia, uciekając lub ukrywając się przed mścicielami, którzy będą chcieli go dopaść. Jeśli Bohater Gracza zostanie schwytany, w najlepszym razie może liczyć na uwięzienie w lochach, choć jest bardziej prawdopodobne, że zawisnie na szubienicy lub umrze na stole tortur.

Bluznierczy szal

Życie poszukiwacza przygód nagradzane bywa sławą, bogactwem i satysfakcją z pokonania wrogów. Niestety, istnieje także druga strona medalu. Bohaterowie stale są narażeni na niebezpieczeństwa i śmierć. Jednak najgorsza jest świadomość, że siły Chaosu czają się wszędzie, a ich moc rośnie z każdym upływającym dniem.

Poznawszy potęgę panującego w świecie zła, Bohater Gracza nie może znieść myśli, że zwykli ludzie nie robią nic, aby temu zaradzić. Niepokój przeradza się w złość, a ta drażni chorego i jątrzy, z wolna narastając, aż w końcu znajduje ujście w niekontrolowanych wybuchach agresji. Za każdym razem, gdy Bohater Gracza wykonuje test Siły Woli, niezależnie od jego wyniku musi natychmiast wykonać

następny. Jeśli ten drugi test okaże się nieudany, Bohatera Gracza ogarnia bluznierczy szal.

Atak furii trwa przez 2k10 rund, podczas których Bohater Gracza otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Inteligencji, Siły Woli i Oglady. Podczas napadu szału wykrzykuje bluznierstwa pod adresem ludzi i bogów, ciska wszystkimi przedmiotami, jakie nawiną mu się pod rękę, a nawet atakuje niewinne osoby, w tym własnych przyjaciół.

Bohater Gracza nie może celowo wywołać u siebie napadu szału, jak również nie zapewnia mu ona żadnej przewagi w walce. Jest tak zaślepiony, że działa nieracjonalnie, nierozważnie i bez zastanowienia. Podczas walki sprawia wrażenie pijanego szaleńca, który nie dba o własne bezpieczeństwo i skuteczność zadawanych ciosów.

Niekontrolowane ataki szału mogą doprowadzić do konfliktu z prawem i utraty zaufania towarzyszy. Bluzniący przeciw bogom ryzykują zwróceniem na siebie uwagi łowców czarownic i powolną śmiercią na stosie.

Chorobliwa podejrzliwość

W Starym Świecie wrogowie czają się wszędzie. Zaufanie jest więc czymś rzadkim i cennym. Każdego dnia Bohaterowie Graczy spotykają na swojej drodze dziesiątki ludzi, którzy dla kilku miedzików są w stanie złamać każdą przysięgę albo wbić przyjacielowi nóż w plecy. W Imperium roi się od łgarzy, oszustów, bandytów, zdrajców i prawników. Przeróżnej maści podlegacze i łowcy czarownic są wszędzie. Najgorsi zaś są wyznawcy Chaosu, którzy w sekrecie oddają cześć swoim okropnym bóstwom, a na co dzień udają porządnymi obywateli. Nic więc dziwnego, że niektórzy poszukiwacze przygód nie ufają nikomu, nawet najbliższym przyjaciołom i rodzinie.

Bohater Gracza, który cierpi na ten dość częsty przypadek obłędu, zaczyna wszystkich podejrzewać o najgorsze, zwykle bez żadnej przyczyny. Charakteryzuje go brak poczucia humoru, skrytość i pamiętliwość. W każdym geście lub słowie dopatruje się ukrytych motywów i podwójnego dna. Bohater Gracza rzadko się odzywa, obawiając się, że ktoś wykorzysta jego słowa przeciwko niemu. Jest zamknięty w sobie i wierzy, że wszyscy czekają na dogodny moment, by go zdradzić i zniszczyć.

W przeciwieństwie do postaci ogarniętej manią prześladowczą, która swoje nieszczęścia składa na karb określonej grupy społecznej lub rasy, chorobliwie podejrzliwy Bohater Gracza upatruje przyczyny swych cierpień we wszystkich naokoło. Nie ma znaczenia płeć, wyznanie albo rasa. Każdy jest przeciwko niemu.

Wymiernym efektem tego schorzenia jest trwale zmniejszenie Oglady o 10 punktów. Ta choroba w niektórych przypadkach może okazać się zalecą. Chorobliwie podejrzliwy Bohater Gracza jest nieufny i zamknięty w sobie, a to pomaga w wykonywaniu profesji fanatyka, zwadźcy, a także kapłana Ulryka.

Cielesna zgnilizna

Poszukiwacze przygód bez wątpienia będą penetrować różne nieprzyjemne miejsca, takie jak kanały ściekowe, popadające w ruinę zamki i pieczary zamieszkiwane przez gobliny. Spotkania z ich obrzydliwymi mieszkańcami będą zwykle gwałtowne i pełne przemocy. Wcześniej czy później w umyśle któregoś z Bohaterów Graczy pojawi się pytanie: „A co, jeśli jego jucha zakaziła moje rany?”. Czy któryś z obrzydliwych mutantów nie był nosicielem straszliwej zarazy, która niebawem zacznie jątrzyć płuca, serce i umysł Bohatera? Czy pod jej wpływem nie zacznie gnć za życia, wydzielając obrzydliwą woń, nie pokryje się pęcherzami i ropiejącymi wrzodami? Kiedy wystąpią pierwsze oznaki mutacji?

Bohater, który cierpi na urojenie cielesnej zgnilizny, jest święcie przekonany, że jego ciało jest w bardzo złym stanie. Oczywiście, nie jest to prawda. Bohater Gracza pozostaje całkowicie zdrowy, w każdym razie nie dolega mu nic z tego, o czym przekonują go dręczące omamy.

Powinieneś ustalić, co konkretnie trapi Bohatera Gracza. Może mu się wydawać, że wydziela potworny smród, skóra pokryta jest bolesnymi wrzodami i krostami, ciało toczą dziwne robaki albo wstrząsają nim dziwaczne drgawki. Może uważać, że w jego włosach zaległy się pasożyty, głowa zmienia kształt, ręce osobiwie się wydłużają lub któraś z części ciała rozrasta się do nienaturalnie wielkich rozmiarów.

Na skutek swoich wizji Bohater Gracza otrzymuje modyfikator -10 do Oglady, gdy przebywa wśród ludzi. W przypadku dużych zbiorowisk, wieców, albo spotkań z ważnymi osobami, otrzymuje modyfikator -20. Co więcej, w czasie dłuższej rozmowy z dowolnym nieznanym Bohater Gracza musi wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że BG nie może powstrzymać się od opowiadania o swojej chorobie.

Bohater Gracza, który choruje na cielesną zgniliznę, większość czasu i środków poświęca na poszukiwanie cudownych lekarstw, które mogłyby go uleczyć. Często udaje się na wizyty do różnego rodzaju medyków, popadając w desperację, kiedy ci nie potrafią wykryć objawów schorzenia. Każdy, kto wszem i wobec rozprawia o zmianach, jakie zachodzą w jego ciele, może być pewien, że wkrótce ściągnie na siebie uwagę łowców czarownic lub innych fanatyków. Co więcej, wyznawcy Nurgla często porywają nieszczęśników dotkniętych cielesną zgnilizną, aby badać ich umysł i ciało.

Czarna rozpacz

Pogrążony w rozpacz Bohater Gracza jest przekonany, że życie nie ma sensu, a on sam nie przedstawia żadnej wartości. Nie jest w stanie niczego wykonać w należyty sposób, a świat ustawicznie rzuca mu kłody pod nogi. W jego mniemaniu, niezależnie od tego, jak bardzo będzie się starał, i tak wszystkie wysiłki pójdą na marne. Bohater pogrąży się w depresji, nie mając nadziei na poprawę swego losu.

Wszystko to, co kiedyś wywoływało uśmiech na twarzy nieszczęśnika, teraz staje się dla niego bezwartościowe. Zaczyna unikać rodziny i przyjaciół. Jest coraz bardziej przygnębiony. W pewnym momencie zaczyna myśleć o samobójstwie, jako o jedynej drodze ucieczki od cierpienia.

Pogrążony w rozpacz Bohater Gracza jest wyjątkowo niezdolnym kompanem. Nic nie jest w stanie go rozbawić ani zaciekać, a wieczny pesymizm i fatalistyczne nastawienie do życia podkopuje morale jego towarzyszy. Oblęd wywołuje trwale zmiany w zachowaniu Bohatera Gracza (na stałe traci 10 punktów Oglady). Za każdym razem, gdy BG otrzyma Punkt Oblędu, musi wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że Bohater Gracza ucieka i zaszywa się na 2k10 dni w odosobnionym miejscu. W tym czasie nie będzie chciał się z nikim widzieć, a tym, którzy będą usilowali wyciągnąć go z kryjówki, stawi zaciekle opór.

Po otrzymaniu kolejnych 6 Punktów Oblędu ogarnięty rozpaczą Bohater Gracza musi wykonać jeszcze jeden test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że zamiast nabawić się kolejnej choroby umysłu, Bohater Gracza próbuje popełnić samobójstwo. Ta myśl całkowicie opanowuje umysł Bohatera, który rozpoczyna metodyczne przygotowania do targnięcia się na własne życie. Szalenciec będzie czekał na moment, gdy inni Bohaterowie nie będą w stanie go powstrzymać, wybierając jednocześnie metodę samobójstwa dającą minimalne szanse na odratowanie.

Próby samobójcze w Starym Świecie nie oznaczają złamania żadnego prawa, jednak takie akty wzbudzają niepokój wśród kapłanów, zwłaszcza Morra, boga śmierci.

Hustawka nastrojów

Bohater Gracza, który cierpi na rozbicie osobowości, nie jest w stanie kontrolować swoich nastrojów ani powodowanych nimi emocji. Jego humor zmienia się z minuty na minutę, przechodząc od radosnej euforii do najczarniejszej rozpacz.

Bywają dni, gdy Bohater Gracza odczuwa przypływ ogromnej energii. Potrafi nie spać po kilka nocy, staje się niespokojny i impulsywny. Wydaje pieniądze na niepotrzebne zbytki, zachowuje się niestosownie do swojego stanu społecznego i jest przekonany, że zdola sprostać każdemu wyzwaniu. W tym czasie otrzymuje modyfikator +10 do Zręczności oraz -10 do Inteligencji i Sily Woli.

Po okresie stanów euforycznych przychodzi rozpacz i przygnębienie. Bohater Gracza śpi całymi dniami, nie chce wstawać z łóżka, bez powodu zaczyna szlochać, czuje się podle, nie ma nadziei na poprawę swego losu i chce umrzeć. Słowa pocieszenia nie docierają do pogrążonego w depresję nieszczęśnika, który za wszelką cenę chce być pozostawiony samemu sobie. Stan umysłu odbija się na ciele chorego, który otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności, Sily Woli i Oglady.

Aby określić stan ducha BG, na początku każdej przygody powinieneś rzucić 1k10. Wynik od 1 do 5 oznacza, że Bohater Gracza znajduje się w stanie euforii, który będzie trwał przez 1k10 dni. Potem nadchodzi zmiana nastroju i przez 1k10 dni Bohater Gracza będzie cierpiał na depresję. Po tym okresie nastrój BG znów ulegnie zmianie na euforyczny i tak dalej. Hustawka nastrojów trwa do śmierci Bohatera Gracza albo do momentu, gdy zostanie uleczony z oblędu.

Niestabilny emocjonalnie Bohater może narobić sobie wiele kłopotów. Jest wielce prawdopodobne, że jego euforia i nadpobudliwość ściągną na niego uwagę stróżów prawa. Szalone zachowanie może mieć poważne konsekwencje, a brawura może zakończyć się kalectwem, a nawet śmiercią. Z drugiej strony, brak motywacji do życia i chęci do działania czynią z niego marnego towarzysza podróży. Trzeba na niego stale uważać, bowiem nie wiadomo, czy nagle nie postanowi rzucić się w przepaść lub w inny sposób zakończyć swój żywot.

Koszmarne wspomnienia

Czasem zdarza się, że groza i potworność wydarzeń odciskają trwale piętno na umyśle poszukiwacza przygód. Gdy Bohatera Gracza dopadają koszarne wspomnienia, wciąż na nowo i bez przerwy będzie przeżywał straszliwe wydarzenia ze swojej przeszłości. Będzie do nich powracał we śnie i na jawie, co zmieni jego życie w niustający koszmar. W ciągu dnia będzie rozpamiętywał tragiczne wydarzenia, popadając w coraz głębszą rozpacz i smutek. To z kolei powoduje problemy z koncentracją oraz prowadzi do unikania przyjaciół i najbliższych. Upragniony sen nie przyniesie ukojenia, bowiem Bohater Gracza będzie stale nawiedzany przez wypaczone echa traumatycznych wydarzeń, które stały się przyczyną oblędu.

Na początku każdego dnia Bohater Gracza musi wykonać udany test Sily Woli, aby opanować powracające koszarne wspomnienia. Nieudany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności, Sily Woli, Inteligencji i Oglady. W nocy oblękanego nawiedzają szczególnie żywe kosmary. Możesz uznać, że dodatkowo pogłębiają stan szaleństwa BG.

Jeżeli Bohater Gracza, którego nawiedzają koszarne wspomnienia, znajdzie się w sytuacji podobnej do tej, którą ciągle rozpamiętuje, musi wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że BG jest święcie przekonany, że znów przeżywa tamte straszliwe chwile. Jak się zachowa w obliczu swoich najgorszych obaw, zależy od Ciebie i gracza. Bohater może uciec, zacząć rozpacz, próbować się ukryć, rzucić się na najbliższą istotę, rozplakać się niczym małe dziecko, zaatakować nieistniejących wrogów lub postąpić tak, jak według niego wymaga tego sytuacja (na przykład ruszy na pomoc wyimaginowanemu, konającemu towarzyszowi).

Bohater Gracza, który bez przerwy coś do siebie mamrocząc, czasem nawet sprzeczając się z sobą, z pewnością zwróci uwagę łowców czarownic, a także wyznawców Tzeentcha, których najwyraźniej fascynują przypadki takich schorzeń.



Lepkie palce

Nieważne jak spokojny żywot wiecie Bohater Gracza – sytuacja może ulec zmianie w każdej chwili. Nuda i beztroska mogą zmienić się w przerażenie lub walkę na śmierć i życie z potwornymi odmiencami, mutantami, zwierzoludźmi lub jeszcze gorszymi istotami. Wyczekiwanie nagłego ataku może wywoływać ogromne napięcie, które nie znajduje ujścia. Takie emocje muszą jednak zostać w końcu rozładowane, co w niektórych przypadkach prowadzi do pojawienia się objawów kleptomanii.

Bohater Gracza, który cierpi na chorobę umysłu zwaną lepkiemi palcami, odczuwa niemożliwy do opanowania pociąg do kradzieży. Gdy nadarzy się okazja, by coś ukraść, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że BG usiłuje skraść przedmiot, bez względu na jego prawdziwą wartość, ryzyko i kary, jakie grożą złodziejowi.

Dla chorego ważny jest tylko sam akt kradzieży, który zapewni kleptomaniowi 1k10 godzin zadowolenia i euforii, po których następuje stan przygnębienia i poczucia winy. Wyrzuty sumienia gnębią Bohatera Gracza przez 1k10 dni, powodując modyfikator -10 do Oglady. Ze stanu depresji może go wyrwać jedynie następna udana kradzież.

Bohater cierpiący na lepkie palce bez wątpienia szybko znajdzie się w opałach. Stróża prawa, kupcy, a nawet przyjaciele nie będą przychylnie spoglądać na jego uczynki, nie rozumiejąc targających nim emocji. Co gorsza, wyznawcy boga Chaosu Slaanesh nieuzasadnioną ciekawością interesują się przypadkami kleptomanii. Powszechnie znanym faktem jest szczególna podatność niziołków na tę chorobę, mimo że one same zgodnie temu zaprzeczają.

Lęk

Mieszkańcy Starego Świata boją się wielu rzeczy. Strach przed zwierzoludźmi, mutantami lub Chaosem jest uzasadniony, gdyż siły te mogą wyrządzić człowiekowi wiele krzywd. Ale niektórzy odczuwają nieuzasadniony lęk przed zwykłymi, codziennymi

zjawiskami: ciemnością, piorunami, węzami, kotami, wysokościami, wodą, krwią, zamkniętymi pomieszczeniami lub przekraczaniem mostów. Lęk rodzi się w konsekwencji prowadzenia życia pełnego przemocy i starć z przerażającymi twórcami Chaosu.

Chorobliwy lęk to niemożliwy do opanowania, wszechogarniający i paraliżujący strach przed jakimś przedmiotem, zjawiskiem, osobą lub stworzeniem. Istnieje wiele rodzajów lęku, od wywołanego przez niektóre zwierzęta (szczury, pająki, ropuchy, konie, itp.), otwarte przestrzenie lub zamknięte pomieszczenia, światło słoneczne lub ciemność, krew, dzieci, przedstawicieli innych ras, akwenty wodne, samotność lub tłum, włosy, futra i ubrania, ostre przedmioty lub kolce, aż po strach przed spotkaniem z czarodziejami, medykami lub kapłanami.

Bohater Gracza, który odczuwa lęk przed jakimś zjawiskiem, musi podjąć wszelkie starania, by unikać z nim kontaktu. Przewyciężenie obaw wymaga udanego testu Siły Woli. Nieudany test oznacza, że Bohater Gracza próbuje uciec jak najdalej od zagrożenia. Jeżeli nie ma sposobu, by uniknąć obiektu wzbudzającego lęk, Siła Woli nieszczęśnika zostaje zmniejszona o połowę. Możesz również uznać, że dłuższe przebywanie w pobliżu obiektu wzbudzającego obawy, oznacza konieczność wykonania kolejnego testu Siły Woli. Nieudany test powoduje, że Bohater Gracza otrzymuje 1 Punkt Oblędu.

Udany test Siły Woli oznacza, że Bohater Gracza pokonuje swój lęk, ale nadal odczuwa strach (otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli i Oglady) i będzie chciał jak najszybciej uciec od źródła swoich obaw.

W ostrzejszych przypadkach lęku obłąkany Bohater jest przekonany, że źródło jego obaw czai się gdzieś w pobliżu. Jest przekonany, że ten koszmar usypia jego czujność, czekając na dogodną okazję, by uderzyć z zaskoczenia. Paniczna ucieczka przed wyimaginowanymi szczurami lub bezustanne mamrotanie o rozsypanych wszędzie igłach to pewny sposób na przyciągnięcie uwagi łowców czarownic.

Mania prześladowcza

Ogarnięty manią prześladowczą Bohater Gracza wszędzie wokół siebie widzi wrogów. Jest przekonany, że otaczające go osoby, włączając w to przyjaciół i bliskich, potajemnie spiskują przeciw niemu, chcąc doprowadzić do jego upodlenia bądź śmierci.

Wrogowie paranoika są nadzwyczaj potężni i przebiegli. Szpiegują go w dzień i w nocy (często w nader przemyślny sposób), kopią tunele i konstruują tajne przejścia, które pozwalają im dostać się do jego domu. Potajemnie zatrują jedzenie, które spożywa. Włamują się nocą do jego domu, przeszukują rzeczy, kradną najcenniejsze przedmioty, rzucają na niego czary, przejmują kontrolę nad myślami lub pozbawiają go świadomości, zmuszając do ohydnych czynów.

Wrogowie postaci należą zwykle do określonej grupy społecznej lub rasy. Mogą to być elfy, krasnoludy, niziołki, mutanci, zwierzoludzie, skaveny, jaszczuroludzie, gobliny, czarodzieje, kultysty Chaosu, wyznawcy innych religii, rycerze zakonni, łowcy czarownic, druidzi albo medycy.

Gdy Bohater Gracza spotka członka grupy, którą obwinia o swoje nieszczęścia, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zaczyna się dziwnie zachowywać. Mogą to być bezpodstawne oskarżenia, napady strachu, próba ucieczki albo ukrycia się, niekontrolowane wybuchy płaczu, wciskanie się w kąty pomieszczenia, a nawet napaść słowna bądź fizyczna.

Ustawiczne rozpowszechnianie o spiskach jest poczytywanie za oznakę szaleństwa, a chory powinien obawiać się przede wszystkim zainteresowania łowców czarownic, którzy zawsze są chętni, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o rzekomych tajnych stowarzyszeniach.

Opętanie

Zdarza się, że demon opiera się woli egzorcysty i nie chce opuścić świata materialnego. Jeśli okoliczności ku temu sprzyjają, taka beczelna istota może osiągnąć słaby umysł, przejmując kontrolę nad ciałem ofiary.

Bohater Gracza może zostać opętany przez demona tylko wtedy, gdy zaistnieją sprzyjające okoliczności. BG musi być świadkiem zniszczenia demona lub znaleźć się w pobliżu miejsca tego zdarzenia. Musi też posiadać przynajmniej 6 Punktów Oblędu i nie wykazywać żadnych objawów choroby umysłu. Demon, wyczuwając słabość umysłu Bohatera Gracza, będzie usiłował przejąć nad nim kontrolę, co pociąga za sobą konieczność wykonania przez BG testu Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon wnika w umysł Bohatera Gracza. BG traci 6 Punktów Oblędu, jednak nie powinien być tego świadomy – przecież nie zdaje sobie sprawy z tego, że został opętany. Początkowo on sam i wszyscy wokół będą usiłowali logicznie wytłumaczyć zmiany w jego zachowaniu i dziwne wahania nastroju.

Demony są zazwyczaj sługami jednego z bogów Chaosu, dlatego należy określić, któremu z nich służy demon. Powinieneś wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Opętanie

Rzut	Efekt
01-25	Aspekt Khorna. Bohater Gracza staje się brutalny, nieokrzesany i łatwo wyprowadzić go z równowagi. Bawi go torturowanie innych i zadawanie cierpienia. Przepelnia go żądza krwi. Bohater Gracza otrzymuje modyfikator -10 do Oglady.
26-50	Aspekt Nurgla. Bohater Gracza przestaje o siebie dbać, nie myje się, spożywa przegniłe jedzenie, wyciska krosty i rozdrapuje świeże rany. Smaruje się odchodami i godzinami obserwuje robactwo. Z własnej woli szuka towarzystwa chorych i pławi się w brudzie. Bohater Gracza otrzymuje modyfikator -20 do Oglady.
51-75	Aspekt Slaanesh. Bohater Gracza staje się narcystycznym, samolubnym hedonistą. Będzie kłamał, kradł i oszukiwał, byle tylko zaspokoić swoje wyuzdane żądze. Bohater otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli.
76-100	Aspekt Tzeentcha. Bohater Gracza zmienia fryzurę, styl ubierania i zaczyna mówić z dziwnym akcentem. Rozmyślnie i w wyrafinowany sposób porzuca ludzi, którzy go kochają, zmienia profesję i za nic w świecie nie chce słyszeć o swoim dawnym życiu. Co więcej, opanowuje go przemożna chęć odmienienia świata, głównie za pomocą bluźnierczych rytuałów i zaklęć. Demon będzie konsekwentnie wprowadzać w życie swoje plany, gdy tylko zdoła zapanować nad umysłem Bohatera Gracza. Możesz uznać, że co pewien czas opętany Bohater Gracza traci świadomość. Wtedy przejmujesz nad nim kontrolę. Gracz nie powinien wiedzieć, co jego BG robi w tym czasie.

Demon, który zagnieździł się w umyśle Bohatera Gracza, natychmiast przystępuje do walki o władzę nad ciałem, duszą i osobowością opętanego. Każdego dnia Bohater Gracza musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zyskuje coraz większą kontrolę nad myślami i czynami nieszczęśnika, powodując drastyczne zmiany w jego zachowaniu.

Demon będzie konsekwentnie wprowadzać w życie swoje plany, gdy tylko zdoła zapanować nad umysłem Bohatera Gracza. Możesz

uznać, że co pewien czas opętany Bohater Gracza traci świadomość. Wtedy przejmujesz nad nim kontrolę. Gracz nie powinien wiedzieć, co jego BG robi w tym czasie.

Demon kontroluje poczynania Bohatera przez 1k10 dni. Na początku każdego dnia BG może wykonać test Siły Woli, którego powodzenie umożliwia odzyskanie władzy nad własnym ciałem i umysłem. Gdy okres demonicznej kontroli dobiegnie końca, Bohater Gracza odzyskuje świadomość. Niestety, już następnego dnia musi ponownie wykonać test Siły Woli, aby powstrzymać demona.

Jeżeli opętany Bohater otrzyma kolejne 6 Punktów Oblędu, musi wykonać kolejny test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem Bohatera Gracza. Dusza nieszczęśnika zostaje wygnana do Domeny Chaosu.

Opilstwo

Upicie się do nieprzytomności to niestety dość częsty sposób radzenia sobie z problemami. Bohater Gracza topi wszystkie swoje smutki na dnie butelki, a każdy dzień wydaje mu się tak ciężki, że należy go zacząć od kilku głębszych. W krótkim czasie myśli Bohatera Gracza zaczynają krążyć wokół najistotniejszego problemu: gdzie, kiedy i za co się napić. Gdy już dostanie butelkę w swoje ręce, nie jest w stanie go powstrzymać przed upiciem się do nieprzytomności.

Każdego dnia Bohater Gracza musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że BG musi się napić. W takim przypadku dopuści się wszystkiego, byle dostać choć odrobinę alkoholu. Będzie kradł lub pił najgorsze świnstwa. Jeśli nie będzie w stanie zdobyć niczego innego, zacznie pić substancje trujące, takie jak terpentyna lub podlej jakości samogon. Nieudany test Siły Woli lub brak alkoholu powodują modyfikator -10 do Inteligencji, Siły Woli i Oglady. Dopiero utopienie żalów w kieliszku powoduje, że wszystkie cechy, oprócz Siły Woli, wracają do normalnego poziomu. Oczywiście, większa ilość spożytego alkoholu obniża te cechy, zgodnie z normalnymi zasadami, opisanymi na str. 118.

W przypadku udanego testu Siły Woli, Bohater Gracza chwilowo powstrzymuje swoje pragnienie, ale będzie musiał wykonać kolejny test za każdym razem, gdy nadarzy się okazja do wychylenia jednego głębszego (na przykład, gdy przechodzi w pobliżu karczmy). Konsekwencje nieudanego testu są identyczne jak w przypadku testu wykonywanego każdego ranka.

W obu przypadkach Bohater Gracza będzie pił na umór do chwili, gdy skończy się alkohol lub wykona udany test Siły Woli. Każdy wypity kieliszek lub kufel obniża wartość tej cechy o 5, sprawiając, że coraz trudniej odmówić następnej kolejki.

Długotrwałe uzależnienie od alkoholu osłabia ciało i umysł Bohatera Gracza. Po sześciu miesiącach regularnego picia, BG na stałe traci 10 punktów Krzepy, Odporności, Zręczności, Siły Woli i Oglady. Bohaterowie, którzy popadli w nałóg opilstwa, są szczególnie podatni na pokusy wyznawców Slaanesh.

Piromania

Bohater Gracza odczuwa niepowstrzymany pociąg do ognia i płomieni. Jest przekonany, że w życiu nie czeka go nic oprócz nieszczęść, cierpienia, strachu i ciemności. Widok tańczących płomieni jest dla niego jedynym źródłem radości i szczęścia. Uwielbia podpalać domy i obserwować, jak nikną w żywiole szalejącego ognia.

Za każdym razem, gdy Bohater Gracza ma okazję do podłożenia ognia, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zrobi wszystko, by podpalić jakiś przedmiot lub obiekt znajdujący się w najbliższym otoczeniu. Nie zważa na ryzyko i konsekwencje takiego czynu.

Gdy Bohater Gracza obserwuje płomień, ogarnia go błoga rozkosz i odprężenie. Im większy i potężniejszy pożar, tym czuje



się szczęśliwszy. Błogostan trwa przez 1k10 godzin, po których nadchodzi 1k10 dni depresji (BG otrzymuje modyfikator -10 do Oglady). Ze stanu przygnębienia może go wyrwać tylko następne podpalenie.

Szaleniec, który bezmyślnie podkłada ogień, wiele ryzykuje. Bywa, że ginie w pożarze, który sam rozniecił. Podpalenia są karane w Starym Świecie śmiercią, a winny tej zbrodni zwykle kończy na szubienicy. Wyznawcy Slaanesh są głęboko zafascynowani podpalaczami – ich uwielbienie dla płomieni uznają za objaw ostatecznego skażenia duszy przez Chaos.

Skaza Chaosu

Kontakt ze spaczeniem i surową energią Chaosu może mieć fatalne skutki. W ohydny sposób zmienia nie tylko ciało człowieka, ale i jego umysł. Słabi duchem, którzy poddają się tym wpływom, szybko przekonują się o nieodpartej sile skazy Chaosu.

Bohater Gracza musi mieć przynajmniej 6 Punktów Oblędu i nie może wykazywać objawów żadnej choroby umysłu. Po zetknięciu się z mocą Chaosu, Bohater Gracza musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza utratę 6 Punktów Oblędu i pojawienie się objawów skazy Chaosu.

Każdego dnia Bohater Gracza otrzymuje modyfikator -10 do losowo wybranej cechy. Po tygodniu na stałe traci 10 punktów Oglady. Zaczyna słyszeć głosy i nawiedzają go dziwne myśli. Na przykład może uważać, że kąpiele prowadzą do śmierci, całe jego złoto jest fałszywe, zwierzęta go obserwują, sen jest dla głupców, a trzymanie piachu w kieszeniach odstrasza elfy.

Po miesiącu od wystąpienia pierwszych objawów pojawiają się halucynacje wzrokowe i omamy słuchowe. Zwykle przedmioty mieniają się nienaturalnymi barwami, nieruchome rzeczy zaczynają się poruszać, na granicy pola widzenia czają się jakieś istoty, a zwierzęta mówią ludzkim głosem. Jakby tego było mało, Bohater Gracza jest przekonany, że ktoś go śledzi, chodzi za nim krok w krok i szepcze mu do ucha. Głosy w głowie bezustannie zmuszają

go do wykonywania wyznaczonych zadań. Na przykład musi zabić poborcę podatkowego, który rzekomo jest czcicielem Chaosu, lub informować wszystkich wokół o rychłym końcu świata. Do Ciebie należy wyjaśnienie, w jaki sposób Bohater Gracza będzie sobie tłumaczył pochodzenie tych głosów.

W drugim miesiącu choroby objawy zaczynają się nasilać. Bohater otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych i na stałe traci kolejne 10 punktów Oglady. Każdego dnia musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza wystąpienie pierwszych mutacji. Zmiany następują powoli, lecz nieuchronnie. Najpierw pojawiają się wokół oczu i ust, potem obejmują całą głowę. Po rozpoczęciu tego strasznego procesu Bohater Gracza nie będzie musiał wykonywać codziennych testów Odporności.

Jeśli Bohater Gracza dożyje trzeciego miesiąca choroby, ponownie musi wznowić wykonywanie codziennych testów Odporności. Dowolny nieudany test oznacza, że ciało przechodzi kolejną przemianę, przybierając formę Koszmaru Tzeentcha. Umysł Bohatera Gracza zalamuje się pod naporem sił Chaosu, a jego ciało przechodzi ostateczną mutację, która zmienia go w demona. Przy akompaniamencie jęków umęczonego nieszczęśnika wyrastają mu dodatkowe usta, ramiona i nogi. Bohater Gracza staje się niewolnikiem Pana Przemian. W tym momencie przejmuje nad nim kontrolę.

Zarówno łowcy czarownic, jak i wyznawcy Tzeentcha, szczególnie gorliwie poszukują ludzi naznaczonych skazą Chaosu.

Szpony hazardu

Bohater Gracza odczuwa nieodpartą chęć do podejmowania ryzyka i gry o najwyższe stawki. W duszy chorego rodzi się przekonanie, że życie jest nudne, bezcelowe, pełne problemów i nieprzyjemnych wspomnień. Szukając ucieczki od szarzyzny dnia codziennego i nudy wolno płynących godzin, zasiada do karcianego stołu lub wyciąga kubek z kośćmi.

Za każdym razem, gdy Bohater Gracza ma szansę przystąpić do gry hazardowej, musi wykonać test Siły Woli. Nawet obserwacja gry w kości lub rzucenie mimochodem zaproszenie do kilku partyjek w karty może okazać się pokusą nie do odparcia.

Nieudany test oznacza, że Bohater natychmiast zasiada do rozgrywki i będzie w niej uczestniczył do chwili, aż powiedzie mu się test Siły Woli. Wykonuje go przed każdym kolejnym rozdaniem, zakładem lub partyjką. Niezależnie od szczęścia i powodzenia w grze, każda jej tura zmniejsza Siłę Woli grającego o 5. Wykorzystanie umiejętności hazard nie do odparcia. Nieudany test oznacza, że Bohater natychmiast zasiada do rozgrywki i będzie w niej uczestniczył do chwili, aż powiedzie mu się test Siły Woli. Wykonuje go przed każdym kolejnym rozdaniem, zakładem lub partyjką. Niezależnie od szczęścia i powodzenia w grze, każda jej tura zmniejsza Siłę Woli grającego o 5. Wykorzystanie umiejętności hazard nie do odparcia.

Jeżeli Bohaterowi Gracza skończą się pieniądze, a nadal nie potrafi się opanować, będzie próbował pożyczyć gotówkę lub zastawić swój dobytek. Może to doprowadzić do wielu niebezpiecznych sytuacji.

Bohater Gracza, tkwiący w szponach hazardu, niemal zawsze tonie w długach i stale ucieka przed wierzycielami. Pożyczanie sporych sum, których nie oddaje, staje się przyczyną zerwania przyjaźni. Co gorsza, hazardzista może posunąć się do zastawiania przedmiotów, należących do całej drużyny (na przykład łodzi), nie pytając kompanów o pozwolenie. Zamiłowanie do kart lub kości to prosta droga do kradzieży, kłamstw i oszustw. Ostatecznie prowadzi na szubienicę lub na ołtarz wyznawców Slaanesh.

Urojony zbawca

Gdy Bohater Gracza zaczyna cierpieć na to schorzenie umysłu, narasta w nim przeświadczenie, że jest wybranym, którego przeznaczeniem jest dokonanie czegoś wielkiego. Na przykład, jeżeli jakimś cudem wyszedł bez szwanku z napaści krwiożerczych zwierzoluży, będzie święcie przekonany, że od

pewnej śmierci ocalała go boska interwencja. Bohater wierzy, że gdy nadejdzie odpowiednia chwila, będzie mógł skorzystać ze swoich nadludzkich mocy i dokonać chwalebnego dzieła, sprawiając że świat stanie się lepszy.

Tylko od Ciebie zależy, w co wierzy obłąkany Bohater Gracza. Niektórzy chorzy mogą być przeświadczeni, że potrafią powstrzymać zarazę, inni będą znali sposób na wypalenie biedoty, uzdrowienie mutantów, nakarmienie biednych, zakończenie wojen lub uwolnienie ludzi spod władzy pieniądza. Bohater będzie do upadłego wygłaszał tyrały na swój ulubiony temat, zanudzając nimi każdego, kto zacznie z nim rozmawiać. Jeżeli umie pisać, z pewnością zacznie tworzyć długie i nieskładne elaboraty, a potem będzie starał się je opublikować w każdym większym mieście.

Urojone moce, jakimi dysponuje Bohater Gracza, także powinny być niecodzienne. Leczenie dotykem, rzucanie czarów, władanie potęgą umysłu (czytanie w myślach, telepatia, podpalanie przedmiotów), chodzenie po wodzie, zdolność latania, niewrażliwość na ciosy lub umiejętność konstruowania zadziwiających maszyn to dobre przykłady urojeń, jakim może ulegać Bohater Gracza. Nawet w obliczu wyraźnych dowodów przeczących jego przekonaniom, nadal będzie utrzymywał, że jest cudotwórcą.

Osoba, która twierdzi, że posiada nadludzkie moce, jest powszechnie uznawana za obłąkaną i niebezpieczną. Podobnie traktowany będzie agresywny podżegacz, który na siłę stara się przekonać słuchaczy do swoich dziwacznych poglądów. Obłąd może spowodować wiele nieszczęść na jednych i drugich. Zdarza się jednak, że inni szaleńcy uznają takich proroków za prawdziwych i dołączają do ich krucjaty w celu uczynienia tego świata lepszym.

Uzależnienie od mandragory

Bohater Gracza w pewnym momencie swojego życia odkrył, że korzeń mandragory lepiej niż alkohol uśmierza wszelki ból i cierpienia. Wystarczy niewielka dawka, by biorący poczuł się szczęśliwy, przestały go boleć rany, a sny stały się cudownie kolorowe.

Jedna porcja mandragory wystarczy, by popaść w groźne uzależnienie. Każdego dnia Bohater Gracza musi wykonać test Sily Woli, który pozwoli mu uniknąć głodu narkotycznego. Nieudany test oznacza, że Bohater zrobi wszystko (będzie żebrał, kradł, a nawet popełniał znacznie gorsze czyny), aby zdobyć narkotyk i natychmiast go zażyć. Kiedy tylko skutki działania dawki przestaną być odczuwalne, sytuacja się powtórzy. Bohater Gracza będzie musiał wykonać następny test Sily Woli. Nieudany test oznacza przymus zażycia kolejnej porcji.

Bohater, który nie zdobędzie dawki narkotyku, zaczyna cierpieć z powodu „głodu narkotycznego”. Będąc w tym stanie otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji, Sily Woli i Oglady. Efekt głodu narkotycznego utrzymuje się do chwili, gdy BG zażyje następną porcję mandragory. Spożycie korzenia eliminuje ujemne modyfikatory do cech. Zażycie od razu kolejnej dawki nie wywołuje żadnych efektów.

Długotrwałe zażywanie korzenia mandragory osłabia ciało i umysł Bohatera Gracza. Po sześciu miesiącach regularnego zażywania BG na stałe traci 10 punktów Krzepy, Odporności, Zręczności, Inteligencji i Oglady. Dodatkowo, wskutek ciągłego ulegania nałogowi, na stałe traci 15 punktów Sily Woli.

Bohater Gracza zrobi wszystko, by zdobyć narkotyk albo pieniądze na jego zakup. Nałóg powoduje zerwanie więzów towarzyskich i rodzinnych, a często prowadzi do wejścia na ścieżkę przestępstwa. Osoby uzależnione od korzenia mandragory są bardzo podatne na demoniczne wpływy wyznawców boga Chaosu Slaanesh. Z tego powodu są poszukiwane zarówno przez łowców czarownic, jak i kultystów Pana Zmysłowej Rozkoszy.



Wizja zagłady

Sily Chaosu są wszędzie, nieustannie atakując Stary Świat od zewnątrz i plugawiąc go od środka. Poszukiwacze przygód próbują powstrzymać zło, ale walczą w przegranej sprawie. Wiele z nich zaciska zęby i z uporem kontynuuje walkę, by powstrzymać nawaleć ciemności, bez względu na nieuchronny, tragiczny koniec. Inni po prostu się poddają.

Bohater Gracza traci nadzieję na zwycięstwo sił dobra, gdyż wszystkie walki i okropności, jakie spotkał na swojej drodze, osłabiły jego wolę życia. W chwili, w której traci zmysły, splaya na niego ponure objawienie. Bohater wierzy, że któryś z potężnych bogów (na przykład Sigmar) odsłonił przed nim ostateczną prawdę – świat zmierza ku zagładzie. W żaden sposób nie można zaradzić nadchodzącej katastrofie. Czas odpokutować za grzechy i umrzeć.

Wielu spośród podupadłych na duchu odchodzi w dzicz, wiodąc pustelnicze życie w lasach lub pieczarach. Inni wręcz przeciwnie, jako boscy posłańcy głoszą rychły koniec świata na tłocznych jarmarkach i rynkach miejskich. Obdarci i brudni wykrzykują swoje ostrzeżenia na rozstajnych drogach, snując wizje nadciągającej zagłady.

Bohater Gracza wierzy, że bóstwo cały czas do niego przemawia, instruując go, co ma robić. Nic innego się nie liczy – ani utrzymanie czystości i zaspokojenie głodu, ani zdobywanie środków do życia. Powinienesz wymyślić, w jaki sposób bóstwo kontaktuje się z obłąkanym BG. Szaleniec może słyszeć głosy, doznawać wizji lub śnić symboliczne i zagmatwane sny. Często zdarza się, że jednocześnie występują wszystkie te objawy. Ich przesłanie zawsze jest ponure i nagłe: „Świat się kończy. Pokutujcie za grzechy. Przygotujcie się na sąd ostateczny”.

Aby podolać misji wyznaczonej przez boga, nieszczęśnik musi oczyścić z grzechów swoją duszę. Najłatwiej to osiągnąć przez umartwianie się, biczowanie różgami, łańcuchami lub skózanymi pasami. Świętym obowiązkiem Bohatera Gracza jest przygotowanie na nadejście końca nie tylko siebie, ale także innych osób.

Niektórzy łowcy czarownic i kapłani-wojownicy wyszukują takich desperatów i wcielają do swoich oddziałów. Wykorzystują ich przekonanie, że nadchodzi ostateczna bitwa, karmią i obiecują chwalebny śmierć. Prawda jest taka, że nieszczęśnicy stanowią mięso armatnie, rzucając w pierwszych szeregach przeciwko przeważającym siłom wroga. Wielu proroków zagłady spotyka się w gromadach biczowników.

Wypalony umysł

Może się zdarzyć, że Bohater Gracza stanie się świadkiem sceny tak straszliwej, że jego umysł wypiera to wspomnienie i zamyka się na wszelkie doznania ze świata zewnętrznego. W takim wypadku Bohater Gracza traci wszystkie wspomnienia. Zapomina, kim jest, skąd pochodzi i jak się nazywa.

Bohater o wypalonym umyśle nie jest w stanie przypomnieć sobie niczego, co dotyczy jego dawnego życia. W zakamarkach pamięci nie ostają się żadne imiona, czary ani zdarzenia znane z przeszłości. BG nie traci umiejętności i zdolności, jednak nie może z nich korzystać, dopóki ktoś nie uświadomi mu, że potrafi wykonywać daną czynność.

Raz na miesiąc chory może wykonać test Inteligencji, dzięki któremu ma szansę na odzyskanie straconych wspomnień. Udany test oznacza, że BG przypomina sobie wszystko, oprócz wydarzeń bezpośrednio poprzedzających utratę pamięci. Nieudany test oznacza, że Bohater Gracza otrzymuje 1 Punkt Oblędu i nadal cierpi na całkowitą amnezję. Za każdym razem, gdy będzie usiłował przypomnieć sobie potworne wydarzenia, które doprowadziły do utraty pamięci, będzie musiał wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Oblędu.

Jeżeli Bohater Gracza znajdzie się w sytuacji podobnej do tej, która wywołała zaburzenie, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Oblędu. Powtórne przeżycie sytuacji, która wywołała tak poważny efekt, paradoksalnie może odnieść dobry skutek. Jeśli BG wykona udany test Inteligencji, odzyskuje utracone wspomnienia.

Niebezpieczeństwa, do jakich prowadzi wypalony umysł, są oczywiste. Ale jakby tego było mało, nieszczęśnik może stać się ofiarą wyznawców Tzeentcha. Kultysty Pana Przemian uważają, że utrata pamięci jest darem bóstwa i poszukują osób dotkniętych tą przypadłością. Złapani chorzy zazwyczaj umierają w strasznych męczarniach.

Złamane serce

Życie poszukiwacza przygód jest ciężkie i niebezpieczne. Jego ciało ustawicznie narażone jest na rany i ból, a umysł musi znosić wszelkiego rodzaju ohydę i grozę. Czy w sercu takiej osoby jest miejsce na miłość?

Bohater Gracza o złamanym sercu wierzy, że został pokochany przez osobę z wyższych sfer. Kochanek lub kochanka może należeć do szlachty, być znanym artystą, obiecującym kupcem, prawnikiem, rycerzem zakonnym, czarodziejem lub kapłanem. Niektórzy z szaleńców będą przekonani, że uczuciem obdarzyła ich sama Królowa Kisleva albo Imperator Karl Franz. Niezależnie od tego, kim jest ukochana osoba, z reguły nie zdaje sobie sprawy z istnienia swojego wielbiciela, a już na pewno nie odwzajemnia jego uczuć.

Bohater o złamanym sercu będzie robił wszystko, aby zbliżyć się do obiektu swoich westchnień. Posunie się do szpiegowania ukochanej osoby, wysyłania czułych listów, dokonywania zawstydzających najsów, a nawet wysuwania groźb, jeśli jego afekt nie spotka się z oczekiwanym odzewem.

Zakochany wierzy, że adorowana osoba porozumiewa się z nim w sekretny sposób. Czasem będą to listy (pisane, rzecz jasna, niewidzialnym atramentem), potajemne znaki dawane przez prawdziwych lub wymaganych posłańców, zaszyfrowane informacje w listach i przemowach, potajemne wyznania ukryte

między wierszami popularnych piosenek, sztuk teatralnych czy wreszcie przekazy telepatyczne. Niezależnie od sposobu kontaktu, informacja zawsze będzie taka sama: „Kocham Cię, jesteś moim ideałem. Musimy być razem, bez względu na wszystko!”.

Urojona miłość może ściągnąć na obląkanego poważne kłopoty. Wysoko postawione osoby są z reguły otoczone mrowiem ochroniarzy, którzy nie mają cierpliwości do niebezpiecznych szaleńców. Nachodzenie ludzi z wyższych sfer jest traktowane jako poważne przestępstwo. Tytady o tajemnych znakach i uczuciach, których nie wolno ujawnić, mogą zasiać ziarno niezgody między towarzyszami. Natomiast łowcy czarownic z pewnością zainteresują się szaleńcem, który porywa się na szlachetnie urodzonych.

Oblęd w grze

Gdy Bohater Gracza zaczyna przejawiać oznaki oblędu, musisz określić jego rodzaj, przyczyny pojawienia się oraz natężenie objawów. Możesz to zrobić na kilka sposobów, co jednocześnie doda grze kolorytu.

Przed wszystkim powinieneś wziąć pod uwagę okoliczności, które doprowadziły do rozwinięcia się choroby umysłu. Inaczej mówiąc, musisz stwierdzić, co dzieje się z BG w momencie wykonywania nieudanego testu Siły Woli, który miał zapobiec zachorowaniu.

Jakie wydarzenie doprowadziło do pojawienia się oznak oblędu? Czy stało się tak dlatego, że Bohater Gracza otrzymał szósty Punkt Oblędu (a może siódmy lub ósmy)? Jeśli tak, to skąd wzięły się te punkty? Czy Bohater Gracza otrzymał je podczas walk, czy też był świadkiem koszmarnych scen?

Zalóżmy, że pierwsze oznaki oblędu pojawiły się po walce z goblinami. Ciężko ranny i ledwo żywy Bohater Gracza został porzucony w puszczy. W jaki sposób o starcie mogło się odbyć na jego psychice?

- „Gobliny są przerażające! To strasliwi wojownicy, zdolni powalić roztętego człowieka jednym ciosem!” – Wspomnienie wywołuje u Bohatera Gracza lęk przed goblinami.
- „Gobliny chcą mnie dopaść! Czają się w zakamarkach i rują tunele pod ziemią. Słyszę, jak chichoczą pod podłogą!” – Na skutek zranienia Bohater Gracza cierpi na manię prześladowczą.
- „Och, cudowny korzeń mandragory... Tylko on sprawia, że wszystkie smutki odpływają, a człowieka ogarnia spokój...” – Bohater Gracza popada w uzależnienie od mandragory.
- „Sigmar ocalił mnie przed goblinami, ponieważ mam do wykonania ważną misję w Jego imieniu! Musimy uchronić przed głodem wszystkie sieroty w Imperium. Mam plan, prosty, ale skuteczny. Wystarczy, że zdołamy zebrać sześć tysięcy ton sera, a reszta pójdzie jak z płatka. Kto mi pomoże?” – Bohater Gracza staje się urojonym zbawcą.
- „Miałem szczęście, że wyszedłem z tego żywy... Ten goblin prawie mnie zabił. Byłem o włos od śmierci. Przekłętę ścięwo! Wbił mi włócznię prosto w pierś. Miałem szczęście... kilka centymetrów w lewo i byłoby po mnie. Udało mi się... ach! Nie! Znowu! Gobliny wróciły, żeby mnie zabić!” – Bohater Gracza pada ofiarą koszmarnych wspomnień.
- „Jestem do niczego. Ta ostatnia walka z goblinami dowodzi tego bezsprzecznie. Powiniennem dać sobie spokój. Po co mam się narażać? Przecież nigdy nie wypłynię tego robactwa.” – Bohatera Gracza ogarnia czarna rozpacz.
- „No i oto jestem: brudny, śmierdzący, poraniony. Nikt mnie nie lubi, nie szanuje, nie kocha... no, oprócz szlachetnej pani Geberson. Ostatniej nocy mówiła do mnie we śnie. Nie wiem jak to możliwe, ale liczy się to, że ją kocham, a ona mnie!” – Bohater Gracza cierpi z powodu złamanego serca.

Przykłady można mnożyć. Bohater Gracza, który widział śmierć swoich najbliższych, może wpaść w bluźnierczy szal. Nieszczęśnik, uwięziony przez wiele dni w jamie pełnej trupów, może nabawić się cielesnej zgnilizny. Ważne jest, abyś pamiętał, że choroby umysłu nie biorą się znikąd i są logicznym następstwem wydarzeń z życia Bohatera Gracza. Możesz też losowo określić rodzaj obłądzenia, a dopiero potem głowić się nad jego przyczynami.

W określeniu choroby umysłu może Ci też pomóc znajomość wydarzeń z przeszłości Bohatera Gracza oraz jego zachowanie z okresu sprzed pojawienia się oznak obłądzenia. Takie przesłanki mogą ułatwić nakreślenie spójnego portretu psychologicznego Bohatera Gracza.

Bohater, który już wcześniej nie wylewał za kółkami, może zacząć topić swoje smutki w alkoholu. Zawodowy szuler może uzależnić się od dreszczyku emocji, jaki zapewnia rozgrywka o wysoką stawkę. Gwałtowny i brutalny człowiek z czasem stanie się bezdusznym okrutnikiem, dającym upust najgorszym instynktom. Kluczem do sukcesu jest znalezienie odpowiedniego schorzenia, które wypaczy i nasili pewne cechy osobowości, jakimi charakteryzował się jeszcze zdrowy Bohater Gracza.

Niektóre z chorób umysłu są wywoływane przez demony. W związku z tym nie powinny być przydzielane lekkomyślnie, zwłaszcza że mogą szybko doprowadzić do śmierci Bohatera Gracza. Jeżeli zdecydujesz się je włączyć do gry, powinny stać się osią nowej kampanii, której celem będzie ocalenie opętanego nieszczęśnika przed okrutnym losem.

Odgrywanie obłądzenia

Dobre odgrywanie obłądzenia zależy w głównej mierze od umiejętności aktorskich gracza. Możesz mu w tym pomóc na kilka sposobów. Objawem wielu chorób umysłu jest osobliwe, wypaczone postrzeganie rzeczywistości. Bohater Gracza wierzy w to, co widzi, choć naprawdę sytuacja wygląda zupełnie inaczej.

Jako Mistrz Gry, opisujesz graczom to, co widzą, słyszą i czują ich Bohaterowie. Nie powinieneś więc mieć żadnego kłopotu z przedstawieniem w odpowiednio zniekształconej formie rozgrywających się wydarzeń, oglądanych oczami chorego.

Na przykład, Gregor i jego kompani zatrzymali się na noc w przydrożnej obozie. Gregora od jakiegoś czasu dręczy chorobliwa podejrzliwość, dlatego gdy drużyna zasiada przy stole, MG mówi:

„Do sali wchodzi trzech mężczyzn. Wyglądają na zmęczonych, a ich ubranie pokryte jest kurzem i pyłem całonocnej wędrówki. Przyglądając się im uważnie, dostrzegacie, że jeden z nich odziany jest w nieco bogatsze szaty niż pozostali.”

Zwracając się do gracza, który odgrywa Gregora, MG dodaje:

„Bez wątpienia ci ludzie cię śledzą. Zauważasz, że lepiej ubrany mężczyzna patrzy w twoją stronę, a potem szepcze coś na ucho swojemu kompanowi. Cała grupa omiata cię spojrzeniem. Bogato ubrany mężczyzna mówi coś do wielkiego dryblasza z dwuręcznym mieczem. Jesteś pewien, że widziałeś jego twarz na liście gońców w Middenheim.”

Umysł siedzącej przy tym samym stoliku Beatrix zatrąwa skaza Chaosu, dlatego zwracając się do niej, MG dodaje:

„Wyczuwasz, że bogato ubrany mężczyzna właśnie użył swoich magicznych mocy, aby ukraść jeden z gwoździków z podeszwy twojego buta. Nie wiesz, do czego mu to potrzebne, ale masz złe przeczucia.”

Znacznie łatwiej manipulować Bohaterami, którzy zmagają się z uzależnieniem (od alkoholu i mandragory lub nalogowymi kleptomaniami, podpalaczami i hazardzistami). Większość z nich dzieli zaledwie jeden test Siły Woli od poddania się nalogowi. Jako Mistrz Gry z łatwością możesz zaaranżować sytuację, w której ta słabość da o sobie znać.



Na przykład gracz odgrywający Otta, obłąkanego piromana, który siedzi przy stoliku w zajeździe, może usłyszeć od MG:

„Rozglądasz się i dostrzegasz dokoła tyle pięknych, płonących świec.”

Nie chodzi o to, by narzucać graczom odgrywanie obłądzenia, albo wymuszać podejmowanie działań, których konsekwencje mogą być opłakane. Wystarczy lekka sugestia, żeby gracz pojął, o co chodzi i sam pokierował swoim Bohaterem. Musisz pamiętać, że obłąkani Bohaterowie Graczy mogą sprawić wiele niespodzianek i pchnąć przygodę w zupełnie nieprzewidywanym kierunku.

Leczenie obłądzenia

W Starym Świecie choroby umysłu zwykle nie są leczone. Obłąkanych nieszczęśników trzyma się w odosobnieniu lub zamyka w przytułkach. Zwykle wiodą tam pożałowania godny żywot, zdani na łaskę brutalnych opiekunów. Istnieje kilka sposobów na wyleczenie obłądzenia, choć dostęp do tych metod jest bardzo ograniczony. Warto zaznaczyć, że tylko potężna magia oraz boska interwencja mogą skutecznie uzdrowić przypadki demonicznego opętania.

Operacje chirurgiczne

Coraz częściej stosowaną metodą leczenia obłądzenia jest operacja chirurgiczna. To bardzo niebezpieczna dla pacjenta terapia, wciąż pozostająca raczej eksperymentem niż sprawdzoną metodą leczenia. Aby dokonać zabiegu, medyk musi posiadać umiejętność leczenia oraz zdolność chirurgia. Operacja trwa 1k10 godzin. Następnie medyk wykonuje test leczenia. Wyleczenie obłądzenia wymaga wykonania udanego Bardzo Trudnego (-30) testu, niższy stopień trudności umożliwia złagodzenie przebiegu choroby lub opóźnienie jej nawrotów (patrz Tabela 9-2: Leczenie obłądzenia). W trakcie operacji pacjent traci wszystkie punkty Żywotności (zabieg wykonuje się na żywym mózgu!). Po jej zakończeniu, pacjent zaczyna powracać do zdrowia w normalnym tempie.

Tabela 9-2: Leczenie obłądu

Stopień trudności testu	Efekt udanego testu
Wymagający	Pacjent traci 1 Punkt Obłądu.
Trudny	Pacjent traci 1k10 Punktów Obłądu.
Bardzo Trudny	Pacjent zostaje wyleczony z jednej choroby umysłu.

Tabela 9-3: Efekt nieudanej operacji

Rzut	Rezultat
01-20	To prawdziwy sukces! Choć sama operacja nie przynosi pożądanego rezultatu, pacjent przeżywa zabieg.
21-40	To nie będzie bóla! Pacjent otrzymuje dodatkowe 1k10 Punktów Obłądu.
41-60	Och, nóż mi się omsknął... Pacjent traci 10 punktów Inteligencji.
61-80	Nie lubię, gdy się tak rzucają na stole! Pacjent musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że pacjent umiera. Udany test powoduje, że pacjent przeżywa, ale otrzymuje dodatkowe 1k10 Punktów Obłądu i traci 10 punktów Inteligencji.
81-100	Mamy krwotok! Operacja się udała, ale pacjent zmarł.

Tabela 9-4: Medykamenty

Rzut	Rezultat
01-20	Tfu, ale gorzkie! Lek jest bezużyteczny i medyk zdaje sobie z tego sprawę.
21-40	Całkiem niezłe! Lek nie działa, ale jest traktowany jak porcja alkoholu.
41-60	Środek usypiający. Lek zwala z nóg na 1k10 godzin każdego, kto go zażyje.
61-80	Odrobina rtęci dla zdrowia. Zażycie leku sprawia, że chory otrzymuje 1 Punkt Obłądu.
81-100	Zemsta konowała. Lek okazuje się trucizną. Każdy, kto go zażyje, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 1k10 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości.

W przypadku nieudanego testu leczenia, powinieneś wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli 9-3: Efekty nieudanej operacji.

Przykład: Doktor Nicholas przeprowadza operację na obłąkanym pacjencie (który ma 7 Punktów Obłądu). Medyk postanawia ulżyć cierpieniom chorego i wykonuje test leczenia (zamierza usunąć 1k10 Punktów Obłądu, co oznacza Trudny test umiejętności). Jeśli zabieg się uda, pacjent powróci do zdrowia. Niestety, test okazuje się nieudany. Mistrz Gry wykonuje rzut procentowy i sprawdza wynik w Tabeli 9-3: Efekty nieudanej operacji. Rezultat 25 oznacza, że pacjent otrzymuje dodatkowe 1k10 Punktów Obłądu, co sprawia, że całkowicie traci pożyteczność. Doktor Nicholas decyduje się czym prędzej opuścić wioskę, zanim ktokolwiek dowie się o jego niepowodzeniu.

Medykamenty

Zioła i alchemiczne mikstury nie mają dostatecznej mocy, by uleczyć obłąkanego. Mogą jedynie na krótki czas stłumić objawy

choroby. Medykamenty wpływają na stan chorego, nie dając jednocześnie żadnej gwarancji, że ich zaaplikowanie odniesie pożądaną skuteczną. Każda porcja musi zostać specjalnie przygotowana. Aby ją przyrządzić, medyk musi posiadać odpowiednie narzędzia (aptekarskie), kupić lub własnoręcznie przygotować składniki (2k10 złotych koron) i poświęcić 1k10 godzin. Udany Bardzo Trudny (-30) test rzemiosła (aptekarsko) oznacza, że medyk przygotował dawkę specyfiku, która na tydzień stłumi obawy choroby. Nieudany test oznacza, że powinieneś wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli 9-4: Medykamenty, aby przekonać się, jaki wpływ na chorego wywiera mikstura. Medyk zawsze jest święcie przekonany, że lek działa dobrze, tyle że jego rzeczywisty wpływ może być nieco inny.

Leczenie magią

Istnieje kilka czarów, które są w stanie uleczyć obłąd. Najbardziej skuteczne jest zaklęcie kapłanów Shallyi „leczenie obłądu” (patrz str. 173). Nieco bardziej ryzykowny może okazać się czar „siła umysłu” (patrz str. 159). Jednak głównym problemem związanym z leczeniem za pomocą magii mogą być nie tyle efekty uboczne, co znalezienie osoby zdolnej do rzucenia tak potężnego zaklęcia. W całym Imperium jedynie kilku kapłanów i czarodziejów opanowało tak skomplikowane formuły magiczne. Już samo odnalezienie takich osób, nie mówiąc o przekonaniu ich, by udzieliły pomocy obłąkanemu, może być materialem na ciekawą przygodę.

— Magia —

W trakcie rozlicznych przygód Bohaterowie Graczy zetkną się z wszelkiego rodzaju niebezpieczeństwami. Będą walczyć z kultystami Chaosu i strasznymi potworami. Będą zmagać się ze śmiercią, szaleństwem i zabójczymi chorobami. Jednak prawdziwym nieszczęściem może okazać się zbyt częsty kontakt z magią.

W świecie *Warhammera* magia stanowi moc potężną, lecz trudną do okiełznania. Choć Bohaterowie Graczy mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, każde użycie czaru wymaga zacerpienia energii Chaosu. Magia wypacza wszystko, z czym się zetknie. Potrafi wypalić umysł i odmienić ciało, zniszczyć więzy przyjaźni i sprowadzić okropne nieszczęścia.

Magia może stać się kontrapunktem i tematem przewodnim wielu Twoich przygód. Jaką cenę trzeba zapłacić za umiejętność kontroli nad nią? Jak daleko można się posunąć, aby poznać jej tajemnice? Odpowiednio wykorzystane moce magiczne dadzą koloru Twoim przygodom, a Bohaterom Graczy zapewnią dreszczyk emocji.

Magia w grze

Jeżeli w drużynie nie ma nikogo, kto włada magią, to znaleziona demoniczna broń lub spotkanie z szalonym czarodziejem albo wiedźmą żyjącą na odludziu, może okazać się dla Bohaterów Graczy nie lada wyzwaniem. Jeśli BG podejmą się dostarczenia żywego poszukiwanego maga, albo staną się celem zemsty okrutnego czarnoksiężnika, również dość szybko przekonają się o potęgze magii. Cóż uczynią, gdy niewinnie wyglądający artefakt zacznie przemawiać do nich w snach, szcując ich przeciwko sobie? W ten sposób dość szybko nauczą się, jak zwodnicza bywa magia.

Jeżeli w drużynie znajduje się czarodziej, ukazanie prawdziwej natury magii powinieneś rozłożyć w czasie. Władanie czarami odbija się na społecznym i osobistym życiu Bohatera Gracza. Młody zaklinacz zwykle dość wcześnie ulega pokusie, by rozwiązywać wszystkie swoje problemy za pomocą czarów. Będzie to tym łatwiejsze, że w jego księdze szybko znajdzie się wiele różnych zaklęć. Nie powinieneś jednak tym się martwić, ponieważ już wkrótce młody adept boleśnie się przekona, iż w świecie *Warhammera* wiele rzeczy nie jest takimi, na jakie wyglądają.

Wiedźmi wzrok

Czarodzieje i zaklinacze nie postrzegają świata tak samo, jak zwykli ludzie. Przez cały czas widzą, słyszą i czują magiczne wiry energii, które oplatają cały świat. Raz na jakiś czas powinniś zaznaczyć obecność tajemnych mocy, jednak nie zanudź reszty graczy opisami, które nie mają dla nich znaczenia. Możesz tak pokierować wydarzeniami, by wiedźmi wzrok czarodzieja zapewnił mu przydatną wskazówkę lub wybawił drużynę od niebezpieczeństwa. Jednak warto także pokazać graczowi, że dar jego Bohatera może być kłopotliwy. Niech w jego sercu narasta niepokój. Na przykład możesz powiedzieć, że gdy wysiada z powozu, dostrzega ametystową aurę śmierci wokół zajazdu. Bez wątpienia, od razu zda sobie sprawę, że zanoś się na coś złego. Co jednak, jeśli wiedźmi wzrok już kilkakrotnie go oszukał? Czy opowie o swoich przeczuciach towarzyszom, czy też zatrzyma te informacje dla siebie?

Może się zdarzyć, że będziesz musiał nieco skarcić Bohatera Gracza, który miota czarami na prawo i lewo. Takie sytuacje nie powinny się zdarzać. W przeciwnym razie magia stanie się zwykłym, codziennym narzędziem, które spowszednia wszystkim Bohaterom Graczy. Nawet jeśli BG będzie miał szczęście i nie padnie ofiarą Przekleństwa Tzeentcha, wciąż będziesz dysponował narzędziami, za pomocą których możesz ukarać bezmyślne marnotrawstwo mocy. Podrozdział „Istoty z Chaosu” przedstawia kilka przerażających istot, które być może zdołają wystarczająco wystraszyć Twoich Bohaterów Graczy, by zaczęli rzucać mniej czarów, a więcej myśleć. Wyobraź sobie reakcję postronnych obserwatorów, którzy zobaczą czarodzieja miotającego się po całym domu i w przerażeniu uciekającego przed wymyślnym potworem. Czy gnilce istnieją naprawdę, czy są jedynie wytworem jego chorej wyobraźni?

Strach i nieufność

Kolegia Magii liczą sobie niewiele ponad kilkaset lat. Większość ludzi traktuje je z podejrzliwością. Czarodzieje są postrzegani jako najsłabsze ogniwo łańcucha pętającego Domenę Chaosu – krainę, która dwóch i pół tysiąca lat zagraża Imperium. Nic dziwnego, że porządni obywatele unikają towarzystwa czarodziejów. Także elfi magowie są traktowani z uprzedzeniami i niechęcią. Nie muszą opłacać nauki w Kolegiach Magii, ale i tak spotykają się z przejawami niechęci ze strony zwykłych ludzi. Mogą zostać zmuszeni do płacenia podatku „od uszu”, zastawu na rzecz ewentualnych strat i zniszczeń, jakie spowodują swoimi zaklęciami, lub do noszenia na szyi metalowych amuletów, które mają udaremniać próby rzucania czarów. Bardziej strachliwi Bohaterowie Niezależni będą uciekać na widok czarodzieja, unikać patrzenia mu prosto w oczy lub posypywać głowę solą w geście odegnania uroków. Czarodziej powinien liczyć się z tym, że dla niego ceny będą wyższe, informacje trudniejsze do zdobycia, a małe dzieci będą go obrzucać kamieniami i błotem. Ważne jest, by nie przesadzić z tymi objawami niechęci i stosować je w subtelny sposób.

Istoty z Chaosu

Jeżeli czarodziej działa nierozważnie, prędzej czy później może mu się ukazać jedna z wymienionych poniżej istot. Nie są to potwory realne, ale nie można przed nimi uciec, nie można ich zatrzymać ani pokonać. Opisane stwory są manifestacją magicznej mocy, która wypacza umysł czarodzieja. To zjawy rodem z mitów, legend i chłopskich bajań. Oczywiście, gracze nie muszą o tym wiedzieć, wręcz przeciwnie, powinni mieć wrażenie, że potwory są jak najbardziej realne i śmiertelnie groźne. Możesz je traktować jako rodzaj manifestacji Chaosu objawiającej się na skutek zbyt częstego używania magii.

Bohater Gracza, który odebrał wykształcenie magiczne, może mgliście zdawać sobie sprawę z istnienia takich potworów. Informacje o nich mógł uzyskać w trakcie studiów lub podczas



lektury zakazanych ksiąg. Po kilku odpowiednio przedstawionych przypadkach nawiedzeń, sama nazwa zmory będzie wywoływać u czarodzieja gęsią skórkę.

Gnilce

Nierozważny czarodziej może zacząć dostrzegać gnilce, które wylaniają się z leżącego w pobliżu kawałka surowego mięsa. Bezrozumne, ale nieustępliwe robaki zaczynają pełzną ku swej ofierze z nieprawdopodobną szybkością. Żadna materialna bariera nie jest w stanie ich powstrzymać. Jedyne, czego pragną, to posmakować ciała czarodzieja, który powołał je do życia. Ich przybycie zwiastuje zwykle odór zgnilizny i roje much.

Inne nazwy: Pożeracze Ciała, Magiczne Larwy.

Przyciągane przez: magię Kolegiów Jadeitu i Ametystu oraz czary związane z ciałem.

Ogary Ciemności

Ogary z wyglądu przypominają wielkie, czarne psy o ciałach z brązu i żelaznych kłach. Za bramę do świata materialnego służą im płomienie. Niestrudzenie tropią swoje ofiary, paląc wszystko na swojej drodze. Ich nadejściu towarzyszy śwąd palonego mięsa, sadzy i rozgrzanego metalu.

Inne nazwy: Mroczeni, Ogary Furii, Psy z Kuźni.

Przyciągane przez: magię Kolegium Płomienia oraz czary związane ze zniszczeniem.

Wszechwidzący Wąż

Wizjonerzy i szaleni artyści wiele razy próbowali opisać doskonałość wzoru na łuskach Węża, kształt oplatających go cierniowego pnącza z kości słoniowej lub głębię jego przerażającego spojrzenia. Jak dotąd, ta sztuka nie udała się nikomu. Wielki Biały Gad przedostaje się do świata ludzi przez lustra lub tafle nieruchomej wody, ścigając swą ofiarę ze zręcznością i szybkością, którym nic nie może

dorównać. Osoby, które ściągnęły na siebie jego uwagę, wydaje się, że wszędzie dostrzegają ślady jego obecności. Przybycie Węza zwiastuje odgłos tłuczonych luster i szelest łusek.

Inne nazwy: Wąż Mądrości, Kusiciel, Ciernisty.

Przyciągany przez: magię Kolegiów Światła, Cienia i Bursztynu oraz czary związane z iluzjami.

Zmory

O tych zjawach mówi się, że są to dusze czarownic spalonych na stosie. Zmory ukazują się jedynie swoim ofiarom. Pojawiają

się w drzwiach i oknach, przybierając postać upierzonych, ślepych widm, od których bije odór strachu. Bez litości atakują nieszczęśnika, który ściągnął na siebie ich gniew. Niejednokrotnie w ciele ofiary znajdowane były czarne, żelazne pazury. Nadejście zmór zwiastuje trzepot skrzydeł i zgrzyt pazurów.

Inne nazwy: Mścicielki, Dziwożony.

Przyciągane przez: magię Kolegiów Złota i Niebios oraz czary związane z przemianą i przeznaczeniem.

— Nagrody —

Bohaterowie *Warhammera* codziennie muszą zmagać się ze strachem, grozą, szaleństwem i śmiercią. Dlaczego więc wybierają takie życie? Cóż może im wynagrodzić i osłodzić żywot wypełniony strachem, wojną i śmiercią? Poniższy podrozdział prezentuje nagrody, jakich mogą oczekiwać Bohaterowie *Warhammera*, oraz podaje kilka wskazówek dotyczących sposobu ich przyznawania.

Punkty Doświadczenia

Najczęściej przydzielaną nagrodą są Punkty Doświadczenia (w skrócie: PD). Dzięki nim Bohaterowie Graczy mogą wykupywać rozwinięcia, zdobywać nowe umiejętności i zdolności, jak również zmieniać profesje. Dzięki temu stają się bardziej doświadczonymi, coraz lepszymi poszukiwaczami przygód. Na Tobie, czyli na MG, spoczywa obowiązek przydzielania Punktów Doświadczenia. Musisz to robić bardzo uważnie. Zbyt mała liczba PD spowolni tempo rozwoju Bohaterów Graczy. Natomiast zbyt duża sprawi, że będą zmieniali profesje jak rękawiczki. Poniżej znajdziesz kilka sposobów radzenia sobie z tym problemem.

Metoda abstrakcyjna

Poniżej opisano najprostszą metodę przydzielania Punktów Doświadczenia, zalecaną początkującym Mistrzom Gry. Wszyscy gracze powinni otrzymać po 100 PD za każde 4 godziny sesji. Sesja trwa zwykle około 4 godzin, więc w ten sposób umożliwisz Bohaterom Graczy wykupienie jednego rozwinięcia lub nauczenie się umiejętności lub zdolności po każdej sesji.

Metoda abstrakcyjna nagradza graczy za całość wydarzeń na sesji, także za porażki i niepowodzenia. Przecież na własnych błędach też można się uczyć. Jeżeli Bohaterowie Graczy są w stanie pokonać przeciwności i przeżyć, bez wątpienia zasługują na nagrodę.

Granica 4 godzin nie musi być stałą i niezmienną. Jeżeli Twoja grupa przerzuca się żartami, robi sobie przerwy na przekąskę i rozciąga każdą przygodę w nieskończoność, możesz wyznaczyć 6 godzin gry

jako podstawę do przyznania 100 PD. Z drugiej strony, trzygodzinne sesje, pełne akcji i dramatycznych wydarzeń także mogą wystarczyć do nagrodzenia aktywnych graczy.

Metoda fabularna

Ta metoda przyznawania Punktów Doświadczenia opiera się na strukturze, jaką charakteryzują się filmy i książki. Aby odpowiednio ją wykorzystać, musisz dokładnie przeanalizować budowę przygody i podzielić ją na poszczególne „akty”. Zwykle przygoda dzieli się na trzy części. Pierwsza wprowadza Bohaterów Graczy i zawiązuje wątki intrygi. Drugi akt to rozwinięcie akcji, w którym BG muszą poradzić sobie z komplikacjami intrygi, atakującymi znieścacka przeciwnikami i nagłymi zwrotami akcji. Trzeci i ostatni akt ma być finałem, w którym BG rozwiązują sprawę i zwyciężają przeciwników albo zostają przez nich pokonani.

Posługując się taką konstrukcją przygody, powinieneś każdy z aktów nagrodzić sumą od 50 do 100 PD, zależnie od podjętych działań i czasu ich trwania. Ponieważ trzecia część stanowi finał przygody, możesz za jego rozegranie przyznać nawet do 150 PD. Ten sposób nagradzania może sprawić pewną niespodziankę. Nie możesz przewidzieć, kiedy gracze ukończą kolejną część scenariusza. W połowie sesji może się okazać, że Bohaterowie zamknęli ważny rozdział przygody i powinieneś przyznać im PD. Nie ma w tym nic złego. Zrób chwilę przerwy, rozdaj Punkty Doświadczenia i przejdź do następnej części kampanii.

Metoda szczegółowa

Jak sugeruje tytuł tego podrozdziału, jest to najbardziej czasochłonna metoda przyznawania Punktów Doświadczenia, ale jednocześnie zapewnia największą kontrolę nad rozwojem Bohaterów Graczy. Aby ją zastosować, musisz podzielić przygodę na krótkie sceny i przyznawać PD za każdy ukończony fragment fabuły. Zasadniczo każdy krok ku rozwiązaniu zagadki oznacza osobną nagrodę. Może to być 5 PD, jeżeli zadanie nie stanowiło specjalnego wyzwania, lub nawet 50 PD, jeśli Bohaterowie Graczy dokonali jakiegoś heroicznego czynu. W ustaleniu wysokości nagród pomocna może się okazać Tabela 9-5: Stopień trudności sceny, dzięki której do każdej sceny możesz przypisać stopień trudności, w podobny sposób jak w przypadku testów umiejętności lub cechy.

Przykład: W ciągu jednej sesji Bohaterowie Graczy podążali tropem wiodącym w głąb kanałów, mając nadzieję, że odnajdą tam gang złodziei. Zamiast nich odkryli grupę szczuroludzi, z którymi stoczyli zacieklą walkę. Po rozgromieniu odmieńców BG odnaleźli główną kwaterę złodziei, lecz okazało się, że jest pusta. Bohaterowie przygotowali zasadzkę i sesja zakończyła się w chwili, w której usłyszeli kroki zbliżających się złoczyńców. MG przyznał po 10 PD za odnalezienie drogi do kanałów, po 30 za walkę ze skavenami i 15 za

Tabela 9-5:
Stopień trudności sceny

Stopień trudności	Liczba PD
Bardzo Łatwy	5
Łatwy	10
Prosty	15
Przeciętny	20
Wymagający	30
Trudny	40
Bardzo Trudny	50

spenetrowanie kryjówki złodziei. Na następnej sesji Bohaterowie mogą oczekiwać nagrody za przygotowanie zasadki, oczywiście o ile przeżyją starcie z rzezimieszkami.

Podobnie jak w przypadku ustalania stopnia trudności testu, powinien być obiektywny określając stopień trudności sceny. Czy Bohaterowie musieli stoczyć walkę na śmierć i życie, czy z łatwością ominęli przeszkodę? Czy na skutek przewagi liczebnej wrogów lub z powodu użycia magii szanse drużyny na zwycięstwo dramatycznie spadły? Czy ktoś zużył Punkt Przeznaczenia, aby uratować skórę? To wszystko powinien wziąć pod uwagę podczas ustalania stopnia trudności sceny oraz wysokości nagrody za jej ukończenie.

Przyznając Punkty Doświadczenia musisz zastanowić się nad znaczeniem danej sceny dla całej przygody. Bójka w ciemnym zaułku nie zasługuje na nagrodę, jaką przyznasz za udział w epickiej bitwie. Klimatyczne zakończenie długiej przygody powinno zostać specjalnie wynagrodzone, być może nawet podwójną liczbą PD.

Nagrody za odgrywanie Bohaterów

Oprócz nagrody za rozwiązywanie zagadki możesz premiować szczególnie dobre odgrywanie Bohaterów. Suma przyznawanych z tego tytułu PD powinna mieścić się w przedziale od 5 do 30 PD. Nie jest to obowiązkowe, ale powinien nagradzać graczy, którzy wyjątkowo dobrze wczuwają się w swoje role.

Ocena odgrywania Bohaterów to kwestia bardzo subiektywna. Nie ulegaj pokusie nagradzania najgłośniejszych albo najzabawniejszych graczy. Rozważ osobowość Bohatera i to, jak odgrywa go gracz. Ponury krasnoludzki najemnik nie będzie bardzo towarzyski, ale dobre odgrywanie jego charakteru zasługuje na nagrodę. W miarę rozwoju kampanii, osobowości Bohaterów zaczną się wyraźniej zarysowywać i krystalizować. Dzięki temu będziesz mógł częściej nagradzać graczy za właściwe odgrywanie ich Bohaterów.

Punkty Przeznaczenia

Jak już wcześniej wspomniano, wyjątkowo heroiczne czyny mogą zostać nagrodzone dodatkowymi Punktami Przeznaczenia. To najcenniejsze, co może otrzymać Bohater Gracza w *Warhammerze*. Ponieważ każdy PP daje Bohaterowi dodatkowe „życie”, nie powinien przydzielać ich zbyt rozrzutnie.

Pozycja społeczna i prestiż

Punkty Doświadczenia to nagroda, która ściśle wiąże się z mechaniką gry. Jednak czyny Bohaterów Graczy powinny być nagradzane także w świecie gry. Zmieniając profesję lub imając się różnych zajęć, BG otrzymują szansę na poprawienie swojej pozycji społecznej, zdobycie władzy i prestiżu. Dla Bohaterów Graczy równie ważną jak PD nagrodą może być przyjęcie do elitarnego stowarzyszenia lub jednostki wojskowej, albo przywódcza pozycja w potężnej organizacji.

Może też się zdarzyć, że gracz sam zasugeruje, do czego dąży jego Bohater i jakiej nagrody się spodziewa. Niektórzy z nich pragną w ten sposób konsekwentnie realizować założoną wizję rozwoju Bohatera. Na przykład, jeśli gracz chce, aby jego Bohater wstąpił w szeregi rycerzy zakonnych Ulryka, a Ty nie masz nic przeciwko temu, powinien na to pozwolić.



Na Tobie, jako na MG, ciąży obowiązek zaaranżowania takiego splotu wydarzeń, by BG miał szansę osiągnąć upragniony cel. Niektórzy gracze mogą okazać się zbyt nieśmiali, by sugerować cokolwiek w kwestii rozwoju swojej postaci. Jeżeli Bohater Gracza został właśnie rycerzem, ale nie potrafi zdecydować się na wstąpienie do zakonu, możesz podsunąć mu kilka rozwiązań. Niech zaproszenie wystosują Rycerze Płonącego Serca, którzy docenili odwagę, jaką BG wykazał się w poprzedniej przygodzie. Dzięki temu uzasadnisz zmianę profesji i jednocześnie zwiększysz prestiż Bohatera Gracza w świecie *Warhammera*.

Specjalny trening

Bohater Gracza nie może uczyć się umiejętności ani zdobywać zdolności, których nie wymieniono w schemacie rozwoju jego profesji. Zasadę tę wprowadzono z rozmysłem, bowiem gdyby gracz mógł dowolnie wybierać umiejętności dla swojego bohatera, cały system profesji nie miałby sensu. Decydując się na zmianę profesji należy przeanalizować, jakie oferuje umiejętności i zdolności. To jeden z powodów, dla których profesje zaawansowane wiążą się z większym prestiżem w Starym Świecie.

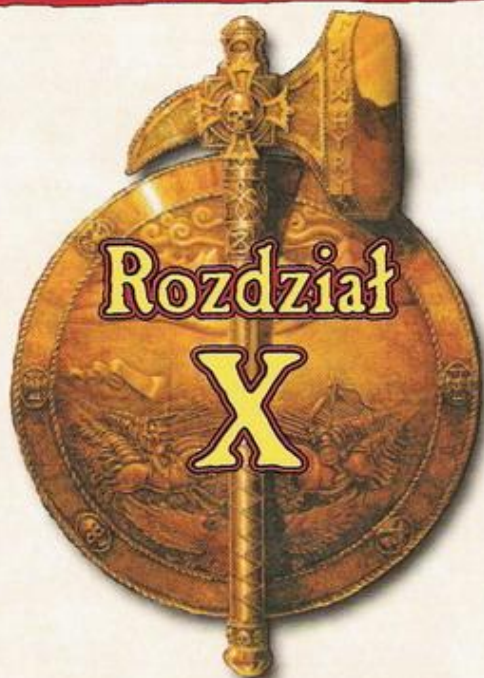
W rzadkich przypadkach możesz nagrodzić Bohatera Gracza, pozwalając graczowi na wykupienie umiejętności lub zdolności nie wymienionej w schemacie rozwoju obecnej profesji BG. Powinieneś jednak zadbać o to, by gracz logicznie uzasadnił fakt wykupienia danej umiejętności lub zdolności. Dodatkowo Bohater powinien znaleźć odpowiednich nauczycieli i opłacić kosztowną naukę. W takim wypadku za nabytą umiejętność lub zdolność gracz musi wydać 200 PD, zamiast 100. W wyjątkowych sytuacjach możesz zrezygnować z tych dodatkowych zastrzeżeń, ale nie ułatwaj tego za bardzo. Gracze nie powinni oczekiwać, że pozwolisz im na zdobycie dowolnej umiejętności lub zdolności.

Bogactwo i skarby

Wizja zdobycia skarbów zawsze motywuje Bohaterów Graczy do działania, zwłaszcza jeśli pochodzą z niższych i uboższych klas społecznych. Nietrudno zrozumieć, dlaczego tak się dzieje. Złoto ułatwia życie i zapewnia dostęp do lepszego ekwipunku. Który ze strzelców wyborowych nie marzy o muszkiecie hochlandzkim?

Planując przydzielanie skarbów, powinien zachować wyjątkową rozwagę. W Starym Świecie złoto nie leży na ulicy, a sklepów z rzadkimi precjozami nie ma na każdym rogu. Co gorsza, Imperium zamieszkiwane jest przez różne typy spod ciemnej gwiazdy, rzezimieszków i niebezpiecznych zлочynców, którzy tylko czekają, by zagarnąć cudze mienie. Bohater Gracza, który będzie się obnosił ze swoim bogactwem, sam ściągnie na siebie kłopoty (o to powinien zadbać Mistrz Gry). Bogacze będą musieli radzić sobie z szantażystami, złodziejami i wszelkiej maści podrzynaczami gardel. Taka jest cena za sławę i powodzenie.

Najrzadziej spotykaną nagrodą, jaką mogą otrzymać Bohaterowie Graczy, są magiczne przedmioty. *Warhammer* nie należy do systemów, w których Bohaterowie wędrują objuczeni stosami artefaktów, zdobytych w ciągu kilku krótkich przygód. Bohater może uważać się za szczęśliwca, jeżeli będzie posiadał choć jeden taki przedmiot. Najsłynniejsi z herosów Starego Świata rzadko posiadali więcej niż dwa lub trzy magiczne przedmioty. Dlaczegoż więc Bohaterowie Graczy mieliby być od nich lepsi?



Imperium

„Jedno pchnięcie sztyltem
– tylko tyle dzieli Imperium
od anarchii”.

– nieznany skrytobójca.

W niniejszym rozdziale znajdziesz opis Imperium – krainy, w której będziesz rozgrywać większość przygód w świecie *Warhammera*. Podane tu wiadomości stanowią tajemnicę dla zwykłych obywateli Imperium. Gracze nie powinni czytać tego rozdziału bez Twojego pozwolenia.

– Wiadomości ogólne –

Imperium – największa kraina Starego Świata – to najpotężniejszy bastion ludzkości, od wieków opierający się nieustannemu zagrożeniu ze strony Chaosu. Północą granicę mocarstwa, rządzonego przez Imperatora Karla Franza, stanowi Morze Szponów i królestwo Kisleva. Od wschodu i południa otaczają je Góry Krańca Świata. Zachodnią granicę tworzą Góry Szare. Niemal cały obszar Imperium pokrywają prastare, gęste lasy będące schronieniem różnych dzikich i niebezpiecznych stworzeń. Wioski, miasteczka i grody to prawdziwe wyspy cywilizacji pośród morza dzikich, bezludnych obszarów. Mieszkańcy Imperium toczą nieprzerwaną walkę o przetrwanie, próbując radzić sobie z nieustannym zagrożeniem, zarówno ze strony najeźdźców, jak i działających w ukryciu heretyckich kultów.

Czasy Sigmara

Historia Imperium liczy sobie dwa i pół tysiąca lat. Początki sięgają mrocznych czasów, gdy elfy zaczęły opuszczać wybrzeża Starego Świata, a krasnoludy obwarowały się w górskich bastionach. Ludzie wciąż jeszcze byli rozproszoną rasą, nękaną atakami bestii Chaosu, łupieżczych orków, nikczemnych goblinów i przerażających ozywieńców. W tych strasznych czasach narodził się człowiek, którego przeznaczeniem miało być zjednoczenie ludzi i sława wielkiego wojownika. Sigmar – syn wodza plemienia Unberogenów – już za młodu okrył się chwałą. Pewnego razu banda orków porwała króla krasnoludów, Kurgana Żelaznobrodego. Sigmar, na czele wojowników swojego plemienia, ruszył w pościg i rozbił grupę orków. W podzięce za ratunek Kurgan ofiarował Sigmara swój runiczny młot *Ghal Maraz*, zwany też Rozbijaczem Czaszek. Broń ta z czasem stała się godłem Imperium i symbolem trwającego do dziś sojuszu z krasnoludami.

Widząc swój lud zniewolony i mordowany przez zielonoskórych, Sigmar, już jako wódz Unberogenów, poprowadził wojowników do walki z najeźdźcami. Jego celem było wygnanie podłych stworów ze wzgórz i lasów, które uznawał za swoją ojczyznę. Przez niemal dziesięć lat toczył zaciekle boje z hordami orków i goblinów. Do zwycięskich Unberogenów przyłączały się kolejne plemiona. Armia Sigmara rosła w siłę. W ogniu walki i szaleństwie krwawej wojny rodziło się Imperium – marzenie Sigmara Młotodzierzcy.

Zwieńczeniem kampanii okazała się bitwa, którą stoczono na Przełęczy Czarnego Ognia. Sigmar i jego wodzowie stanęli ramię w ramię z krasnoludami króla Kurgana przeciwko ogromnej hordzie zielonoskórych. Później mawiano, że góry i lasy całej krainy opustoszały, gdy wódz orków zwołał wszystkie plemiona do walki ze zniechęconym przeciwnikiem. Mimo przytłaczającej przewagi liczebnej wroga, połączone armie ludzi i krasnoludów rozgromiły hordę potworów. Potęga orków na ziemiach na północ od Gór Czarnych została złamana. Po tym wspaniałym zwycięstwie wodzowie wszystkich plemion ludzi zawarli pakt o wzajemnej przyjaźni, który trwa niezmiennie do dnia dzisiejszego.

Od wodza krasnoludów Sigmar otrzymał w darze wspaniałą koronę ze szczerzego złota. Przyjął tytuł pierwszego Imperatora w dziejach ludzkości. W ciągu ponad pięćdziesięciu lat rządów Sigmar zmienił sojusz kilkunastu plemion w wielkie mocarstwo. Liczba ludności ciągle rosła. Zakładano nowe miasta, łącząc je siecią dróg i kanałów rzecznych. Wojska Sigmara bezustannie patrolowały kraj, oczyszczając ziemie z niedobitków goblinów i grasujących w lasach potworów. Mimo podeszłego wieku, Sigmar wciąż był dzielny wojownikiem. Osobiście dowodził armią, odpierając najazdy barbarzyńskich plemion i hord Chaosu. Po wielu latach wojen uznał w końcu, że nadszedł czas, by zrzec się korony. Niedługo potem wyruszył na wschód. Legendy mówią, że chciał odbyć ostatnią podróż do Karaz-a-Karak, by odwiedzić swojego przyjaciela, Kurgana Żelaznobrodego. Jego dalsze losy owiane są tajemnicą.

Sigmar nie wyznaczył następcy, pozostawiając tę decyzję wodzom poszczególnych plemion. Chcąc uniknąć bratobójczej wojny o władzę, zgodzili się wybrać jednego spośród siebie, by rządził jako namiestnik Sigmara do czasu jego powrotu. Imperator miał być raczej pierwszym wśród równych niż absolutnym monarchą. Z upływem czasu ziemie plemienne stały się prowincjami, a wodzowie przyjęli tytuł Elektorów. Następne pokolenie uznało Sigmara za opiekuńczego boga Imperium i w ciągu wielu kolejnych stuleci jego kult stał się główną religią w kraju.

Imperium nie jest zwartym państwem. To raczej sojusz odrębnych krain, połączonych wspólną polityką oraz więzami tradycji i zwyczajów. Od samego początku Imperium o jego sile stanowiła jedność prowincji, chociaż w toku historii bywała ona poddawana

srogim próbom. Kraina przetrwała wszystkie wojny i zawieruchy dziejowe, wychodząc z nich jeszcze silniejszą.

Zdarzało się w dawnych dziejach, że elektorzy i inni arystokraci toczyli spory, a nawet wyruszały na wojny przeciwko sobie. Obecni władcy – potomkowie pierwszych wodzów plemiennych – stale rywalizują o władzę, zawierając i zrywając sojusze. Niektórzy próbują uzurpować władzę absolutną, gnębiąc swoich poddanych. Nawet w przypadku wspólnego zagrożenia potrzebny jest stanowczy i zdolny przywódca, który potrafi zjednoczyć zwaśnione rody elektorskie. Obecny Imperator Karl Franz, książę Altdorfu i elektor Reiklandu, jest uznawany za takiego właśnie człowieka, chociaż jak wszyscy ludzie u władzy, ma wielu nieprzyjaciół.

– Prowincje i polityka –

Mieszkańcy Imperium posługują się wspólnym językiem, wyznają podobne wartości i wiarę w tych samych bogów. Jednak różnice między prowincjami, a nawet między poszczególnymi miastami, są zauważalne już na pierwszy rzut oka. Wzrost znaczenia handlu w ostatnich stuleciach doprowadził do podziału między zamieszkującymi wsie chłopami a mieszkańcami miast i grodów. Wyraźnie widoczne są różnice między bogatszymi prowincjami z zachodu i biedniejszymi na wschodzie. Pojawienie się bogatych i wpływowych mieszczan, a także rozwój kultu Sigmara, wywołały znaczące zmiany w polityce Imperium, pozostającej w niemal niezmiennym stanie od czasów Młotodzierzcy i pierwszych Imperatorów.

Ziemie elektorów

Początkowo istniało dwanaście prowincji. Solland został całkowicie zniszczony podczas najazdu orków pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. Obecnie ziemie tej prowincji wchodzą w skład Wissenlandu. Dawną krainę Drakwald opanowały zwieroludzie i inne groźne stwory. Ziemie tej prowincji zostały podzielone między Nordland i Middenland. Spory o to, które obszary Drakwaldu przypadają poszczególnej prowincji, często doprowadzały do wybuchu bratobójczych wojen. W nieco bliższych nam czasach Imperator Dieter IV, w zamian za sowity datki do szkatuły, pozwolił miastu Marienburg na oderwanie się od Imperium. Od tego czasu potężny port morski zaciekle broni swojej niezależności.

Obecnie Imperium składa się z dziesięciu prowincji – Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostland, Ostermark, Reikland, Stirland, Talabekland i Wissenland. Współcześnie regionem o największym znaczeniu jest Reikland. Od ponad stu lat stolica prowincji pozostaje głównym miastem krainy i siedzibą dworu Imperatora. W Reiklandzie znajdują się dwa wielkie miasta-państwa: Altdorf – stolica Imperium oraz siedziba Kolegiów Magii i Świątyni Sigmara, a także Nuln – główny ośrodek wiedzy akademickiej i inżynierskiej.

Władza i wpływy pozostałych prowincji zależą w dużej mierze od polityki ich władców oraz prowadzonych działań gospodarczych lub wojskowych. Do najważniejszych prowincji należą Middenland i Talabekland. Middenland jest jedną z najbardziej niebezpiecznych i dzikich krain. Jej stolica – Middenheim – to główny ośrodek kultu pradawnego boga Ulryka. Dysponuje zatem nieproporcjonalnie większą władzą, niż mogłoby na to wskazywać zasoby naturalne regionu i bogactwo miast. Ziemie Talabeklandu ograniczają rzeki Talabek i Stir, dopływy potężnego Reiku. Dzięki temu prowincja bardzo wzbogaciła się na handlu i podatkach nakładanych na kupców, którzy podróżują między wschodnimi prowincjami i miastami na zachodzie, przede wszystkim Nuln, Altdorfem oraz Marienburgiem.

Leżące na południu ziemie prowincji Stirland, Wissenland i Averland są gęściej zaludnione niż reszta Imperium. Większość

ich bogactwa pochodzi z żyznych gospodarstw rolnych i kopalni w Górach Krańca Świata. Konie, wełna i ziarno z tych prowincji uzyskują wysokie ceny na targach na północy i zachodzie. W ostatnich latach potęga rolniczych prowincji osłabła na skutek wzrostu znaczenia kupców z miast.

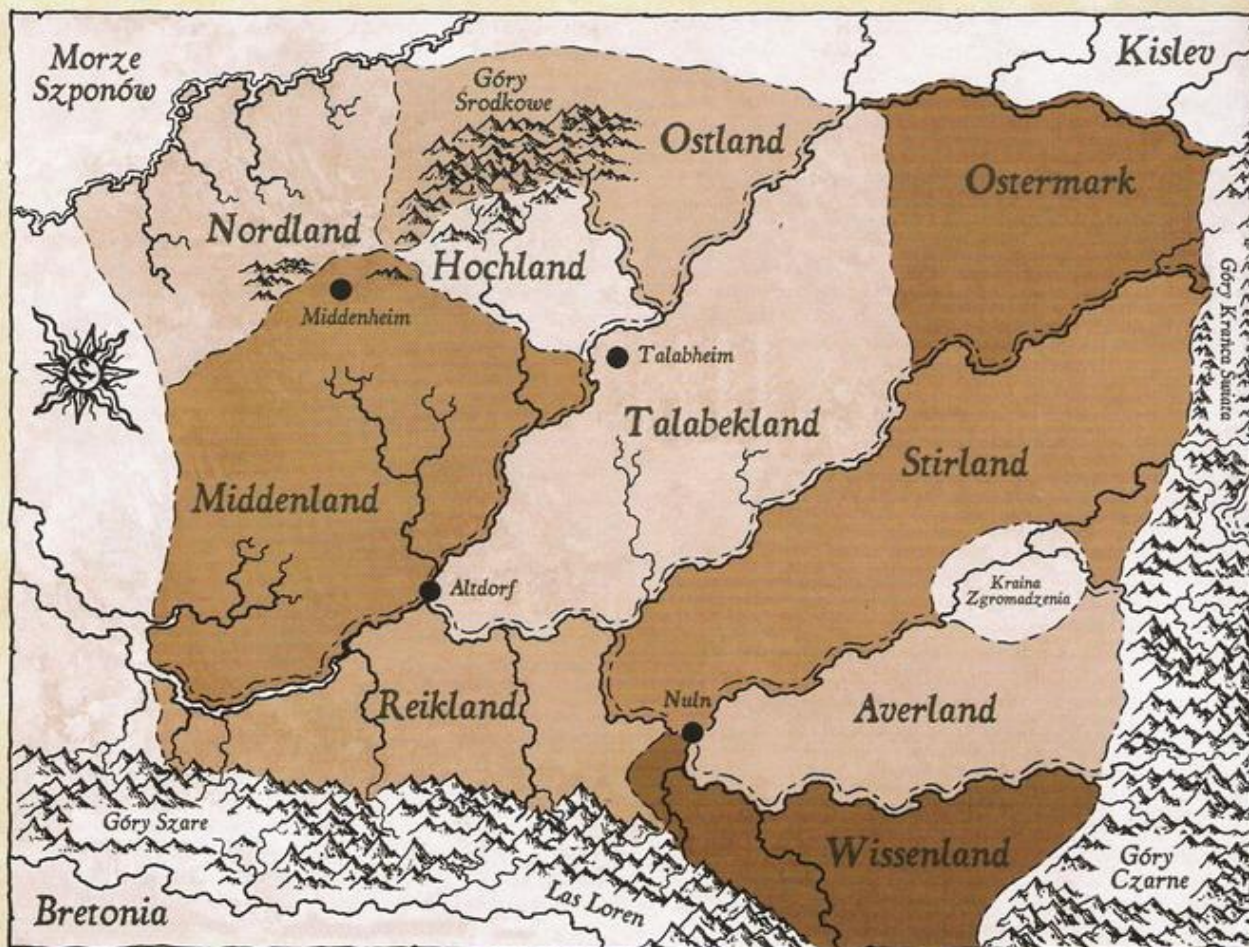
Pozostałe prowincje odgrywają niewielką rolę w walce o władzę w Imperium. Ostland swego czasu przejął tron Imperium, co zachwiało stabilnością krainy i na wiele stuleci efektywnie zablokowało system elektorski. Obecnie Ostland, Nordland, Hochland i Ostermark próbują wzmocnić swoją pozycję, zawierając sojusze z silniejszymi prowincjami.

Każdą prowincję rządzi dynastia wywodząca się w prostej linii od wodzów dwunastu plemion, towarzyszy Sigmara. Władca prowincji przyjmuje tytuł Księcia-Elektora. Stulecia sojuszy i małżeństw politycznych, zawieranych pomiędzy rządzącymi rodami arystokratycznymi, stworzyły płataninę nierzadko sprzecznych związków dynastycznych oraz traktatów i umów handlowych. Z tego względu co jakiś czas pojawiają się rywalizujący ze sobą pretendenci do władzy lub szaleńcy, którzy uzurpują sobie prawo do tronu Imperium. Niektórzy elektorzy posiadają inne tytuły. Bywają godności dziedziczone z ojca na syna, a także honorowe tytuły, zwykle związane z zaszczytną służbą w Armii Imperium. Karl Franz, poza godnością Imperatora i elektora Reiklandu, jest także księciem Altdorfu, natomiast elektor Middenlandu, Borys Todbringer, tytułuje się grafem Middenheim. Elektorka Ostlandu przybiera imię Ottili, zgodnie z prądną tradycją zapoczątkowaną przez władców plemienia Turynghów, które zamieszkiwało te ziemie w czasach Sigmara. Książę Ostermarku nazywany jest Strażnikiem Rubieży. Ze względu na zagrożenie ze strony goblinów i orków żyjących w górach, książę otrzymuje pokaźne fundusze ze skarbca Imperium na potrzeby obrony wschodnich granic Imperium.

Rozwój miast

Rody elektorskie to prawdziwa elita arystokracji. Niższe szczeble hierarchii szlacheckiej zajmują różne rody magnackie. Ich członkowie tytułują się książętami korony, grafami i baronami. Niektórzy wciąż zachowują wpływy związane z ogromnymi nadaniami ziemskimi, będąc niemal udziałnymi władcami podległych sobie obszarów. Inni rządzą tylko swoim zamkiem i okolicznymi wioskami. W ciągu kolejnych pokoleń stopniowo tracili władzę na rzecz kupców i zamożnych mieszczan.

Powstanie klas kupieckich wywołało największe zmiany w Imperium w ostatnich latach. Dzięki kupiectwu rozwinęły się wielkie miasta-państwa: Altdorf, Nuln, Talabheim i Middenheim. Oficjalnie wciąż rządzą nimi elektorzy, ale realną władzę sprawują rady miejskie, działające w porozumieniu z gildiami kupieckimi, cechami rzemieślników i najważniejszymi Świątyniami.



Altdorf

Największe miasto prowincji Reikland jest zarazem stolicą Imperium i siedzibą rodową Imperatora Karla Franza. W mieście znajdują się Kolegia Magii, Akademia Inżynierów i główna Świątynia Sigmara. Oprócz tego w Altdorfe swoją siedzibę ma wiele postępowych uniwersytetów oraz Zwierzyniec Imperialny. Altdorf wybudowany został na kilku wyspach i zalewiskach u zbiegu dwóch wielkich rzek: Reik i Talabek. Miasto szczyci się Portem Reiklandzkim, największym akwenem wodnym na Reiku, na który wpływać mogą nawet statki morskie. Kupcy, którzy chcą przewieźć towary w górę rzek Talabek lub Stir, muszą skorzystać z magazynów Altdorfu i uiścić opłaty przeładunkowe oraz podatki.

Nuln

Nuln to główne miasto południowej części Reiklandu. Podobnie jak Altdorf, jest to ważny węzeł komunikacyjny i ośrodek handlowy kontrolujący przepływ towarów z Wissenlandu, Stirlandu i Averlandu. Dzięki wpływającym z tego tytułu podatkom i opłatom powstały liczne uniwersytety, często starsze i bardziej poważane niż uczelnie w Altdorfe. W Nuln swoje wydziały mają wszystkie najważniejsze uniwersytety z całego Imperium, a także szkoły zakonne. Miasto słynie jednak z Akademii Artylerii i licznych warsztatów ludwisarskich. To właśnie tutaj odlewane są największe armaty. Inżynierowie budują potężne maszyny wojenne, z których największą grozę budzi nulneński konwój oblężniczy, będący owocem współpracy gildii inżynierów i balistików. W całym mieście znaleźć można dzieła genialnych rodzimych wynalazców. Mieszkańcy Nuln są bardzo dumni ze zwodzonego mostu, ostatniej przed ujściem rzeki do morza konstrukcji, która spina oba brzegi Reiku. Ten cud inżynierii posiada podnoszoną sekcję środkową, która umożliwia przepuszczanie statków lub utworzenie zapory obronnej w poprzek rzeki.

Talabheim

Talabheim usytuowane jest w wielkim zagłębieniu, pokrytym niezwykle żyzną ziemią. Żywność i płody rolne tamtejszych gospodarstw wysyłane są rzeką Talabek przez port Talagaad do Altdorfu albo Starą Drogą Leśną do Middenheim. Imponujących rozmiarów skalista ściana wzdłuż krawędzi zapadliska została opasana systemem umocnień, połączonych przejściami i podziemnymi korytarzami. Obroną murów Talabheim zajmuje się stały i liczny garnizon. Miasto nigdy nie zostało zdobyte przez wroga armię.

Middenheim

Równie potężnym bastionem jest Middenheim. Kapłani Ulryka opowiadają legendy o czasach, gdy świat był jeszcze młody, a bóg szukał miejsca na swoją siedzibę. Jego brat Taal podarował mu wielką górę, wyrastającą ponad lasami niczym grot włóczęgi. Ulryk spłaszczył jej szczyt potężnym ciosem. Dlatego też góra w języku dawnego ludu Teutogenów nazywa się Fauchslag – co znaczy „uderzenie pięścią”. Ludzie przyjezdni zazwyczaj nazywają ją po prostu Górą Ulryka. Na szczycie wysokiej na półtora kilometra góry zbudowano Middenheim. Jedyny wjazd zapewniają cztery kręte wiadukty. Widoczne z daleka miasto jest charakterystycznym punktem krajobrazu i drogowszakem dla podróżnych.

Pod miastem rozciągają się olbrzymie naturalne podziemia, rozbudowywane przez całe pokolenia krasnoludzkich górników. W wielu miejscach przecinają je korytarze goblinów i szczuroludzi. Kiedyś były regularnie patrolowane przez oddziały wojska, ale teraz wszystkie wyjścia z podziemi zostały zablokowane i są pilnie strzeżone. Mroczne korytarze stały się siedliskiem wszelkiego rodzaju heretyków, zwieroludzi i innych, nieludzkich istot. Middenheim jest dziś zaledwie cieniem dawnej

Kalendarz Imperium

Każda z ras odmiennie postrzega czas. Inaczej też mierzą jego upływ. Krasnoludy i elfy stosują własne systemy odmierzania czasu, ale wśród ludzi powszechnie używany jest Kalendarz Imperium. Początki datowania wiążą się z wielką Bitwą na Przełęczu Czarnego Ognia. Było to wspaniałe zwycięstwo połączonych armii ludzi i krasnoludów pod wodzą Sigmara i Kurgana Żelaznobrodego nad hordą goblinów i orków. Na pamiątkę tego historycznego wydarzenia, Sigmar ustanowił Kalendarz Imperium, uznając jako rok pierwszy datę Bitwy na Przełęczu Czarnego Ognia.

Gra Warhammer zakłada, że obecnie trwa rok 2522 Kalendarza Imperium (w skrócie: KI). Jako Mistrz Gry, możesz uznać, że wolisz prowadzić przygodę w innym okresie historycznym. Możesz stwierdzić, że kampania osadzona na przykład w Wieku Trzech Imperatorów, oferuje znacznie ciekawsze możliwości. Imperium pozostaje w dużej mierze niezmiennie pod względem struktury społecznej oraz obowiązującego prawa i zwyczajów. Wykorzystując informacje zawarte w tym rozdziale, możesz zaplanować przygodę rozgrywającą się w niemal dowolnym okresie trwania Imperium.

chwały. Gród został w dużej mierze zniszczony w trakcie najazdu, znanego pod nazwą Burza Chaosu. W zrujnowanym mieście mieszkańcy próbują na nowo ułożyć sobie życie, nękani ciągłymi atakami kultystów, zwierzołudzi, skavenów i orków.

Kraina Zgromadzenia

Nad brzegami rzeki Aver, między Stirlandem i Averlandem, rozciąga się Kraina Zgromadzenia, ojczyzna niziołków. Jej mieszkańcy wiodą spokojne życie. Chcą mieć jak najmniej do czynienia z zewnętrznym światem. Kraina Zgromadzenia jest jednak formalnie częścią Imperium, a wybrany Starszy niziołków posiada głos podczas Elekcji Imperialnej, a także zasiada w radzie Imperatora. Mimo to niziołki raczej stronią od wielkiej polityki i rzadko podróżują poza granice Krainy Zgromadzenia.

Niziołki są ludem o silnie rozwiniętych więzach rodzinnych. Wieloosobowe rodziny mieszkają w rozbudowanych kompleksach jam i tuneli lub w wysokich, wielopiętrowych domach. Wszystkie niziołki są zapamiętałymi zbieraczami. Całe skrzydła swoich domostw przeznaczają na przechowywanie stosów rupieci i starych pamiątek, które zawalają nory aż po sufit. Jednocześnie należy podkreślić, że niziołki są wyjątkowo pomysłowe, robiąc dobry użytek nawet z najbardziej bezwartościowych przedmiotów.

Kraina Zgromadzenia słynie z pięknych krajobrazów. Pozornie wydaje się, że ten pagórkowaty i żyzny kraj jest prawdziwym rajem. Faktycznie jednak u jego granic czyha śmiertelne zagrożenie. W ciągu minionych lat niziołki często musiały mierzyć się z groźbą nieumarłych z Sylvanii oraz najazdami orków i goblinów z Gór Krańca Świata.

System elektorski

System władzy elektorskiej podtrzymuje sojusz między potomkami dawnych plemion, utrzymując jedność Imperium. Po odejściu Sigmara, wodzowie wybierali ze swojego grona najgodniejszego władcę – kolejnego namiestnika Sigmara. Przez dwa i pół tysiąca lat system dziedziczenia tronu niewiele się zmieniał. Powszechną praktyką jest mianowanie następcy przez umierającego Imperatora. Jeśli któryś z pozostałych elektorów wyrazi sprzeciw, wszyscy elektorzy zbierają się i zarządzają głosowanie. Elekcja bywa przeprowadzana także wtedy, gdy nie ma wyznaczonego następcy tronu. Dwukrotnie zdarzyło się, że zgromadzenie elektorów oskarżyło ówczesnego Imperatora i pozbawiło go władzy. Ostatnio miało to miejsce, gdy Dieter IV przyjął łapówkę od rajców Marienburga.

Oczywiście, obecna sytuacja polityczna jest znacznie bardziej skomplikowana. Poza dziesięciorgiem Książąt-Elektorów, przywilej elektorski przysługuje niektórym wysokim dostojnikom kraju. Jednak żaden z nich nie może zostać Imperatorem, ponieważ głosy można oddawać tylko na jednego z elektorów. Jednak głosy tych wpływowych osób okazywały się kluczowe w przypadku rywalizacji między stronnictwami poszczególnych kandydatów. W obecnych czasach po jednym głosie elektorskim przysługuje Wielkiemu Teogoniście Sigmara i dwóm Arcyelektorom Świątyni Sigmara.

Czwartym dodatkowym elektorem jest Ar-Ulryk, zwierzchnik Świątyni Ulryka, natomiast piątą to Starszy Krainy Zgromadzenia.

Utrzymanie tronu w Reiklandzie w ciągu ostatniego stulecia zapewniały połączone głosy stronnictwa sigmarytów. Wywołuje to zarzuty uzurpowania władzy przez Świątynię Sigmara. Oskarżenia te wysuwa zazwyczaj Ar-Ulryk, który tradycyjnie oddaje głos na elektora Middenlandu, o ile jest on kandydatem podczas elekcji. Starszy Krainy Zgromadzenia zwykle głosuje na następcę wyznaczonego przez poprzedniego Imperatora. Swego czasu to właśnie głos Starszego niziołków, Gumbła Wróblowego, wywołał trwający dziewięć lat okres zamętu w Imperium. Zdarzyło się to w roku 1115 po śmierci Borysa Złotobiernego, zwanego Nieudolnym. Kryzys zakończył się dopiero w roku 1124 po wyborze na Imperatora księcia Mandreda.

Jeśli kandydat potrafi zjednać sobie większość elektorów, jego zatwierdzenie jest tylko formalnością. Znacznie częściej zdarza się jednak, że brakuje odpowiedniego pretendenta. W takich przypadkach zaczynają się wewnętrzne tarcia i walki między rywalizującymi stronnictwami. W przeszłości często dochodziło do prób przekupstwa, wygłaszania groźb, a nawet do wybuchów wojen domowych między zwaśnionymi prowincjami.

Tego rodzaju krach zapoczątkował rozłam Imperium w roku 1152, po zabójstwie Imperatora Mandreda. W następstwie braku porozumienia elektorów w kwestii wyboru nowego władcy wybuchła wojna między Stirlandem i Talabeklandem. Po trwającym niemal sto lat krwawym konflikcie księżna Ottilia obwołała się Imperatorką. Przez następne pięćset lat elekcje przeprowadzane były bez udziału Talabeklandu, a w Imperium było dwóch Imperatorów.

Sytuacja pogorszyła się jeszcze bardziej w roku 1547, gdy elektor Middenheim ogłosił się Imperatorem, dowodząc, że pochodzi z prostej linii od Imperatora Mandreda. Historycy nazwali ten okres Wiekiem Trzech Imperatorów, mimo iż trwał niemal sześć stuleci. Czary goryczy dopełnił Wielki Teogonista Sigmara, który odmówił uznania koronacji Magritty z Marienburga, jako powód podając jej zbyt młody wiek.

Przez następne osiemset lat Imperium wstrząsały konflikty między prowincjami, rozstrzygane równie często na dworach arystokratów, jak na polach bitew. Słabsze księstwa były wciągane w rozgrywki o władzę, prowadzone przez silniejszych pretendentów. Podczas tego niespokojnego okresu osłabione Imperium stało się celem inwazji Gorbada Żelaznego Pazura oraz terenem zmagania z von Carsteinami z Sylvanii w czasie Wojen z Wampirami.

Gdy potężny najazd Chaosu zniszczył kislewskie miasto Praag i rozpoczęło się oblężenie stolicy królestwa, wydawało się, że Imperium upadnie z powodu braku wewnętrznego porozumienia. Jednak arystokrata z Nuln, Magnus, zawarł sojusz z pozostałymi władcami i ponownie zjednoczył prowincje pod swoją władzą. Choć był fanatycznym wyznawcą Sigmara (przeszedł do historii jako Magnus Pobożny), zdołał także uzyskać wsparcie Ar-Ulryka i władcy Middenlandu. Zebrał armię z całego Imperium i przerwał oblężenie Kisleva, po czym zepechnął Ludzi Północy i ich demonicznych sojuszników z powrotem na Pustkowie Chaosu.

Magnus został wybrany Imperatorem i natychmiast przystąpił do odbudowy krainy. Efekty jego starań można podziwiać w Altdorfie, gdzie założono Kolegia Magii, oraz w Nuln, gdzie znajdował się dwór Magnusa. Wyznawcy Ulryka uważają Magnusa za zdrajcę, który nadużył swojej władzy, przyznając głosy elektorskie Wielkiemu Teogoniście i dwóm Arcyelektorom. Od tego czasu jest to źródło sporów między Świątyniami Sigmara i Ulryka.

Książęta Reiklandu, przedstawiciele rodu Franzów, piastowali godność Imperatora od czasu, gdy na tron powołano Wilhelma II. Nastąpiło to po usunięciu Dietera IV, w konsekwencji odłączenia się Marienburga od ziem Imperium. Od blisko stu lat ród Franzów pewną ręką dzierży władzę w Imperium. Rządy Karla Franza przez wielu ludzi uznawane są za dobrodziejstwo, nie tylko dla starej szlachty, ale także dla klas kupieckich. Elektorzy zgodnie twierdzą, że jego miejsce bez żadnych przeszkód zajmie najstarszy syn.

— Zagrożenia i wrogowie —

Stary Świat to niebezpieczne miejsce. Pomimo potęgi armii, strażników patrolujących rzeki i drogi oraz nieprzerwanej pracy łowców czarownic, Imperium stale musi odpierać ataki Ludzi Północy, orków i innych wrogów. Niepokój władców budzą także siły, które zagrażają Imperium od środka. Ukrywające się w miastach złowieszcze kultury próbują podkopać potęgę krainy ludzi. Zbrojne bandy orków, zwierzoludzi i wyznawców Chaosu czają się wśród dzikich ostępów, napadając i plądrując strażnice, wsie, a nawet miasta. W kanałach pod ulicami miast oraz w położonych głęboko pod ziemią jaskiniach, szczurołudzie planują zagładę mieszkańców Imperium.

Mroczna potęga Chaosu

Ze wszystkich niebezpieczeństw zagrażających Imperium, największym jest groźba Chaosu. Jego plugawa moc przejawia się w wielu formach. Spośród wszystkich ras śmiertelnych, ludzkość

Zgodnie z pradawnym prawem, Imperator może wezwać pozostałych elektorów do wystawienia oddziałów wojskowych, które są włączane do Armii Imperium. Elektorzy muszą także oddawać część zbieranych podatków na utrzymanie instytucji imperialnych. W zamian Imperator jest zobowiązany wysłać oddziały wojskowe do obrony prowincji, a także zapewniać pomoc w przypadku klęski głodu lub zarazy. Prowincje mogą zawierać między sobą paktów wzajemnej obrony i pomocy wojskowej. Istnieje wiele takich traktatów, a niektóre nawet są honorowane. W tym trudnym dla Imperium czasie, dowodem umiejętności przywódczych Karla Franza jest fakt, że mimo spornych interesów elektorów, utrzymał jedność Imperium i odpięł kolejne ataki Chaosu. Powstrzymał także konflikt religijny, który zdawał się narastać z każdym miesiącem i groził rozłamem wśród duchowych przywódców Imperium.

okazała się najbardziej podatna na pokusy Mrocznych Bogów i najchętniej wkracza na ścieżkę wiodącą ku potępieniu. Ludzie, targani żądzą władzy i nieśmiertelnością, poświęcają swoje krótkie życie, by służyć Chaosowi. Takie oddanie wzmacnia potęgę bogów Chaosu, którzy odpłacają swoim wyznawcom nie tylko magiczną mocą, ale także wypaczeniem i splugawieniem ich dusz. Doskonale potrafią wykorzystać pragnienia i ambicje słabych ludzkich umysłów. Ludzie pragną zmian i rozwoju. Ta motywacja pozwoliła człowiekowi rozprzestrzenić się po całym Starym Świecie i zbudować wielkie mocarstwa. W ostatecznym rozrachunku wszystko to może pójść na marne. Niewielu uczonych zdaje sobie z tego sprawę, ale właśnie pragnienia i nieskrępowane ambicje żądnych władzy ludzi oddają ich dusze w niewolę Bóstw Chaosu.

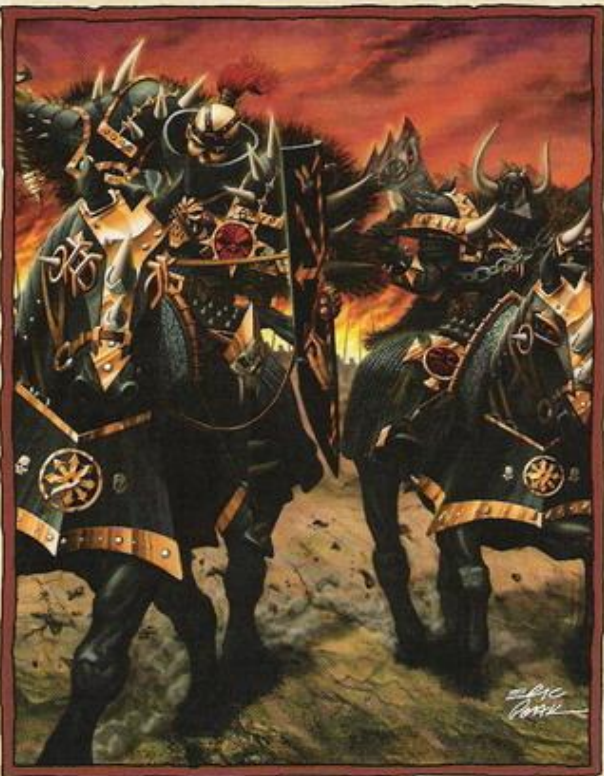
Od wielu tysięcy lat Chaos nieprzerwanie usiłuje zniszczyć świat śmiertelników. Niezliczone rzesze straciły życie, potężne cywilizacje zostały zniszczone, a całe narody przepadły stawiając opór Mrocznym Bogom. Gdy z wrót na północy wydostały się niszczycielskie moce Chaosu, na świat runęła nawała mrocznych wojowników i dzikich barbarzyńców. W ślad za nimi pojawiły się hordy demonów. Z lasów i górskich jaskiń wyłoniły się przerażające stworzenia, naznaczone skazą Chaosu.

Jak dotąd armie Chaosu ponosiły klęski, ale po każdej kolejnej wojnie Imperium jest coraz bardziej osłabione i podzielone wewnętrznymi waśniami. Mroczni Bogowie są wieczni, zwlekają z wysyłaniem swych armii, siejąc i wzmacniając niepokój wśród mieszkańców Imperium. Mogą minąć wieki, lata albo nawet stulecia, zanim zastępy Chaosu przybędą ponownie. Ale czymże jest czas dla nieśmiertelnych bogów? Czymże jest wieczność dla tych, którzy doczekają chwili, gdy królestwa człowieka obrócą się w pył?

Zwierzoludzie

Imperium zagrażają nie tylko najazdy ludów z północy. Głębokie lasy są schronieniem dla dotkniętych skazą Chaosu zwierzoludzi. Nie są to stworzenia powstałe w sposób naturalny. Pojawiły się po wybuchu wrót Pradawnych, który zasypał pyłem spaczenia cały świat. Wywołało to przerażające mutacje wśród przodków ludzi i zwierząt na całym świecie. Zwierzoludzie to koszmarny pomiot tamtych pokoleń. Nie są ani ludźmi, ani zwierzętami. To Dzieci Chaosu – przerażające hybrydy różnych gatunków.

Ich liczebności można się tylko domyślać, ale z pewnością są to najliczniej występujące stwory Chaosu. Uczni zglębający mroczną wiedzę podejrzewają, że ludzie mogą ustępować zwierzoludziom pod względem liczebności. Zbrojne stada przemierzają puszcze i pustkowia Imperium, zapuszczając się nawet poza jego granice. Najliczniejsze bandy grasują w Drakwaldzie i w Lesie Cieni.



Stanowią nieustanne zagrożenie dla podróżnych oraz dla małych wiosek i gospodarstw. Napadają zwykle w nocy, wybierając samotne stacje i niewielkie osady. Mieszkańcy są bezlitośnie mordowani, a domostwa płacone i palone do gołej ziemi.

Najsilniejsi z przywódców zwierzolidzi potrafią niekiedy utrzymać władzę nad stadami na tyle długo, by stały się poważnym zagrożeniem dla dużego miasta lub nawet prowincji. Niekiedy hordy są tak wielkie, że zagrożone jest bezpieczeństwo całego Imperium. Przed wyprawą zwierzolidzi przybywają na wiec, odbywający się w kręgu świętych głazów zbornych. Wśród olbrzymich kamiennych obelisków wodzowie band walcą o przywództwo nad hordą. Najsilniejszy obejmuje władzę i pobłogosławiony przez szamanów wyrusza na zbrojną wyprawę na tereny ludzi.

W puszczech i górskich jaskiniach ukrywają się także inne stwory, plugawie i nikczemne. Ich prawdziwa natura ginie w odmętach kolejnych pokoleń postępującego wypaczenia ciał i umysłów. Te stwory Chaosu nie mają nazwy, ale są tam... i czekają. Gdy potęga Chaosu rośnie, a Mroczne Wrota emanują energią zła, wychodzą z cienia, wyjąc i rycząc z radości, wypatrując ostatecznego zwycięstwa Mrocznych Bóstw.

Ani czający się w lasach zwierzolidzi, ani plugawy pomiot Chaosu, nie są jednakże tym, co może doprowadzić do zagłady Imperium. Największym zagrożeniem jest Wewnętrzny Wróg, ohydna skaza, która pożera dusze ludzi. Gnieździ się w wioskach, miastach i grodach, a nawet wychodzi na światło dnia, przybierając pozory dobra. To zło wcielone, niewidzialna emanacja mrocznej natury Bóstw Chaosu.

Słudzy mroku

Kulty Chaosu są jak robactwo, jak pożar ogarniający suche las. Plenią się niczym zaraza, pojawiając się wciąż w nowych miejscach. Przyciągają zarówno bogatych i znudzonych arystokratów, jak też biednych i zdesperowanych opryszków. Wszyscy ludzie mają marzenia i obawy, a Mroczni Bogowie potrafią je podsycać w podstępny sposób. Strach przed śmiercią, pragnienie zemsty, a także żądza władzy lub sławy – tak zazwyczaj wygląda pierwszy krok na ścieżce ku zgubie. Gdy człowiek ulegnie woli złych bogów, jego dusza i ciało należą już do Chaosu.

W Imperium zakazane są wszelkie formy czczenia Chaosu. Łowcy czarownic niszczą każdą wykrytą sektę i każdy heretycki kult. Niemożliwe jest jednak wymazanie wiedzy o Mrocznych Bogach. Uczeń zgłębiają tajemnice wszechobecných mutacji i chorób, a prosty lud szepta o przeklętym księżycu i upiorach w lesie.

Ciężkie, znojne życie może wywoływać desperację wśród biedniejszej części ludności. Gdy nie udadzą się żniwa, chłopci łatwo mogą uwierzyć, że opuścili ich bogowie. W takich przypadkach często oddają hołd dawniejszym, potężniejszym bóstwom. Ambitny władca lub owładnięty żądzą wiedzy mędrzec, często bez namysłu zgadzają się zaryzykować swoje dusze dla wiedzy i większej mocy. Wojownik stojący do nierównej walki, kogo może wesprzeć na pomoc, jeśli nie największych z bitewnych władców? Samotnik poszukujący towarzystwa, miłości lub adoracji, chętnie sięgnie po wsparcie księcia wszystkich bogów. Człowiek omamiony kłamstwem, choćby nawet najbardziej pobożny i cnotliwy, może wyruszyć ścieżką Chaosu, próbując szerzyć dobro dzięki mocy zła. Czeka jąca u kresu mrocznej ścieżki moc wypaczy jego wysiłki, a w końcu pochłonie duszę nieszczęśnika.

Niektórzy mędrcy i kapłani nieświadomie wspierają potęgę Chaosu, zgłębiając tajemnice mrocznej wiedzy. Nieświadomie stają się sługami zła. Są jednak i tacy, którzy z własnej woli skazują się na wieczne potępienie. Ogarnięci żądzą władzy próbują oszukać śmierć, poszukując sekretu wiecznego życia.

Działania takich ludzi niechaynie obracają się przeciwko nim samym i przeciw Imperium. Są niczym dziecko, które w łonie matki wysysa życiodajną krew. Obalają więc istniejący porządek świata, niszczą tych, którzy im się sprzeciwiają i wciąż zbierają

kolejnych wyznawców swojej heretyckiej wiary. Podczas sekretnych spotkań i mrocznych rytuałów przywołują demony, by zdobyć większą moc. Nie wiedzą, że za każdym razem, gdy to czynią, coraz bardziej zbliżają się do unicestwienia swego ciała i wiecznego potępienia duszy.

Każde spotkanie z Chaosem pogłębia skazę duszy. Ścieżka życia kultysty może być prosta i krótka albo kręta i długa, ale zawsze prowadzi do takiego samego końca. Prędzej czy później, każdy heretyk próbuje zdobyć władzę nad całym światem jako namiestnik lub arcykapłan Mrocznych Bóstw.

Nieumarli

Ludzie ponad wszystko lękają się śmierci. Królowie i władcy wznoszą pomniki upamiętniające ich wyczyny. Niżej urodzeni spisują dzieje swoich żywotów w pamiętnikach lub tworzą dzieła sztuki i rzemiosła. Chłopi przekazują opowieści i tradycje swojemu potomstwu. Dzięki temu nawet po śmierci pozostają w ludzkiej pamięci, jak gdyby jakaś ich część nigdy nie umarła. Ale niektórym to nie wystarcza. Próbuje oszukać śmierć, szukając sposobu na wieczne życie. Zwracają się więc ku mrocznej sztuce nekromancji.

Nekromancja to magia świata umarłych. Dzięki niej czarodziej może rozmawiać z umarłymi i przyzywać duchy. Magia nekromanty pozwala mu przedłużać własne życie o całe stulecia, a także ożywiać trupy. Najpotężniejsi potrafią przyzywać legiony zombi posłuszne ich rozkazom. Emanacje Chaosu sprawiają, że dusza zmarłego nie może zaznać spokoju po śmierci. W ciągu niezliczonych pokoleń nekromanci usiłowali zniewolić umarłych i dzięki nim zdobyć władzę nad całym Starym Światem. W czasach Sigmara, Nagash, najpotężniejszy ze wszystkich władców nieumarłych, zebrał wielką armię ożywieńców i zaatakował Imperium. Tylko wielkie męstwo Młotodzierzcy i połączone siły wszystkich plemion zapobiegły ostatecznemu zwycięstwu sług śmierci.

Czarodzieje, którzy praktykują tę najmroczniejszą z zakazanych sztuk, płacą wysoką cenę za swoje ambicje i pokusę wiecznego życia. Niektórzy przedłużają swoje życie o dziesięciolecia, a nawet całe stulecia, pokonując śmierć i łamiąc prawa natury. Zachowują swoje ciało, kosztem postępującego szaleństwa i zubożnienia na wszystko, co ludzkie. Mniej zdyscyplinowani doświadczają przerażających zmian umysłu i ciała, gorszych niekiedy od śmierci. Ciągłe czerpanie mocy z mrocznej magii okalecza duszę i niszczy ciało. W miarę upływu czasu nekromanci przybierają coraz bardziej trupi wygląd.

Nauczenie się choćby podstaw nekromancji jest bardzo trudne. By zgłębiać Mroczną Wiedzę, czarodziej musi odnaleźć nekromantę i dowieść swojego oddania Ciemności. Dopiero wtedy może stać się jego uczniem. Inni próbują zdobyć wiedzę z kart Zakazanych Tomów, takich jak Liber Mortis albo jednej z Dziewięciu Ksiąg Nagasha. Największa moc kryje się w wersach Księgi Umarłych, spisanej przez szalonego arabskiego księcia Abdula ben Raszida w czasie wyprawy do Ziemi Umarłych na dalekim południu. Doprowadzony do szaleństwa przez to, czego tam doświadczył, przed śmiercią napisał bluźniercze arcydzieło sztuki nekromancji. Wkrótce potem kalif Ka-Sabar spalil kopie powszechnie potępianej księgi – wszystkie, jakie zdołał odnaleźć. Niestety, niektóre ocalały.

Nawet przeglądanie zakazanych ksiąg może być ryzykowne. Nekromantka moc kryje się na stronach zapisanych ludzką krwią i oprawionych w skóry zdarte ze śmiertelników. Tylko osoby obdarzone niezłomną siłą woli mogą czytać te księgi i nie popaść w obłęd. Zakazane tomy zdradzają przerażające sekrety krain umarłych. Opowiadają o mrocznych i szalonych snach ich mieszkańców, pogrążonych w wiecznym śnie.

W księgach zapisane są rozmaite zaklęcia wskrzeszania i ożywiania umarłych, przywoływania magii śmierci i kontrolowania pomniejszych ożywieńców. Opisują rytuały zapewniające władzę nad śmiercią, wskazują miejsca pełne nekromancji, a nawet zawierają kalendarz tych nocy i dni, gdy zła magia jest najsilniejsza.



Nekromanci wywołują powszechną odrazę i nienawiść. Lud Imperium szanuje zmarłych, a kapłani Morra i łowcy czarownic niestrudzenie ścigają osobników zakłócających spoczynek tym, którzy odeszli. Wielu nierozważnych nekromantów zginęło w oczyszczających płomieniach stosu. Jednakże Imperium zagrażają nie tylko władcy umarłych, lecz także ci ostatni. Na całą krainę pada mroczny cień wampirów.

Książęta wampirów

Na wschód od Stirlandu, w cieniu Gór Krańca Świata, leży Sylvania. To ziemia, na której ciąży sława najgorszego miejsca w całym Imperium – niektórzy powiadają, że nawet w całym Starym Świecie. Przeróżliwie wijący wiatr smaga nagie wzgórza i piaszczyste równiny tej niegościnniej i jałowej krainy. Wieczna mgła okrywa mroczne ostępy śmiertelnie cichych lasów. Sylvania unikają wszyscy mieszkańcy Imperium. Po zmroku jedynie szaleńcy przemierzają ziemie wampirów. Nawet najodważniejsi bretońscy Rycerze Próby nie chcą nocować w gorących nad okolicą ponurych, murszejących zameczyskach. O zmierzchu pustoszą rzadko rozsiane niewielkie wioski. Ich mieszkańcy zamykają i barykadują drzwi. Na oknach wieszają wieńce wiedźmięgo ziela i diabelnego korzenia, wierząc, że uchroni ich to przed złem.

Czarodzieje twierdzą, że nad całą Sylvania wieją mroczne Wiatry Magii. Podobno wszystkie zamki tamtejszej szlachty wzniesiono w miejscach o złej sławie. Nawet znani z bezwzględności poborcy podatkowi Księcia-Elektora Stirlandu noszą amulety pobłogosławione przez kapłanów Morra i Sigmara. Na tereny Sylvania wyruszają tylko z liczną eskortą.

Od stuleci Sylvania pozostawała siedzibą nekromantów oraz obszarem zamieszkiwanym przez plugawe i nikczemne istoty. Jednak prawdziwie zło objawiło się dopiero w mrocznych czasach Wojen z Wampirami.

W noc Geheimnisnacht roku 2010 po narodzeniu Sigmara wyszła na jaw koszmarna prawda o Vladzie von Carstein. Władca Sylvania stanął na blankach twierdzy Drakenhof i wykrzyczał przerażającą inwokację z kart Dziewięciu Ksiąg Nagasha. Zew poniósł się po całej krainie. Szkielety wygrzebywały się spod ziemi, żywe trupy powstały w swych kryptach, a ghule ruszyły na spotkanie ze swym nowym panem. Von Carstein rzucił rękawicę Trzem Imperatorom. Taki był początek wojny z wampirami.



Armie Sylvania ruszyły na północny zachód. Za dnia okryte zasłoną burzowych chmur, w nocy postępowały niestrudzenie w stronę prowincji Talabekland. Obok bezwolnych szkieletów i zombi, kontrolowanych przez ich wampirycznych panów, szły liczne zastępy ludzi. Dla chłopów ich nowi władcy nie różnili się zbyt od ciemniejszych z Imperium. Wojsko Talabeklandu usiłowało zatrzymać pochód w pobliżu Brodu Essen, ale zostało rozgromione przez hordę ożywionych. Tuż przed bitwą von Carstein posłał wieść, że oszczędzi tych ze swoich przeciwników, którzy zdecydują się na odwrót. W przeciwnym razie, nie okaże im żadnej łaski. Tej samej nocy ożywione ciała straconych jeńców zwiększyły liczebność jego zastępów.

Wzięty do niewoli generał Hans Schliffen wpadł w szal na widok bezbożnej rzezi. Wyrwał się z rąk oprawców i rzucił się na Vladę. Mieczem jednego ze strażników ściął głowę hrabię. Chwilę później został rozerwany na strzępy przez sługi wampira. Nagle wśród zaskoczonych wampirów pojawił się Vlad, cały i nietknięty. Dzięki swojej mocy potrafił przewyciężyć nawet śmierć.

Vlad ponownie został zabity w pojedynku z Jerekiem Krugerem, Wielkim Mistrzem Zakonu Białego Wilka. Wojska grafa Middenheim zniszczyły armię Sylvania. Nie minął nawet rok, gdy u stóp Góry Ulryka znaleziono pozbawione krwi zwłoki Krugera. Armia Vlada znów ruszyła do boju. Pod Bluthof Vlad został ścięty Runicznym Kłem księcia Ostlandu i przebit pięcioma kopiami. Mimo to, trzy dni później wziął udział w masowym ukrzyżowaniu jeńców pod wrotami miasta. Przy Moście Bogenhafen przypadkowo wystrzał z działa rozerwał von Carsteina na strzępy. Po niecałej godzinie załoga działa była martwa, a wioska została wycięta w pień. Żołnierzy Imperium paraliżował strach wobec, wydawało się, niepokonanego wroga.

Zimą roku 2051 von Carsteinowie przystąpili do oblężenia Altdorfu. Obrońcy skierowali wody Reiku do najeżonej palami fosy wokół murów miasta. Jednak nie powstrzymało to armii żywych trupów. Vlad chciał zmusić miasto do kapitulacji, przedstawiając mieszkańcom okrutny wybór: służbę za życia lub po śmierci. Wielu dostojników domagało się przyjęcia tych warunków. Wielki Teogonista Wilhelm III spędził trzy dni, poszcząc i modląc się w Wielkiej Katedrze Sigmara. Wyszedł z niej rozpromieniony wizją zwycięstwa zesłaną mu podobno przez samego Sigmara. Przekonał do swojego planu Ludwiga, księcia Altdorfu i pretendenta do tronu Imperium.

Tego samego dnia złodziej imieniem Felix Mann zakradł się do obozu von Carsteina. Mann, największy ze złodziei w mieście, miał uzyskać przebaczenie swoich zbrodni pod warunkiem, że wykradnie złoty pierścień Vlada von Carsteina. Niezauważony przekradł się aż do samego środka obozu, gdzie sylwacy arystokracji spali w otwartych trumnach. Ich pewność siebie była tak wielka, że zaniedbali straż. Mann ściągnął pierścień z palca Vlada i uciekł.

Vlad von Carstein był wściekły. Natychmiast wydał rozkaz ataku. Wielkie, zrobione z ludzkich kości wieże oblężnicze dotarły do przedmurza. Ze środka wysypało się mrowie żywych trupów. Na murach Altdorfu czekali obrońcy, gotowi do odparcia szturm. Rozgorzał śmiertelny bój.

Na szczycie wieży, w największym bitewnym gąszczu, starli się Wielki Teogonista i władca wampirów. Wilhelm wiedział, że nie ma szans, by przeżyć pojedynek z potężnym wampirem. Śmiertelnie ranny, chwycił Vlad i rzucił się z murów. Spadł wprost na drewniane pale sterzące z fosy. Wilhelm przygniótł swoim ciałem wampira, czując jak zastrzyżony pał przebija ich serca. Hrabia wydał z siebie przenikliwy wrzask i umarł prawdziwą śmiercią, pozbawiony magicznej mocy swojego pierścienia.

Od tamtej pory książęta wampirów wciąż nekali Imperium kolejnymi najazdami. Niekiedy usypiali czujność ludzi pozornym spokojem, innym razem na czele hord nieumarłych ruszali na podbój krain żywych. Bywali wśród nich zupełni szaleńcy, jak przeklęty Konrad von Carstein, ale także znakomici stratedzy i potężni nekromanci, od dawna zgłębiający mroczną sztukę. Najazdy wampirów zawsze stanowiły ogromne zagrożenie dla Imperium i jego mieszkańców.

Ostatnim z linii von Carsteinów był Manfred. Nawet wśród wampirów wyróżniał się okrucieństwem i przebiegłością. Niektórzy twierdzą, że Manfred nie spał w chwili kradzieży pierścienia von Carsteina. Podobno to on rzucił urok na wartowników, którzy nie zauważyli złodzieja. Kiedy wśród władców Imperium ponownie rozgorzał spór o koronę Imperatora, Manfred cierpliwie czekał, poznając sekrety nekromancji i zyskując ogromną moc.

Uderzył w roku 2132, roznosząc w pył kilka naprędce zebranych armii imperialnych, które stanęły mu na drodze. Podobnie jak wcześniej Vlad, Manfred ruszył w kierunku Altdorfu. Przybył na miejsce późną zimą. Manfred był pewien zwycięstwa. Bezwzględnie ruszył do szturm na czele armii gnijących trupów. Wtedy na blankach pojawił się Wielki Teogonista Kurt III z zakazanym tomem Liber Mortis w ręku. Kapłan Sigmara wypowiedział inkantację Wielkiego Zaklęcia Uwolnienia. Manfred, nagle pozbawiony swoich ożywionych żołnierzy, został zmuszony do odwrotu.

Wobec wspólnego zagrożenia przywódcy Imperium pogodzili się i zebrali wielką armię, która zagnała resztki oddziałów Manfreda z powrotem do Sylvanii. Tym razem książęta ruszyli wprost na Drakenhof. W czasie wielkiej bitwy na Bagnie Fenn, próbujący uciekać rydwanem Manfred został zabity przez księcia Stirlandu. Ciało Manfreda zaginęło w toni wielkiego bagniska. Elektor Stirlandu zajął całą Sylanę, uznając ją za zdobycz wojenną i włączył ziemie wampirów do swojego księstwa. Nie było innych chętnych. Nikt nie śmiał sprzeciwić się woli pogromcy wampirzego władcy.

Choć może się wydawać, że groźba wampirów minęła, wciąż jednak krążą ponure opowieści o niespokojnych umarłych i ich krwiożerczym władcy. Łowcy czarownic nadal zapuszczają się na teren Sylvanii, by ogniem niszczyć kryjące się tam nieumarłe istoty. Ci, co przeżyli Burzę Chaosu, twierdzą, że u boku Archona maszerowały zastępy żywych trupów.

Szczuroludzie

Zagrożenie, jakie niesie ze sobą Chaos, jest powszechnie znane, choć wiedza o jego głębszym, bardziej złowieszczym wpływie, na szczęście pozostaje tajemnicą niewielkiej grupy uczonych i znawców magii demonicznej. Istnieje jednak inne niebezpieczeństwo, które stało się powodem sporów w całym Imperium, zarówno wśród uczonych, jak i zwykłych obywateli. Niektórzy mędrcy twierdzą, że pod całym Starym Światem rozciąga się podziemna kraina, którą władają czelkoksztaltne szczury. Uczni ci nie zważają na brak dowodów potwierdzających istnienie zorganizowanej rasy, która tak długo potrafiłaby ukryć efekty swoich działań.

Jednak te przypuszczenia są prawdziwe, choć szczuroludzie próbują zachowywać swoje istnienie w sekrecie. Zdolność ludzi do oszukiwania samych siebie wystarcza, by rzucić cień wątpliwości na opowieści o wielkich, czelkoksztaltnych szczurach gnieżdżących się w kanałach. Są jednak tacy, którzy znają prawdę. To ludzie, którzy widzieli skavenów i przeżyli spotkanie z przedstawicielami tej plugawej rasy.

W roku 1111 skaveny po raz pierwszy zaatakowały Imperium. Wysłannicy Panów Rozkładu zakradli się do wiosek i miast, po czym włąli zarazki spaczenia do studni, zbiorników wody i rzek. Efektem była wielka epidemia zarazy, która powalała wszystkich bez wyjątku – młodych i starych, słabych i tych w pełni sił.

Plaga ospy niemal jednocześnie ogarnęła Nuln, Altdorf i Talabheim, w ciągu kilku dni rozprzestrzeniając się po miastach i otaczających je obszarach. Rzeki, zapelnione łodziami z uciekinierami, stały się drogami, po których rozprzestrzeniła się Czarna Zaraza. Epidemia dotarła aż do Marienburga i Stirlandu.

Ci, co przeżyli zarazę i doczekali zimy, zostali zdziśiatkowani przez straszliwy głód. Wtedy Panowie Rozkładu wydali rozkaz ataku. Tysiące skavenskich żołnierzy napadło na bezbronne wsie i miasta. Zabierali wszystko – ludzi, zwierzęta i żywność. A potem zniknęli bez śladu, jakby zapadli się pod ziemię. W odpowiedzi



książęta, próbując powstrzymać rozprzestrzenianie się zarazy, kazali palić wioski do gołej ziemi, często razem z ich mieszkańcami. Nikt nie mógł uciec z osad otoczonych kordonami kuszników i arkebuzerów. Największe miasta zamknęły bramy, broniąc się przed zarażonymi ludźmi. Skaveny wiedziały jednak, że pomimo olbrzymich strat, Imperium wciąż posiadało znaczne siły wojskowe. Gdyby teraz się ujawniły, musiałyby zmierzyć się z całą potęgą połączonych armii wszystkich prowincji.

W roku 1115 Imperator Borys Złotobryny zmarł na zarazę. Był jedną z ostatnich ofiar plagi. Niemal trzy czwarte ludności Imperium padło ofiarą Czarnej Zarazy. Widząc ogrom zniszczenia w miastach, skaveniska Rada Trzynastu uznała, że po latach ukrywania się nadszedł wreszcie czas, by zadać ostateczny cios osłabionemu Imperium. Skaveny były przekonane, że nadszedł ich wielki dzień. Całkowitym zaskoczeniem był zatem gwałtowny opór, jaki stawili im książę Mandred z Middenheim.

Gdy skaveny zaatakowały Middenland, do miasta napłynęły tysiące uciekinierów z okolicznych terenów. Pomimo kordonów i oddziałów, które miały powstrzymać zarażonych, skaveny przeniknęły do katakumb pod miastem i rozsiały zarazę w samym sercu Middenheim. W stolicy szerzyła się śmierć. Ludność ogarnęła panika. Mandred ściągnął wojska z wszystkich okolicznych fortów i miast. Przy wsparciu pozostałych prowincji udało mu się pokonać szczuroludzi i wygnać ich z Middenlandu. Inwazja skavenów została powstrzymana.

Po trzech latach zaciętych walk armia Mandreda rozbiła lub wypędziła niemal wszystkie oddziały skavenów z Imperium. Niedobitki uciekły na wschód i południe, poza granice krainy. Wewnętrzne podziały w Radzie Trzynastu zmusiły skavenów do skupienia uwagi na odzyskaniu kontroli nad własnym ludem. Ich wcześniejsze sukcesy były tak znaczne, że nagle wielkim problemem stały się masy przetrzymywanych niewolników.

W ostatnim akcie desperacji Panowie Rozkładu wysłali skrytobójcę do Middenheim, by zabił Imperatora Mandreda. Atak powiódł się,

Cywilizowany

Kometa płonie jasno,
 lecz światłość nie jest wieczna.
 Pograżone w ciemności zło wysysa krew świata.
 Któż ma dość siły, by zejść tak głęboko?
 Nawet krasnoludy lękają się mrocznych otchłani.
 Tam kryje się źródło zła. Jest wszędzie i nigdzie.
 W zewie wiatru, w furii fal i w głębi umysłu
 człowieka.

Narody Starego Świata łudzą się wielkim
 zwycięstwem, lecz to ślepi głupcy.
 Rozlano wiele krwi, ale jakim kosztem?
 Czymże jest zwycięstwo?
 Gdy zetniesz łeb hydrze, czy to koniec walki?
 Nie. Pana Końca Czasów zatrzymano pod skałą
 Ulryka, jednak osiem strzał sięga za materię
 czasu. Gdy nienawidzimy,
 lękamy się, pożądamy, a nawet
 gdy umieramy, zło rośnie w siłę.
 Kto ma dość woli, by walczyć z niewidzialnym
 wrogiem? Elfy zbudowały w Ulthuanie swój
 własny grobowiec. Imperium krasnoludów
 strzaskane i upadłe. Ludzie? To rasa słabeuszy.
 W świątyniach Sigmara modlą się do Imperatora,
 martwego od ponad dwóch tysiącleci. Kimże jest
 Sigmar wobec władcy na Tronie Czaszek?
 Szczecińcem, parweniusem i prostakiem.

Niech Imperium się modli. Na próżno.
 Stary Świat spłynie krwią. Ludzie nie dostrzegą
 prawdy, nie poczują dotyku skazy.
 Ostatnie Dni nadchodzą i żadne z Dzieci Sigmara
 nie zdoła ich powstrzymać.

Stary Świat

Albion

Morze Chaosu

Z Angulle

Couronne

Bretania

Dioore

Bordeleaur

Orionne

Estalia

Dagritta

Lobano

Morze Tleantyskie

Wyrachte Wybrzeże Arabii

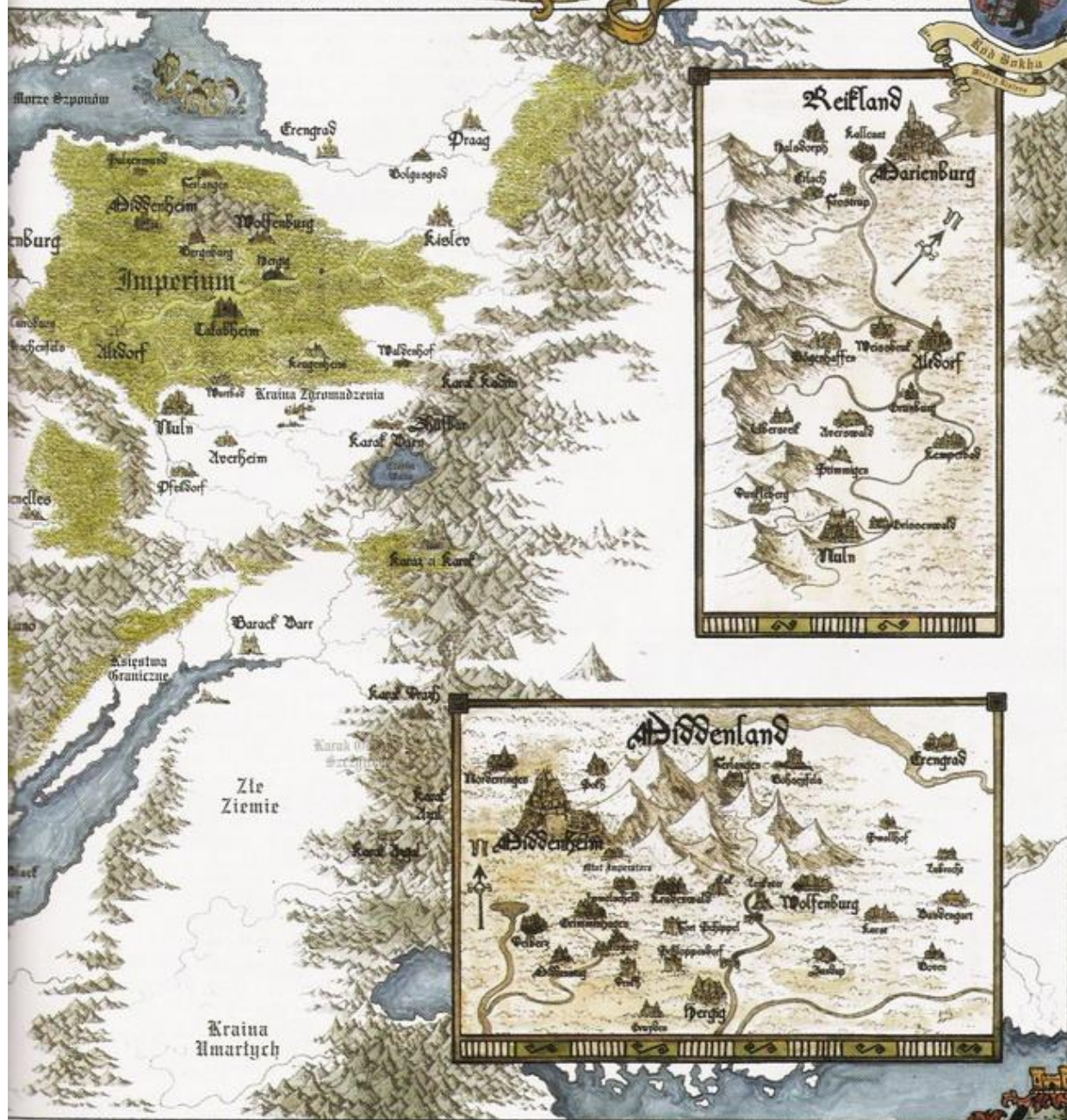
Al-Hafat

Arabia

Zandri



rainy Starego Świata



a intryga skavenów została zatuszowana za pomocą pieczołowicie przygotowanych dowodów, które obciążały kultystów Chaosu.

Po zamachu, korzystając z zamieszania w Imperium, skaveny ponownie zaczęły zbierać siły. Przekupywały chciwych ludzkich sprzymierzeńców, którzy przekazywali im informacje i wykonywali tajne misje na rzecz szczuroludzi. W roku 2320 skawenci szpiegdy, wspierani przez omamionych kłamstwem żeglarzy i przekupionych dokerów, zaatakowali port w Marienburgu. Zatopili wiele statków za pomocą dzbanów wypełnionych palną substancją. W roku 2387 skaveny wdarły się na zamek Siegfried w Sylvanii, podkopując mury i atakując od środka zaskoczony garnizon. Kiedy ich sojusznik, książę Karsten z Waldenhofu, odmówił żądanej zapłaty, skaveny zaatakowały Waldenhof i porwały wszystkie dzieci z miasta.

W ostatnich latach skaveny, pod przywództwem Szarego Proroka

Thanquola, rozpoczęły działania w Nuln. Szef magistratu księżnej Emanuelli, Fritz von Halstadt, został zdemaskowany jako przywódca przemytnicznej szajki działającej w miejskich kanałach. Thanquol zamierzał wywołać wojnę domową w Nuln. Jego plany zostały pokrzyżowane tylko dzięki dwóm poszukiwaczom przygód, którzy przypadkowo znaleźli się w mieście w tym czasie.

Skaveny, tak jak Chaos, który je stworzył, stanowią ukryte i nieuchwytne, lecz jednocześnie śmiertelne zagrożenie dla całego Imperium. Szczuroludzie są sprytni i cierpliwi, a gdy potrzeba, fanatycznie zjadli. Są niczym zaraza, niedostrzegalna, ale śmiertelnie groźna. Działają podstępnie i w ukryciu, korzystając z gęstej sieci podziemnych korytarzy i przejść. Nikt nie wie, jak daleko w głąb ziemi sięgają ich kanały i jaskinie. W wielkich miastach niebezpieczeństwo może się czuć w każdym zaułku i za każdą kratą ściekową.

— Kraje ościenne i sprzymierzeńcy —

Imperium to największa kraina Starego Świata, ale nie jedyna. Ma wielu sąsiadów. Część z nich to sojusznicy w walce z Chaosem. Konflikty z innymi krajami nie są rzadkością, jednak obustronny handel i wzajemne wsparcie zdarzają się znacznie częściej.

Bretonia

Bretonia to kraj, który powstał z połączenia ziem plemion Bretonów, zamieszkujących te obszary za czasów Sigmara. Niemal tysiąc lat po założeniu Imperium kraj ogarnęła fala nieszczęść. Najazdy orków spustoszyły terytoria księstw bretońskich, nawet tych największych. Do tego czasu były to niezależne państewka, które często zawierały sojusze między sobą i równie często ze sobą walczyły. W obliczu wspólnego zagrożenia, Gilles, diuk Bastonne, zebrał potężną armię i ruszył na pomoc swoim gnębionym rodakom.

Gilles miał wizję pięknej bogini, która przedstawiła się jako Pani Jeziora. Nakazała mu zebrać wielką armię i wyruszyć do boju



przeciwko olbrzymiej hordzie orków, która pustoszyła ziemie księstwa Quenelles, tuż na granicy tajemniczego, nawiedzonego lasu Athel Loren. Gilles i jego najbliżsi towarzysze skosztowali wody z zaczarowanego kielicha, który podała im Pani Jeziora. Napęliło ich to wielką siłą, mądrością i zapewniło odporność na magię. Gilles wezwał do boju wszystkich wojowników z Bretonii. Przybywali tłumnie, zachęceni opowieściami o jego boskim darze. Gilles zjednoczył księstwa pod swoim dowództwem i ruszył do boju, odnosząc miazdzące zwycięstwo. Wtedy na polu bitwy objawiła się Pani Jeziora. Ogłosiła, że każdy rycerz będzie mógł wyruszyć na poszukiwanie jej siedziby i jeśli wykaże się męstwem oraz niezłomną wiarą, będzie mógł napić się z Kielicha, zwanego Graalem. To była nagroda bogini za odwagę i lojalność Bretonów. Książęta pozostałych plemion, będąc świadkami tego cudownego zdarzenia i mając w pamięci męstwo Gillesa oraz jego Rycerzy Graala w bitwie, złożyli mu przysięgę wierności. Tym samym Gilles został pierwszym królem zjednoczonych ziem Bretonów – krainy zwanej odtąd Bretonią.

Gilles odszedł z tego świata zaledwie kilka lat później. Wyruszył z kilkoma młodszymi rycerzami na pielgrzymkę do miejsca, gdzie Pani objawiła mu się po raz pierwszy. Zielonoskórzy nadal ukrywali się w tamtej okolicy i oddział Gillesa wpadł w zasadzkę. Gilles został śmiertelnie ranny. Dwóch ocalałych rycerzy zabrało rannego do świętego jeziora, gdzie zaczęli modlić się, by Pani wróciła i uratowała ich króla. Z kłębow mgły wyłoniła się łódź bez wiosel i żagli. Stała w niej wysoka, piękna niewiasta odziana w suknię i płaszcz z kapturem. Kazała rycerzom złożyć w łodzi umierającego Gillesa, zapewniając, że dalej będzie służył Pani Jeziora. Przedstawiła się jako Fay-Czarodziejka, posłanka Pani. Obiecała, że Gilles stanie się nieśmiertelnym strażnikiem błogosławionych wód jeziora.

Na króla Bretonii wybrano syna Gillesa. Zebrani diukowie i baronowie słusznie twierdzili, że Gilles był wyjątkowym człowiekiem, wyróżnionym przez Panią Jeziora. Louis, który odziedziczył męstwo ojca, obiecał, że wyruszy na poszukiwanie kielicha, z którego pił jego ojciec. W ten sposób chciał dowiedzieć, że gozien jest zostać królem. Jego brawura zapewniła mu przydomek Pochopny. Louis zniknął na wiele lat, szukając Graala. Wreszcie powrócił ze wspaniałą złotą koroną i cudowną bronią, które jak twierdził, otrzymał od Pani. Od tamtej pory tylko Rycerz Graala może nosić koronę Bretonii. W ciągu wielu lat korona przechodziła w ręce różnych rodów i władców poszczególnych księstw, ale zawsze nosił ją rycerz, który otrzymał błogosławieństwo Pani Jeziora.

Ludność

Spółeczność Bretonii opiera się na hierarchii feudalnej. Chłostwo służy rycerzom w zamian za ochronę, a rycerze zobowiązani są zapewniać militarne wsparcie swoim seniorom. Otrzymują za to pewne prawa (między innymi do posiadania ziemi, pobierania podatków, otrzymywania pomocy i sił wojskowych w razie wojny).

Na szczycie hierarchii stoi król. Bretonia dzieli się na czternaście księstw rządzonych przez diuków. Są to: Akwitania, Artois, Bastonne, Bordeleaux, Brionne, Carcasonne, Couronne, Gisoreux, L'Anguille, Lyonesse, Montfort, Mousillon, Parravon oraz Quenelles. Gród Mousillon jest opustoszały, a całe księstwo powoli popada w ruinę. Wiele z jego ziem zostało przejętych przez Lyonesse.

Poniżej diuków znajdują się earlowie i baronowie. Król, diukowie, earlowie i baronowie są seniorami pewnej liczby rycerzy należących do pomniejszej szlachty. Każdy rycerz, wliczając w to wyższą szlachtę, dysponuje własnym pocztem, do którego rekrutuje najlepszych wojowników ze swoich ziem. Biedniejsi rycerze muszą organizować zaciąg wśród chłopstwa. W zamian za służbę w armii, chłop może otrzymać od rycerza niewielki kawałek ziemi pod uprawę. W czasie wojny każdy z chłopów może zostać wzięty do armii w ramach pospolitego ruszenia. Główny ciężar działań wojennych spoczywa jednak na rycerzach.

W Bretonii nie rozwinęła się jeszcze klasa średnia, przynajmniej nie w takim stopniu jak w Imperium. Nie ma zatem grupy społecznej, która utrzymywałaby szlachtę w ryzach. Choć system feudalny powinien sprzyjać zarówno arystokracji, jak i pospólstwu, biednym chłopom trudno jest dostrzec jakieś korzyści dla siebie. Bretonia to dwa różne światy: jeden ze wspaniałymi zamkami i rycerskim honorem, a drugi nędzny i nękany głodem.

Religia

Pradawne plemiona Bretonów czcili wielu bogów. Na wschodzie, w górach, szczególną czcią otaczano boga Taala. W księstwach Montfort, Quenelles i Parravon nadal jest to oficjalna religia. Wojownicy z położonych na południu Brionne i Carcasonne, a także mieszkańcy Akwitani, okazują wielką cześć wojowniczej bogini Myrmidii. Wśród plemion Bretonów powszechnie było czczenie duchów ziemi. Można je było zobaczyć o zmierzchu i o świcie, gdy zwiwne i na wpół widzialne, wędrowały wśród mgieł. Powiadano, że rządziła nimi potężna królowa, która ponad wszystko ukochała ziemię Bretonów, a zwłaszcza liczne rzeki i jeziora. Z tego powodu zwano ją Panią Jeziora. Każdy bretoński wojownik mógł zanosić modły do Pani, by dała mu siły i męstwo do obrony swojej ojczyzny.

Odkąd Gilles le Breton ujrzał Panią Jeziora, stała się ona główną boginią bretońskiej szlachty. Ucieleśnia ziemię Bretonii, a także ideały, na których oparto królestwo. Chłoptwo czci Panią, ale w znacznie mniejszym stopniu. Chętniej oddają cześć bogom bardziej przystającym do ich trybu życia. Najbardziej popularny jest kult boga natury Taala i jego żony, bogini-matki Rhyi. Chłopi modlą się także do Shallyi, by uniknąć ospy i innych plag. Mieszkańcy terenów nadmorskich składają ofiary w hołdzie Manannowi, bogu morza. W miastach, nękanych plagą przestępczości i nędzy, istnieje wiele sekretnych świątyń boga Ranalda – oraz wielu innych, bardziej mrocznych bóstw. Choć rycerze nie lekceważą starszych bogów (to oznaczałoby dopraszanie się o kłopoty), ich życie poświęcone jest obronie i służbie Pani Jeziora.

Pani jest czczona w kaplicach Graala, rozsypanych po całej Bretonii. Najczęściej stoją w miejscu objawienia się wizji świętego Kielicha albo samej bogini. Kaplice znaleźć można także w miastach i zamkach rycerzy. Władzę bogini w królestwie reprezentują Fay-Czarodziejka i Rycerze Graala. Do zakonu należy król i większość diuków. Fay-Czarodziejka nie ingeruje zbyt w politykę Bretonii, choć znane są przypadki, gdy wzywała Rycerzy Graala. Wysyłała ich z misjami, których celem było zwykle powstrzymanie bezczeszczenia świętego miejsca Pani albo odparcie wrogich armii.

Rycerze Kielicha podlegają władzy Czarodziejki i króla. Uważają się za strażników świątyni Pani Jeziora. Zwykle trzymają się na uboczu społeczeństwa. Wielu wieździe niemal pustelnicze życie w kaplicach Graala. Czasami zdarza się, że do bretońskiej armii dołącza jeden lub więcej Rycerzy Graala, stając do walki przeciwko wrogom królestwa. Bretończycy powszechnie uważają, że ich poczynaniami kieruje sama Pani Jeziora. Po bitwie odjeżdżają, równie skrycie i w tajemnicy, jak się pojawili.

Bretonia chlubi się swoją niezależnością. Pozostaje w luźnym sojuszu z Imperium i Estalią, ale zdarzało się w przeszłości, że z nimi wojowała. Wielu bretońskich rycerzy wyrusza na krucjaty do Arabii i Krainy Umarłych. Także w Księstwach Granicznych jest wiele zamków i księstw, które należą do wydziedziczonych albo zhańbionych szlachciców z Bretonii.

Kislev

Na północny wschód od Imperium rozciągają się ziemie Kisleva, najbardziej na północ wysuniętej cywilizowanej krainy. Na południu i zachodzie granicę z Imperium oparto na rzece Urskoj (nazwanej na cześć boga Ursuna), dopływie Talabeku. Zachodnią granicę stanowi Morze Szponów. Na północy rozciągają się niebezpieczne obszary Kraju Trolli, natomiast od wschodu i północnego wschodu krainę okalają Góry Krańca Świata.

Północna granica jest umowna. Najczęściej wyznacza się ją wzdłuż biegu rzeki Linsk, która płynie z Gór Krańca Świata na zachód, aż do Morza Szponów. Północ Kisleva niewiele różni się od Kraju Trolli. To ziemie położone u stóp gór, gęsto porośnięte lasami we wschodniej części. Niektóre plemiona kislewskie zapuszczają się poza Linsk, aż do Kraju Trolli i na wschód, wzdłuż Wysokiej Przełęczy. Jest to kraina zimna i jałowa, a większość żyjących tam Kislewczyków wiezie życie koczowniczym, migrując z jednych pastwisk na drugie.

W południowej części kraju klimat staje się bardziej łagodny, chociaż przez cały rok jest tam dość chłodno. Na tych obszarach możliwa jest uprawa ziemi, stamtąd też pochodzi większość żywności wytwarzanej w Kislevie. Większość domostw buduje się z nieobrobionych glazów albo bali drewna. Dla mieszkańców Imperium takie konstrukcje mogą wydawać się prymitywne. Jednak to wrażenie mija na widok miejskich pałaców i świątyń z charakterystycznymi wieżami zwieńczonymi złotymi kopułami.



Ludność

Kislevczycy to lud, który w zasadzie składa się z dwóch odrębnych plemion. Na żyznych obszarach na południu i w miastach mieszkają bardziej cywilizowani Gospodarowie. Na północy, szczególnie za rzeką Linsk, żyją koczownicze plemiona Ungolów.

Kislevczycy postrzegani są jako ludzie małowinni i ponurzy. Nie w tym dziwnego, biorąc po uwagę surową krainę, jaką zamieszkują. Są równie bezwzględni jak klimat północy. Regularnie odpierają ataki plemion Chaosu i są dumni z faktu, iż stanowią przedmurze Imperium. To jednak nie przeszkadza im przy każdej okazji narzekać na taki stan rzeczy. Kislevczycy są bliżsi ludziom z Imperium w większym stopniu, niż wielu z nich chciałoby przyznać. Spoglądają na nich z pewną pobłażliwością, jak na bystre, ale dość kapryśne dzieci. Prawdę mówiąc, większość mieszkańców Kisleva uważa, że ich sąsiedzi zmieknęli od łatwego życia na żyznych ziemiach i przydałoby im się

spędzenie roku lub dwóch na północy. Kislevczycy mówią o sobie, że „żyją pod wiatr”, mając na myśli gwałtowne wiatry wiejące z północy, które często są zapowiedzią najazdu Chaosu.

Kislevczycy są potomkami ludzkich plemion, które odłączyły się od plemion Kurganów zamieszkujących niegdyś północne i wschodnie tereny kraju. Obyczaje i wpływy Kurganów wciąż pozostają dość silne w północnych regionach krainy. Także konne plemiona Ungolów mają wiele wspólnego z ludami koczowniczymi plemion Dolmanów i Kazagów. Zwyczaje prastarych ludów są częściej praktykowane wśród koczowników, którzy uważają południowych kuzynów za osłabionych przez cywilizację Imperium. Na północy wciąż czci się dawne bóstwa Kurganów. Na południu, w rejonie wpływów Imperium, do pradawnego panteonu włączono też nowych bogów. Gospodarowie przynieśli Kislevczykom wiarę w boga-niedźwiedzia, Ursuna, który zdobył dominującą pozycję wśród bóstw Kisleva.

Przodkowie Kislevczyków wywodzą się ze wschodnich stepów i surowych ziem na północy. Ich bogowie uosabiają najważniejsze siły kierujące życiem plemienia. W całym Starym Świecie uznaje się moc duchów natury i ogniska domowego, ale ich kult jest w Kislevie wyjątkowo silny. Kislevczycy wierzą, że są to boscy posłańcy, których zadaniem jest opieka nad ludem północy.

List do domu

Moja Najdroższa Magdo,

Mam nadzieję, że pozostajesz w dobrym zdrowiu. Opuściliśmy Delbez z karawaną Herr Grunnera zaledwie sześć miesięcy temu, ale czuję jakby upłynęły całe lata. Nie wiem, czy dostałaś mój list z Kisleva, ale wyjechał z tego dziwnego kraju już dwa tygodnie temu. Myślałem, że Herr Grunner nie powie nam dalej niż do Erengardu, ale myliłem się. Spotkał tam kilku kupców z Norski. Powiadali, że nasze towary będą mile widziane w ich ojczyźnie, jako że niewielu kupców ośmiela się odbyć taką podróż. Herr Grunner wysłał połowę konwoju do Maricburga, a reszta z nas weszła na pokład statku do Norski. Czy dasz temu wiarę?

Piszę z wioski, której nazwy nie jestem zdolny wymówić. To mała osada na południowym wybrzeżu Norski. Pierwsze kilka dni minęło niezwykle spokojnie. Większość tubylców trudni się rybołówstwem i polowaniem. Każdą noc spędzaliśmy w wielkim domostwie, zwanym przez nich długą chatą, gdzie podejmowano nas strawą i opowieściami. Muszę przyznać, że zaskoczony byłem ich gościnnością. Wszystkie historie, jakie słyszeliśmy o krwiożerczych Norsmenach, zdawały mi się niedorzecznością i łągstwem.

Tydzień po naszym przybyciu zauważyliśmy kilka żagli zmierzających w stronę osady. Wkrótce potem trzy długie statki zacumowały obok naszego. Te łodzie nie wiozły kupców ani rybaków, lecz piratów z północy Norski – wielkich, brodatych wojowników, obwieszonych bronią. Właśnie wrócili z wyprawy na Kislev, przywoząc jeńców i łupy. Odbyło się trzydniowe świętowanie, jakiego nie sposób opisać słowami. Wytaczano wielkie beczki piwa, pieczono dziki i chwano się zdobyć. Potem skuto razem łańcuchem kilku Kislevczyków i dano im broń. Och, Magdo, to było potworne! Jeńcy walczyli ze sobą do śmierci, a pijani Norsmeni ryczeli ze śmiechu i wyli niczym wilki. Przepijali do barbarzyńskich bogów za każdym razem, gdy ginął któryś z walczących. Potem wrzucali do kręgu następnych jeńców. Ci, którzy ocalili, musieli walczyć z wodzem piratów, chłopem o posturze niedźwiedzia. Sam widziałem, jak gołymi rękami chwycił trzech mężczyzn i zabił wszystkich, skręcając im karki.

Próbowaliśmy trzymać się na uboczu, w nadziei, że piraci wkrótce odpłyną. Jednak na próżno. Heinz, Gunther i Willi – wszyscy zginęli. Reszta z nas schroniła się na statku, marząc przez kilka nocy. Czekał na nas, aż tamci wręczcie wypłyną w morze. Herr Grunner powiada, że odpłyniemy stąd najprędzej, jak się da. Nie mogę się doczekać, by uciec stąd i wrócić do Imperium.

Mam nadzieję, że ten list dotrze do Ciebie bezpiecznie. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, powinienem być w domu za miesiąc lub dwa. Następnym razem ruszę z karawaną na Południe.

Twój Wolfgang

Religia

Głównym bogiem Kislevczyków jest Ursun, Ojciec Niedźwiedzia, które pradawni Gospodarowie uznawali za zwierzęta święte. Ursun jest przedstawiany pod postacią potężnego niedźwiedzia górskiego, w złotej koronie i z łami oraz pazurami ze złota. Według legendy, Ursun może też przyjmować ludzki kształt. Wygląda wtedy jak krzepki, brodaty starzec o silnych ramionach i długimi, zmierzwiłymi włosami. Za cały ubiór służy mu przepaska na biodrach.

Ważnym dla Kislevczyków bogiem jest Dazh. To on wykradł słońcu sekret ognia i przekazał go wodzom pradawnych plemion. Bez ognia Dazha, żadne z plemion nie przeżyłoby długiej i srogiej kislevskiej zimy. W podzięk za tę łaskę, ludzie regularnie składają mu ofiary. Na bardziej cywilizowanych ziemiach bóg jest opiekunem domowego ogniska. To także patron gości. Gościnność gospodarza zapewnia domowi łaskę boga i opiekę nad domownikami.

Dazh jest przedstawiany jako spowity w ogień, urodziwy młodzieniec z długimi, falującymi włosami. Wygląda tak pięknie, że każdy, kto spojrzalby bezpośrednio na niego, natychmiast by oślepl, porażony wyglądem boskiej postaci. Mieszka na wschodzie, w złotym pałacu, gdzie odpoczywa każdej nocy po trwającej cały dzień podróży przez świat. W pałacu towarzyszą mu małżonki-wojowniczki (zwane Aran), które często można ujrzeć na północnym niebie, gdy tańczą i walczą dla jego uciechy.

Tor jest bogiem grzmotów i błyskawic oraz patronem wszystkich wojowników. Przedstawiany jest jako wysoki, potężny wojownik dzierżący ciężki topór na dębowym trzonku. Gdy w czasie burzy błyskawica przecina niebo, Kislevczycy mawiają, że gniewny Tor rozcina sklepienie niebios swoją bronią. Będąc patronem wojowników, Tor jest najaktywniejszym z kislevskich bogów. Jego imię bywa często używane jako przekleństwo na wroga.

W południowych regionach kraju niewielka liczba Kislevczyków czci inne bóstwa, głównie Taala (jedną z granic Kisleva wyznacza Talabek, święta rzeka tego boga) i Ulyrka (ze względu na bliskość Middenlandu). Kislevczycy w większym stopniu niż pozostali staroświatowcy oddają hołdy wszelkiego rodzaju duchom natury, które pomagają im w codziennym życiu. Składają drobne ofiary i odprawiają proste obrzędy, by nie urazić złośliwych duchów.

W dawnych wiekach chan-królowe Gospodarów nauczyły się czerpać moc z ostrych wiatrów północy i splotać niszczycielskie zaklęcia mrozu. To czysta, pierwotna moc skutej lodem ziemi, magiczna energia, która przenika świat swym mroźnym oddechem. Gdy na północ powracają krótkie wiosna i lato, moc magów lodu słabnie aż do nadejścia mroźnych wiatrów zwiastujących zimą.

Królestwa Estalijskie

Estalia to słoneczna kraina na południe od Bretonii. Tutaj zagrożenie ze strony Chaosu to tylko legenda z odległych krain północy. Podobnie jak Księstwa Graniczne, Estalia to zbieranina małych państw. Jednak w odróżnieniu od Księstw Granicznych, Estalijscy nie muszą walczyć z orkami i goblinami. Wobec braku zagrożenia z zewnątrz, królestwa estalijskie zaciekle walczą między sobą.

Ponad tysiąc lat temu najazd sultana Arabii mógł doprowadzić do zjednoczenia Estalii. Wielka armia Arabów wylądowała na południowym wybrzeżu i szybko podbiła większość regionu, włącznie z miastem Magritta. W odpowiedzi na rozpaczliwe wezwanie Estalii, z Bretonii, Imperium i tileańskich miast-państw przybyły armie rycerzy. Arabowie zostali pokonani. W czasie tego konfliktu nie pojawił się jednak żaden wybitny estalijski przywódca, który mógłby zjednoczyć małe królestwa. Wobec braku przywódcy pokroju Sigmara lub Gillesa, Estalia ponownie pogrążyła się w wojnie domowej. Książęta estalijscy znów zaczęli walczyć między sobą.

Dwoma największymi królestwami są miasta-państwa Bilbali oraz Magritta. Oba zyskały silną pozycję, głównie dzięki rozwiniętej sieci handlowej i dostępowi do morza. Wzbudza to zawiść i gniew wśród władców biedniejszych królestw z gór Irrana.

Nawet odległa Estalia nie jest całkowicie wolna od wpływu sił Chaosu. Choć ludność krainy nie grożą najazdy orków i zwierzoluści, to prawdziwe niebezpieczeństwo kryje się w sekretnej działalności tajnych stowarzyszeń i heretyckich kultów.

Najpopularniejszym wyznaniem w Estalii jest wiara w Myrmidię. Estalijscy cenią sobie przewodnictwo boskiej patronki kunsztu wojennego i sprawności w walce. O ile Tilea jest znana ze swoich najemników, o tyle Estalia słynie z wciąż doskonałej sztuki fechtunku. W całym regionie można znaleźć liczne, zaciekle ze sobą rywalizujące szkoły szermierze o bogatych tradycjach. W Starym Świecie znane są dokonania estalijskich śmiałków walczących szpadą w jednej ręce i puklerzem albo lewakiem w drugiej, a coraz większą sławę zyskują szermierze, zwani „diestro”.

Księstwa Graniczne

Na południe od Imperium, wzdłuż Przełęcz Czarnego Ognia i za Górami Czarnymi, leży dzika, nieokreślona kraina. Wydziedziczona szlachta Imperium często wędruje tam, by zdobyć pozycję, zaznać przygód i zgromadzić bogactwo. Surowy krajobraz usiany jest małymi zamkami i fortałami, które dzielą między sobą drobne lenna tych wojowniczych arystokratów. Właśnie od książąt-rozbójników wzięła nazwę cała kraina – Księstwa Graniczne.

Księstwa Graniczne to wspaniałe miejsce dla najemników i poszukiwaczy przygód. Księstwa, obmywane od południa przez Rzekę Krwi, są nieustannie atakowane przez orki i gobliny z leżących za rzeką Złych Ziem. Najemne armie, opłacane przez tutejszych baronów, toczą ze sobą ciągłe wojny w imieniu ambitnych arystokratów, którzy chcą powiększyć swoje małe państewka.

W Księstwach Granicznych można spotkać także wielu poszukiwaczy skarbów. Rozliczne wzgórza kryją w sobie kurhany prastarych plemion, które zamieszkiwały te ziemie przed powstaniem Imperium. W owianych złą sławą ruinach czekają na śmiałków wypełnione złotem starożytne grobowce. Pokryte runami zmuszające monolity stoją na szczytach nagich wzgórz, niczym odwieczni wartownicy. Ludzie mówią, że prastarzy władcy czekają w swych grobowcach, aż ktoś złamie rzuconą na nich klątwę wiecznego snu. Do Księstw Granicznych przybywają więc nekromanci i inni czarnoksiężnicy, by uprawiać mroczną sztukę z dala od zagrożenia ze strony łowców czarownic.

Na zachodzie rozciąga się Czarna Zatoka. Jej poszarpane wybrzeże kryje w sobie mnóstwo naturalnych jaskiń i ukrytych zatoczek, w których mogą kotwiczyć okręty. To doskonale

miejsca na kryjówki piratów. Wielu najemników, którzy przybyli szukać tu zajęcia, w końcu postanawia działać na własną rękę i próbuje swoich sił jako piraci.

Na wschodzie, u stóp Gór Krańca Świata, leżą ziemie niczyje. Grupy bandytów rywalizują z bandami orków o panowanie nad przedgórzem i Przełęczą Czarnego Ognia. Jedni i drudzy napadają na podróżnych z Imperium oraz karawany kupieckie zdążające ku rozproszonym osadom Księstw Granicznych.

Księstwa Graniczne stanowią rubież Imperium. Jednak są to ziemie pozbawione władcy. Tu każdy może wykroić dla siebie mały skrawek własnego królestwa, pod warunkiem, że jest wystarczająco ambitny i zdecydowany. Jednak równie prawdopodobne jest, że zginie na jakimś bezimiennym polu bitwy albo pochłonię go przepastne czeluście starożytnego grobowca.

Tileańskie miasta-państwa

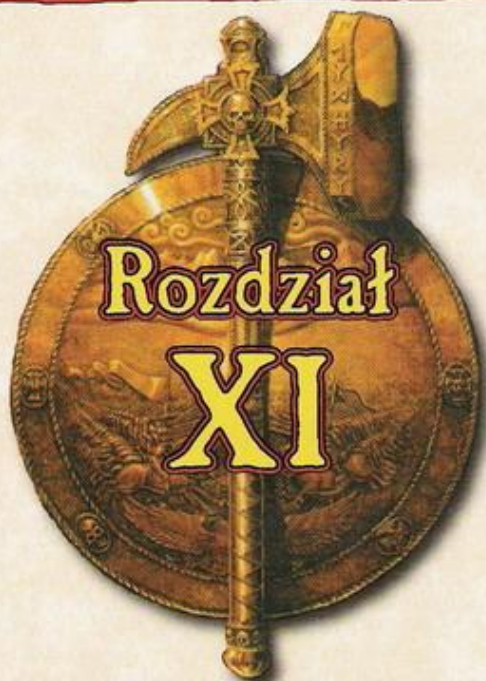
Tilea to słoneczna kraina na południowy wschód od Imperium. W odróżnieniu od Bretonii i Imperium, nie stanowi zjednoczonego narodu, lecz związek rywalizujących miast-państw. Kraj ograniczają trzy pasma górskie – Apuccini na wschodzie, Irrana na północy i Abasko na zachodzie. Od południa i wschodu obmywają go wody Morza Tileańskiego. Ze względu na te imponujące naturalne granice, Tilea nigdy nie doświadczyła inwazji podobnych do tych, jakie nękały Imperium, Kislev, a nawet Bretonię. Choć pozwoliło to Tilei osiągnąć zaawansowany poziom nauki i sztuki, doprowadziło także do podzielenia regionu. Wobec braku wspólnego zagrożenia, które zjednoczyłoby miasta-państwa, zaczęły one rywalizować między sobą.

Podobnie jak inne regiony Starego Świata, Tilea została zasiedlona przez plemiona koczowniczych, które osiedlały się na ruinach elfich osad. Wiele dzisiejszych miast-państw zbudowano na ich gruzach. Można je znaleźć także na Dusznym Bagnach, wymarłym obszarze płytkich stawów, okrytych gęstymi kłębami oparów i zasilanych przez liczne, cuchnące strumienie. Rejon ten omijają wszyscy, oprócz najbardziej zdesperowanych banitów i szaleńców. Większość Tileańczyków nie ma pojęcia, że w głębi śmierdzącego bagna leży Skavenblight – wielkie, na wpół zrujnowane miasto szczuroludzi. Tilea była celem sporadycznych ataków skavenów, a także obszarem, na którym szalała wywołana przez nie plaga Czerwonej Ospy. Jednak, na szczęście dla Tileańczyków, Rada Trzynastu zazwyczaj kierowała ataki szczuroludzi przeciwko innym krainom.

Główne tileańskie miasta-państwa to: Luccini, Miragliano, Remas, Tobar, Trantio i Verezzo. Na specjalną uwagę zasługuje Sartosa, tak zwane Miasto Piratów. Tutaj zawiązują wszyscy morscy rozbójnicy, którzy faktycznie rządzą miastem. Piraci z Sartosi napadają na statki na całym Morzu Tileańskim, ale rywalizujące, wiecznie skłócone miasta-państwa nie są w stanie ukrocić tego procederu.

W tileańskich miastach-państwach władzę sprawują rody kupieckie i kompanie najemników. Rody kupieckie zyskały na znaczeniu, działając jako pośrednicy między elfami i krasnoludami. Wielkie karawany, wiozące drogie towary, wymagały jednak stałej i licznej eskorty. Wynajmowani strażnicy w ciągu wieków organizowali się w potężne kompanie najemnicze. Stały się one kluczowym elementem obrony całej Tilei i głównym narzędziem wojen między poszczególnymi miastami. Kondotierzy są tak rozpowszechnieni w Tilei, że często nazywa się ją „krajem najemników”.

Ten dwojaki charakter władzy w Tilei znalazł odzwierciedlenie w wyborze dwóch najbardziej popularnych bogów miast-państw. Najemnicy oddają honory przede wszystkim Myrmidii, natomiast kupcy czczą Ranalda, widząc w nim opiekuna, który zapewnia im szczęście w handlu. Najemnicy uznają to za dowód złodziejskiej natury handlarzy.



Bestiariusz

„To właśnie nas różni.
Elfy zabijają z konieczności – wy, ludzie,
robicie to dla przyjemności”.

– Gilathel, wojownik klanowy.

Jednym z najważniejszych zadań Mistrza Gry jest tworzenie i odgrywanie mieszkańców Starego Świata oraz przeciwników, z którymi muszą się zmierzyć Bohaterowie Graczy. Jeśli korzystasz z gotowej przygody (na przykład z jednego z dodatków do gry *Warhammer*), zauważysz, że większa część tej pracy została już wykonana za Ciebie. Jeśli jednak tworzysz własną przygodę, wszystko zależy od Twojej wyobraźni i pomysowości. Odgrywane przez Ciebie postacie można podzielić na dwie ogólne kategorie – stwory i Bohaterowie Niezależni. Do stworów zaliczają się między innymi zwieroludzie, orki, ale także ożywieńcy i demony. Bohaterowie Niezależni to najczęściej przedstawiciele zwyczajnych ras, czyli elfy, krasnoludy, niziołki i ludzie. Wykonują różne profesje, podobnie jak Bohaterowie Graczy, ale w odróżnieniu od nich zwykle nie posiadają Punktów Przeznaczenia.

W tym rozdziale znajdziesz współczynniki stworów często spotykanych w Imperium, takich jak orki i skaveny. Będziesz mógł stworzyć też bardziej zróżnicowanych przeciwników, korzystając z zasad dotyczących statusu plemiennego stworów. Zamieszczone poniżej opisy stworów w zupełności wystarczą do rozpoczęcia gry. W dalszej części rozdziału znajdziesz opis i współczynniki niektórych dzikich zwierząt, takich jak niedźwiedzie i wilki oraz powszechnie hodowanych zwierząt, takich jak konie i psy. Na końcu rozdziału znajdziesz opisy kilku typowych Bohaterów Niezależnych (między innymi zbrojów i strażników), których z łatwością możesz wykorzystać w przygodzie.

– Status plemienny –

Podane w tym rozdziale współczynniki odnoszą się do stworów typowych dla danego gatunku, ale przecież nie wszyscy przedstawiciele danej rasy są dokładnie tacy sami. Czasami będziesz chciał stworzyć wyjątkowo zdolne lub trudne do pokonania stwory. Szczególnie ich przywódcy mogą okazać się trudnymi i wymagającymi przeciwnikami dla drużyny Bohaterów Graczy. W takim właśnie przypadku mogą przydać się zasady dotyczące wyższego statusu w pleminiu. Zasady te dotyczą tylko tych stworów, które żyją w plemionach o jasno określonej i zazwyczaj dość podobnej hierarchii. Oprócz najliczniejszej grupy zwykłych wojowników, zdarzają się osobniki o nadzwyczajnych umiejętnościach. W każdym pleminiu można wyróżnić wodza oraz jednostki szczególnie silne lub zwinne i sprytne. Poniżej znajdziesz opisy i Schematy Rozwoju trzech przedstawicieli istot o wyższym statusie plemiennym: wodza, silacza i knuja. Status plemienny odpowiada profesjom Bohaterów Graczy i Bohaterów Niezależnych. Dzięki tym zasadom będziesz mógł stworzyć stwory zróżnicowane pod względem umiejętności i cech. Na przykład, jeśli chcesz wprowadzić kilku świetnie strzelających goblinów, musisz wybrać dla nich status knuja i dać im rozwinięcie +10 do Umiejętności Strzeleckich oraz zdolność strzał mierzony.

Poniższe zasady dotyczące statusu plemiennego sprawdzają się tylko w przypadku stworów tworzących struktury plemienne lub żyjących

w większych grupach. Dotyczy to orków, goblinów, zwieroludzi i mutantów oraz, w mniejszym zakresie, skavenów. Szczurołudzie mają nieco bardziej rozbudowaną strukturę klanową, a niektórzy członkowie posiadają wyjątkowe umiejętności (na przykład skaveny skrytobójcy). Oczywiście, możesz zastosować poniższe zasady także w odniesieniu do innych stworów, ale powinieneś to czynić z rozmysłem. Możesz też skorzystać z profesji BG opisanych w Rozdziale III: Profesje, jeśli chcesz stworzyć nadzwyczaj wyróżniające się osobniki w pleminiu. Jednak także w tym przypadku powinieneś kierować się zdrowym rozsądkiem. Wiele z tych profesji po prostu nie ma sensu w przypadku dzikich stworów.

Knui

Knui to osobniki wyróżniające się sprytem i zwinnością. To świetni zwiadowcy i tropiciele. W pleminiu pełnią rolę przepatrywaczy i strażników. Przeprowadzają rozpoznawanie terenu i gromadzą informacje o sile wrogich oddziałów. Zwykle preferują taktykę walki partyzanckiej, atakując z zaskoczenia. Potrafią też dość sprawnie radzić sobie w trudnym terenie oraz, gdy zajdzie taka potrzeba, szybko uciekać. Czasami są wykorzystywani jako skrytobójcy, a wielu z nich to zdolni truciele.

— Knuj —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+10	+15	+15	+15	—	+15	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie albo warzenie trucizn, jeździectwo albo wspinaczka, nawigacja, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie albo strzał mierzony, broń specjalna (unieruchamiająca albo rzucana), strzał precyzyjny albo strzał przebijający, wędrowiec albo grotolaz, wyczucie kierunku

Wypośażenie: łuk albo kusza, lekki pancerz (skórzana kurta)

Status wyjściowy: wódz

Siłacz

Siłacz to osobniki wyróżniające się posturą i wytrzymałością. Sprawdzili się w bitwie i pokonali wielu przeciwników. Niektórzy są na tyle przebiegli, by próbować przejąć władzę w plemieniu. Inni to tylko mocarne mięśniaki. Siłaczy zwykle można odróżnić od ich współplemionców już na pierwszy rzut oka. Są wielcy, obwieszani bronią i odziani w ciężkie pancerze. Dumnie obnoszą się z bliznami i przerażającymi trofeami zdobytymi w walce. Noszą ciężką broń, najchętniej dwuręczną.

— Siłacz —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+20	+10	+10	+20	+10	+15	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie albo wycena, jeździectwo albo przeszukiwanie, mocna głowa, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (korbacz albo dwuręczna), morderec atak, silny cios

Wypośażenie: korbacz albo broń dwuręczna, średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Status wyjściowy: wódz

Wódz

Wodzowie to zwykle największe osobniki w całym plemieniu. Dowodzą grupami liczącymi od kilkunastu do nawet kilkuset wojowników. Zwykle rządzą dzięki swojej sile i bezwzględności, ale niektórzy potrafią być także przebiegli i podstępni.

— Wódz —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+20	+20	+20	+35	+15	+20	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo albo wspinaczka, nauka (strategia/taktyka), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wycena, zastraszanie

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne dwie), groźny, ogłuszanie, rozbijanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios, szósty zmysł albo niezwykle odporny

Wypośażenie: średni pancerz (zbroja kolcza), tarcza, plemię lub horda stworów

Status wyjściowy: brak



— Stwory Ciemności —

Świat Warhammera zamieszkują różne stworzenia, często złowrogie i niebezpieczne. Niektóre żyją w plemionach, inne polują samotnie. Poniżej znajdziesz opisy i współczynniki najczęściej spotykanych stworów, występujących zarówno w zorganizowanych grupach, jak i w pojedynkę. Niektóre z nich zostały skażone Chaosem. Opis rozmaitych objawów wypaczającego wpływu Chaosu znajdziesz poniżej. Szczegółowy opis wielu innych potworów znajdziesz w dodatku *Bestiariusz Imperium*.

Mutacje Chaosu

Wypaczające efekty Chaosu mogą plugawić i zniekształcać różne stworzenia na niezliczoną liczbę koszmarnych sposobów. Takie mutacje mogą być następstwem użycia magii, wystawienia na działanie spaczenia lub innych przejawów mocy Chaosu. Aby wygenerować mutację, wystarczy wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu. Postać może nabawić się tylko jednej mutacji każdego rodzaju. Jeśli w kolejnym rzucie wypadnie ten sam wynik, po prostu powtórz rzut. Skaża Chaosu i wywołana nią mutacja pozostają do końca życia dotkniętej zmianami postaci, a czasem nawet jeszcze dłużej.

Stwory plemienne

Goblin

Gobliny to pokraczne, człokształtne stwory o zielonej skórze i niewielkim wzroście, rzadko przekraczającym 120 cm. Są złośliwe, kłótlive i nieorganizowane. Plemiona goblinów żyją w głębokich lasach Imperium, często gnębione przez orki, swoich silniejszych i większych krewniaków. Gdy nie są kontrolowane przez silnych przywódców, niezmennie zaczynają walczyć między sobą. Ta cecha ich charakteru, a także skłonność do uciekania, gdy bitwa nie przebiega po ich myśli, sprawia, że zagrożenie ze strony goblinów jest zwykle niewielkie. Jednak ze względu na okrucieństwo i przebiegłość, gobliny pozostają głównym utrapieniem chłopstwa.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Elfiaki som straszeni*. Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów, w proporcji przynajmniej dwa do jednego.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, krótki łuk albo włócznia

Mutant

Rasa ludzka okazuje się być wyjątkowo podatna na wypaczający wpływ Chaosu. Nawet w sercu Imperium rodzą się czasami dzieci dotknięte mutacjami. U innych mutacje przejawiają się dopiero w wieku dorosłym. Chociaż najbardziej przerażający mutanci są natychmiast zabijani, wiele matek nie może zdobyć się na to, by zamordować własne dzieci. Zamiast tego, porzucają swoje potomstwo w lasach, gdzie przygarniają je inni mutanci lub bandy zwieroludzi. Tacy ludzie, porzuceni i zgorzkniali, powoli zamieniają się w najbardziej zagorzale wyznawców Chaosu.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	31	31	31	31	31	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa albo staroświatowy)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne: *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-3 = 1 mutacja, 4-6 = 2 mutacje, 7-9 = 3 mutacje, 10 = 4 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: *Mutacje Chaosu*, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Ork

Orki są największymi i najsilniejszymi z ras goblinoiów (inaczej zwanych „zielonoskórymi”). Kiedy to możliwe, narzucają swoją wolę



mniejszym orkom lub goblinom, bezwzględnie korzystając z brutalnej siły fizycznej. Orki to wyjątkowo odrażające stwory, które uwielbiają zadawać ból. Rozkoszują się okrucieństwem i mordem. Są rasą wyjątkowo agresywną i wojowniczą. Jeśli nie mogą znaleźć innych przeciwników, walczą między sobą. Plemiona orków mają swoje kryjówki w trudno dostępnym terenie, zazwyczaj w górach lub lasach. Ich zniechędzonym wrogiem są krasnoludy. Obie rasy od stuleci prowadzą zacięłą wojnę.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Tabela 11-1: Mutacje Chaosu

Rzut	Mutacja	Efekt
01-09	Zwierzęce odnóża	+1 do Szybkości
10-18	Wychudła sylwetka	-1k10 do Krzepy
19-27	Potworna otyłość	+1 do Żywotności, +1k10 do Krzepy
28-36	Rogi	Może nimi atakować (S-1)
37-45	Łuski	Dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia
46-54	Krótkie nogi	-1 do Szybkości
55-63	Zwierzęcy pysk	Zyskuje umiejętność tropienie
64-72	Ogon	+1k10 do Zręczności
73-81	Macki zamiast ramion	+10 do Krzepy i WW przy chwytaniu w walce
82-90	Gęste futro	Dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia
91-100	Troje oczu	+5 do testów spostrzegawczości z użyciem wzroku

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Nienawiść.* Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Siekacz. Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się straszliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolcza, skórzana kurta i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, sztylet albo łuk

Skaven

Skaveny są rasą olbrzymich, człekokształtnych szczurów. To potworna parodia ludzkości, żyjąca w podziemnym imperium, które rozciąga się pod całym światem. Choć pospólstwo nie wierzy w ich istnienie, te nikczemne stwory naprawdę żyją pod ziemią, stanowiąc poważne zagrożenie nie tylko dla Imperium, ale dla całego świata. Uciekają się do wszystkich metod, także skrytobójstwa, szerzenia zarazy i zepsucia, byle tylko osiągnąć swój cel – zapanować nad ludźmi w imię skaweńskiego boga, Rogatego Szczura.



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (proce), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: brak

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet albo proca

Zwierzoczek

Zwierzoludzie to stwory naznaczone skazą Chaosu. To potworne hybrydy ludzi i zwierząt. Od niezliczonych pokoleń kryją się w lasach Imperium, polując na ludzi, niczym myśliwi na zwierzynę. Wędrują w niewielkich grupach, zwanych zbrojnymi stadami, które czasami zbierają się w wielką hordę prowadzoną przez najsilniejszego z wodzów. Wtedy atakują ludzkie osiedla, sprowadzając śmierć i siejąc strach wśród mieszkańców Imperium. Zwierzoludzie to zagorzali wyznawcy Bóstw Chaosu. Bezwzględnie nienawidzą ludzi.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	45	35	25	25	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, wędrowiec, wystrzone zmysły

Zasady specjalne: *Mutacje Chaosu – Zwierzęce odnoża i rogi.* Mają 25 szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: *Mutacje Chaosu*, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Mieszkaniec lasów. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami.

Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się w lesie.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna albo włócznia, rogi (obrażenia S-1), tarcza

Stwory samotniki

Demoniczny chochlik

Demoniczne chochliki to mieszkańcy Domeny Chaosu. Należą do najsłabszych i najmniejszych demonów, co nie oznacza jednak, że nie są niebezpieczne. Różnią się między sobą rozmiarami i kształtami, ale wszystkie mają skrzydła i ostre pazury. Demoniczne chochliki często służą jako posłańcy potężnych demonów.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	40	33	40	30	33	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	3(6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, lewitacja, nieustraszoną, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-4=1 mutacja, 5-8=2 mutacje, 9-10=3 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: *Mutacje Chaosu*, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Pomniejszy demon

Demony to stworzenia przybywające z Domeny Chaosu. Różnią się między sobą rozmiarami i kształtem, jednak zawsze wzbudzają przerażenie swoim wyglądem. Pomniejsze demony są wysłannikami Mrocznych Bogów. Ich zadaniem jest sprowadzanie szaleństwa i strachu na mieszkańców Starego Świata. Czas przebywania demonów poza Domeną Chaosu jest mocno ograniczony, więc zwykle są przywoływane przez czarnoksiężników Chaosu i kultystów w celu wykonania konkretnego zadania.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	40	45	45	50	35	50	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4(6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, latanie, nieustraszoną, oburęczność, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-3=1 mutacja, 4-6=2 mutacje, 7-9=3 mutacje, 10=4 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: *Mutacje Chaosu*, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Ożywieniec

Szkielet

Szkielety tworzone są przez nekromantów, którzy bezczeszczą poświęconą ziemię cmentarzyska, ożywiając kości umarłych. Te bezrozumne stwory muszą być kontrolowane przez magię, inaczej na powrót zapadną w wieczny sen. Nie posiadają duszy, nie muszą jeść ani pić. Nigdy się nie cofają i niczego się nie boją.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	25	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne: *Bezrozumne*. Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami. *Powolne*. Szkielety są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo łuk

Zostawta mie nogę

- Ej, tam! Co robisz? - ryknął wódz, wielki czarny ork.
 Goblino skuliły się instynktownie.
 - Nic, wodzu. Szamiec trochę żałka, to wszystko - pisał najodważniejszy z zielonoskórych.
 - Nie wciskajta mie tu. Coś tam knujeta...
 Olbrzymi ork rozczłapał się podejrzliwie.
 - Gdzie Szczurwój? Nie zetarłista go... co?
 Zapadła złowroga cisza.
 - Zeżryć Szczurwój! - Goblin był wyraźnie urażony. - Szczurwój! Ależ wodzu, co wódz... toż to plugastwo. Toć to jeden z naszych chopaków.
 - Poza tym - zapiszczał inny zielonoskóry - on jest za tłusty i zylasty. Dostalibymy niestrawności, nie?
 - Wienc, ten to kto? - Czarny ork wskazał oskarżycielsko pazurem. - I nie kłamać mie tu, albo dostanieta coś wiency gorszego.
 - No... to Giciarz, wodzu. Chopak od Larwiaka. Ale był zdechły, jak my go znaleźli - Goblin przerwał na chwilę. - Pewno, gadał, co niby śpi tylko... ale to wszystko kłamce.
 Goblino zgodnie pokiwali głowami. Żaden goblin nie ufał innemu. I nie bez powodu.
 - No, to możeta zryć dalij - oświadczył czarny ork. - I zostawta mie nogę, jeżeli same chceta pożyć!

Upiór

W dawnych wiekach przodkowie dzisiejszych mieszkańców Imperium składali ciała zmarłych we wspaniałych, kamiennych kurhanach. Najwięksi bohaterowie byli chowani wraz ze swoim orężem. Dzięki temu nawet w zaświatach pozostawali wielkimi wojownikami. Nekromanci odkryli, że można ich ożywiać, tworząc w ten sposób upiory. Choć z wyglądu przypominają szkielety, upiory są potężniejsze i zachowują część swojej inteligencji. To sprawia, że są znacznie niebezpieczniejsze od zwykłych szkieletów.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	45	45	30	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne: *Upiorna broń*. Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiory taki oręż traktowany jest jako broń magiczna i zadaje dodatkowe +2 do obrażeń. Gdy upiór zadaje upiorną bronią trafienie krytyczne, wykonujesz dwa rzuty na Tabeli 6-3: *Trafienia krytyczne* i wybierasz wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną. Zbroja: średni pancerz (zbroja koleza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń, tarcza

Zombi

Zombi to ożywione zwłoki. W odróżnieniu od szkieletów, ich kości okrywa gnijące ciało, toczone przez robaki. Te bezrozumne stwory są dosłownie „mięsem armatnim” w armiach wampirów i nekromantów. Łatwo je kontrolować i nigdy się nie cofają.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	10	–	–	–
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne: *Bezrozumne*. Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami. *Powolne*. Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

— Zwierzęta —

Na szczęście, oprócz potworów w Starym Świecie można spotkać także inne, mniej groźne stworzenia. Po wielkich puszcach Imperium wędrują watahy wilków. W pobliżu gór pojawiają się niedźwiedzie. Konie i kuce to podstawowy środek transportu. Rycerstwo i szlachta wykorzystują specjalnie tresowane psy i sokoły do polowań. Chłopi czasem trzymają psy do obrony przed dzikimi zwierzętami oraz ochrony swoich stad bydła i trzody. Poniżej znajdziesz współczynniki niektórych pospolicie występujących zwierząt.

Wierzchowce

Koń wierzchowy

Konie wierzchowe, zwane też podjezdźkami, to popularne wierzchowce rycerzy i szlachty Imperium.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	45	45	30	10	10	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: czuły słuch, wystrzone zmysły

Kuc

Kuce są wykorzystywane głównie jako zwierzęta juczne, ale także jako wierzchowce dla krasnoludów i niziołków.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	35	10	10	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość

Zdolności: czuły słuch, wystrzone zmysły

Lekki koń bojowy

Te konie przyuczone są do walki. Są wykorzystywane przez imperialne oddziały kawalerii. Podczas walki atakują, gryząc i kopiąc. Nie płoszą się na widok krwi.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	40	40	30	10	10	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wystrzone zmysły



Rumak

Rumaki to ciężkie konie bojowe, używane głównie przez rycerzy zakonnych i pancerną konnicę. Podczas walki atakują, gryząc i kopiąc. Są tresowane do noszenia ładrów lub ciężkich kropierzy.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	38	38	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wyostrzone zmysły

Psy

Pies domowy

Psy to zwierzęta powszechnie spotykane w Imperium, hodowane głównie przez chłopów. Ale zdarzają się też sfory dzikich psów, wędrujące po bezdrożach i stanowiące duże zagrożenie dla podróżnych.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	21	21	30	15	30	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	2	2	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, tropienie

Zdolności: broń naturalna, chodu!, wyostrzone zmysły

Pies bojowy

Większe i bardziej agresywne osobniki szkoli się do walki, polowania lub obrony.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	32	38	30	15	43	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, tropienie

Zdolności: broń naturalna, silny cios, wyostrzone zmysły

Zwierzyna dzika

Kruk

Kruki nazywane są posłańcami śmierci. Żywią się padliną i często towarzyszą oddziałom wojskowym, szczególnie przed wielką bitwą. Przyciągają je też błyszczące przedmioty. Zdarza się, że kruki ozdabiają swoje gniazda kawałkami metalu, a nawet skradzionymi błyskotkami.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	10	10	38	12	24	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: bystry wzrok, latanie, wyostrzone zmysły

Niedźwiedź

Podane współczynniki dotyczą niedźwiedzi górskich, najczęściej spotykanego w Starym Świecie gatunku niedźwiedzia.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	52	47	25	10	25	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, niepokojący, silny cios, wyostrzone zmysły

Wilk

Wilki występują powszechnie w północnych prowincjach Imperium. Przez kapłanów Ulryka uznawane są za zwierzęta święte.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	30	30	40	14	25	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10, tropienie

Zdolności: broń naturalna, wyostrzone zmysły

— Bohaterowie Niezależni —

Tworząc Bohaterów Niezależnych możesz skorzystać z zasad przedstawionych w Rozdziale II: Tworzenie Bohatera Gracza. Powinieneś jednak pamiętać, że są to zasady przeznaczone przede wszystkim do tworzenia Bohaterów Graczy i niektóre z nich nie powinny mieć zastosowania w przypadku Bohaterów Niezależnych. Na przykład tylko w najbardziej wyjątkowych przypadkach BN może mieć Punkty Przeznaczenia. Wykorzystując system profesji, możesz stworzyć dowolnego Bohatera Niezależnego, zgodnie z rolą, jaką planujesz dla niego w swojej przygodzie. Dysponując ponad setką różnych profesji opisanych w Rozdziale III: Profesje, masz z czego wybierać. W niniejszym podrozdziale znajdziesz przygotowane archetypy najczęściej spotykanych Bohaterów Niezależnych. Powinno to znacznie ułatwić Ci pracę.

Niektóre z dostępnych umiejętności zostały oznaczone jako +10 lub +20. Oznacza to, że Bohater Niezależny opanował daną umiejętność w stopniu wyższym od przeciętnego, zgodnie z zasadami specjalizacji w umiejętności (patrz str. 91).

Kieszonkowic

Kieszonkowcy to drobne złodziejzki, których łupem padają mieszki, sakiewki i drobna biżuteria. Działają w wielkich miastach, na targach i gwarnych ulicach, korzystając z nieustającego hałasu i zamieszania. Po kradzieży zwykle próbują uciec lub skryć się w tłumie przechodniów.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	32	28	31	43	31	29	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Profesja: złodziej

Rasa: człowiek

Umiejętności: hazard, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bystry wzrok, charyzmatyczny, lotrzyk, szybki refleks

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: tobolek

Kowal

Kowale to najczęściej spotykani rzemieślnicy w Imperium. W każdej wiosce znajduje się przynajmniej jedna kuźnia. Często mieszkają w pobliżu karczm, świadcząc usługi dla przejeżdżających drogą podróżnych i powozów. Kowale podkuwają konie, wyrabiają i naprawiają prostą broń, a czasem naprawiają też zbroje. To powszechnie szanowany zawód. Szczególnym uznaniem i zasłużonym szacunkiem cieszą się kowale krasnoludzcy.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	29	42	41	30	34	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	3	0	0	0

Profesja: rzemieślnik

Rasa: krasnolud

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (kowlstwo), rzemiosło (płatnerstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (krasnoludy), wycena, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wypożyczenie: narzędzia (rzemieślnika)

Kramarz

Kramarze handlują wszelkimi towarami w miastach i portach Imperium. Niektórzy prowadzą też niewielkie oberże lub tawerny, zwykle połączone z kramem albo sklepikiem. Bogatsi kramarze prowadzą po kilka sklepików, a czasem handlują w stałym miejscu wykupionym na placu targowym.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	25	28	31	32	43	30	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czuły słuch, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: sklepik lub tawerna

Najmity

Najmicy są zwykłymi osiłkami lub wojownikami do wynajęcia. Zwykle mają za sobą służbę w armii lub w garnizonie straży miejskiej.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	33	35	30	25	35	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Profesja: najemnik

Rasa: człowiek

Umiejętności: hazard, plotkowanie +10, powożenie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskawiczne przeladowanie, opanowanie, rozbrajanie, strzał mierzony, strzelec wyborowy

Zbroja: średni pancerz (skórzna, kaftan kolecy i kolecy czepec)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (miecz), tarcza

Wypożyczenie: 20 beltów

Strażnik miejski

Strażnicy miejscy patrolują ulice miast i portów Imperium. Zaprowadzają spokój w niebezpiecznych dzielnicach, strzegą prawa i aresztują przestępców. Zajmują się też ochroną targowisk i urzędów miejskich.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	33	41	30	38	28	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0



Profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Umiejętności: nauka (prawo), plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, niezwykle odporny, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (palka), sztylet

Wypożyczenie: latarnia na drągu, mundur

Szuler

Szulerzy zawodowo zajmują się wygrywaniem w grach hazardowych. Doskonale znają się na grze w kości i rozmaitych grach karcianych. Potrafią oszukiwać podczas gry. Czasem wykorzystują znaczone karty lub podrabiane kości do gry.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	31	28	32	38	42	30	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	3	5	0	0	0

Profesja: kanciarz

Rasa: człowiek

Umiejętności: gadanina, hazard, kuglarstwo (aktorstwo), plotkowanie +10, przekonywanie, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo szybki, geniusz arytmetyczny, lotrzyk, przemawianie, szósty zmysł

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: talia kart, para kości do gry

Pirat

Piraci pływają po wszystkich morzach Starego Świata. Są utrapieniem kupców i żeglarzy. Najchętniej napadają na samotnie płynące statki handlowe. Piraci zwykle zabijają wziętych do niewoli żeglarzy, choć niektórym oferują możliwość dołączenia do swojej załogi. Mniejsze bandy piratów działają też na rzekach Imperium, napadając na łodzie przewoźników i flisaków.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	32	40	35	29	25	30	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	4	3	4	0	0	0

Profesja: żeglarz

Rasa: człowiek

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie, pływanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Jalowa Kraina), wioślarstwo, wspinaczka, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bijatyka, niezwykle odporny, obieżyświat, silny cios, urodzony wojownik

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (kordelas), łuk

Wypożyczenie: 20 strzał

Zawadiaka

Przeważnie są to młodzi szlachcice, którzy z nudów lub dla przyjemności prowadzą hulaszcze życie. Często gnębią własnych służących lub ludzi niższego stanu, zwykle chłopów.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	27	31	30	43	29	30	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), charyzmatyczny, etykieta, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzane nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: rapier, lewak

Wypożyczenie: strój szlachecki, sakiewka z 3k10 zk

Zbir

Zbiry to groźni przestępcy, trudniący się rozbojem, napadami i kradzieżami. Czasem można ich wynająć, by pobili lub zamordowali wskazaną osobę. Większość działa na własną rękę, choć niektórzy pracują dla gildii złodziei lub miejskich gangów.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	26	43	31	32	25	36	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

Profesja: oprych

Rasa: człowiek

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastet

Wypożyczenie: płaszcz z kapturem

Zbój

Zboje żyją w gęstym lesie poza miastami, wiodąc żywot wygnańców lub zbitych przestępców. Zwykle napadają na samotnych podróżnych i słabo chronione karawany kupieckie.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	42	30	31	35	30	28	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0



Profesja: banita

Rasa: człowiek

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: strzał mierzony, szybki refleks, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: luk, broń jednoręczna (miecz), tarcza

Wypożyczenie: 20 strzał

Żebrak

Żebracy to prawdziwa plaga miast Imperium, szczególnie w dzielnicach świątynnych i targowych. Żyją z jałmużny oraz dzięki miłosierdziu i opiece kapłanów. Niekiedy są wykorzystywani do zbierania informacji, szczególnie dla gangów miejskich i gildii złodziei.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	25	28	37	31	29	37	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Umiejętności: kuglarstwo (śpiew), osvajanie, plotkowanie, pływanie, powożenie, przekonywanie, skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy)

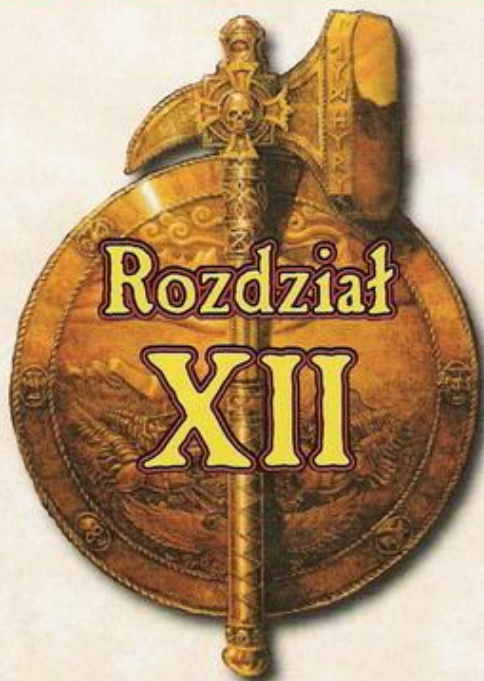
Zdolności: chodu!, czuły słuch, odporność na choroby, twardziel

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (kule)

Wypożyczenie: miseczka żebracza, łachmany



Przez ostępy Drakwaldu

„Być może Archaon został pokonany,
ale w Drakwaldzie wciąż grasują potwory.
Biada podróżnemu,
który zapuści się w głąb lasu”.

– Uli, fanatyk.

Przez ostępy Drakwaldu to krótka przygoda, dzięki której będziesz mógł wprowadzić graczy w świat Warhammera, przedstawić im zasady gry, a także ukazać Imperium po napaści Chaosu. Jeśli zamierzasz wziąć udział w tej przygodzie jako gracz, nie czytaj dalszej części tego rozdziału. Reszta scenariusza przeznaczona jest tylko dla Mistrza Gry.

– Wstęp –

Niniejsza przygoda jest przeznaczona dla początkujących Bohaterów Graczy lub kończących pierwszą profesję. Rozgrywa się po zakończeniu Burzy Chaosu, niszczycielskiej inwazji na Imperium, jakiej dokonał Archaon, Pan Końca Czasów. Siły Chaosu zostały wyparte z Middenheim i okolic, zostawiając za sobą zrujnowane miasta i spalone wioski. Nieliczni obrońcy próbują odbudować prowincję z popiołów. Walczą z niedobitkami band zwierzolutzi i zmagają się z innymi niebezpieczeństwami.

Przygoda rozpoczyna się w Untergardzie, małym miasteczku niedaleko Middenheim. Książę Borys Todbringer wysłał dary dla ludności Untergardu. Gdy mieszkańcy radują się słysząc tę nowinę, następuje atak mutantów. Potem nadchodzą wieści o hordzie zwierzolutzi, która nadciąga do Untergardu z południa. Wygląda na to, że wojna jeszcze się nie skończyła. Chociaż umocnienia wokół miasteczka są wystarczająco mocne, by odeprzeć pojedyncze

zbrojne stado, Untergard nie ma szans wobec nowego zagrożenia. Mieszkańcy muszą opuścić miasto i spróbować dotrzeć do Middenheim, by schronić się pod opiekę księcia Todbringera.

W czasie tej desperackiej wyprawy Bohaterowie Graczy mogą podjąć się roli obrońców, tropicieli, a nawet śledczych, bowiem niektórzy spośród uchodźców z Untergardu nie są tymi, za kogo się podają. Poszukiwacze przygód zasmakują wszystkiego, co ma do zaoferowania świat Warhammera. Zaznają strachu, tajemnicy, grozy walki i potęgi mrocznych rytuałów.

Zanim przystąpisz do prowadzenia przygody, powinieneś dokładnie przeczytać ten scenariusz. Jeśli jesteś początkującym Mistrzem Gry lub po raz pierwszy zetknąłeś się ze światem Warhammera, powinieneś również raz jeszcze zapoznać się ze wskazówkami przedstawionymi w Rozdziale IX: Mistrz Gry.

– Untergard –

Miaścisko Untergard zostało założone przed mniej więcej stu laty. Wieśniacy z okolicy Grimminhagen mieli dość ciężkich podatków nakładanych przez grafa Sternhauera. Spakowali więc swój dobytek i wyruszyli na południe. Graf był wściekły, choć jednocześnie miał nadzieję, że uciekinierów pochłonie Las Drakwald. Wieśniacy szli na południe, aż znaleźli miejsce odpowiednie na założenie osady. Zbudowali wioskę na zachodnim brzegu rzeki i mimo wielu przeciwności, udało im się przeżyć. Powoli wioska zaczęła się rozwijać. Wkrótce osada zmieniła się w miasteczko, które w końcu rozszerzyło się też na wschodnią stronę rzeki. Mieszkańcy Untergardu zwieźli kamienie ze wzgórz na południu i wybudowali szeroki most, który połączył obie części miasta. W ciągu niemal dwóch pokoleń wioska wygnańców stała się ważnym ośrodkiem handlowym.

Most był jedyną przeprawą na południe od Grimminhagen i miasto stało się naturalnym punktem postojowym dla spływających rzeką barek kupieckich.

Ten sukces miał jednak swoją cenę. Gdy siły Archaona najechały Middenland, Untergard ze swoim mostem stał się punktem o znaczeniu strategicznym. Pewnej nocy Khazrak, wódz zwierzolutzi z Drakwaldu i śmiertelny wróg Todbringera, przypuścił niespodziewany atak na miasto. Zwierzolutdzie wdarli się na mury, przebili do środka i całkowicie opanowali wschodnią część miasteczka. Obrońcy zebrali się na moście i rozpoczęła się dziewięciodniowa bitwa o Untergard. Walczących wspomogły setki imperialnych żołnierzy i krasnoludzkich sprzymierzeńców. Most stał się miejscem niewiarygodnej rzezi. Atak został

powstrzymany. Khazrak zniszczył wschodnią połowę miasta i zabrał swoje oddziały na północ. Niedługo potem rozpoczęły się walki o Middenheim. Wydawało się, że Untergard jest już bezpieczny. Odsyłano kolejne regimenty, które wzmacniały siły Imperium w innych regionach.

Mieszkańcy miasteczka zaczęli odbudowywać swoje domy. Wschodnia część miasta była całkowicie zrujnowana. Na pewien czas trzeba było opuścić tamtejsze dzielnice. Ludność Untergardu, wraz z wieloma uchodźcami z okolicznych osad, zabrała się do mozolnej pracy. Brakowało ludzi do grzebania poległych. Po kilkunastu dniach gnijące zwłoki doprowadziły do wybuchu zarazy, która zdziesiątkowała ocalałych z wojennej pogózi.

Populacja Untergardu liczy sobie obecnie około 75 osób, głównie chłopów i mieszczań (patrz **Rozdział III: Profesje**). Wszyscy sprawni fizycznie mieszkańcy włączyli się do pracy przy odbudowie umocnień miasta. Oprócz swoich normalnych zajęć, każdy z mieszkańców przez kilka godzin dziennie pełni straż na murach i na palisadzie nad rzeką. W mieście został wprowadzony stan wojenny, zarządzony przez kapitana straży miejskiej Gerharda Schillera.

Przygoda rozpoczyna się właśnie w tym momencie. Untergard może być rodzinnym miastem wszystkich lub niektórych z Bohaterów Graczy. Mogli także przybyć do miasta, szukając schronienia w czasie Burzy Chaosu. Bohaterowie z wojskową przeszłością mogli zostać ranni w trakcie bitwy i pozostawieni w mieście do czasu wyzdrowienia. W walkach brał udział znaczny kontyngent krasnoludów, więc jeśli któryś z BG jest krasnoludem, być może pojawił się w Untergardzie właśnie w ten sposób.

Choć łatwiej będzie prowadzić grę przy założeniu, że Bohaterowie Graczy już się znają, nie jest to konieczne. Możesz przyjąć, że początkowo byli nieznajomymi, którzy połączyli siły, w obliczu wspólnego zagrożenia.

Ważni mieszkańcy

Poniżej znajdziesz opis najważniejszych mieszkańców Untergardu. Każdy z nich ma istotną rolę do odegrania w trakcie przygody. Przed rozpoczęciem gry powinieneś zapoznać się z ich historią, motywacjami i cechami osobowości. Bohaterowie Graczy będą mieli wiele możliwości interakcji z tymi postaciami. Łatwiej przyjdzie Ci je odgrywać, jeśli dokładnie zapoznasz się z poniższymi rysopisami.

Gerhard Schiller

To doświadczony żołnierz i weteran wielu bitew. Schiller jest dowódcą straży miejskiej. To on zorganizował obronę miasta i kierował naprawą miejskich murów. Po odparciu sił wroga mieszkańcy Untergardu jednogłośnie wybrali go na swojego przywódcę. Schiller ze wszystkich sił próbuje zaprowadzić porządek w mieście. Dba, by wszyscy byli gotowi do obrony Untergardu przed kolejnymi atakami.



Schiller jest człowiekiem surowym, ale sprawiedliwym. Może wydawać się grubiański, ale naprawdę troszczy się o ludność Untergardu i zrobi wszystko, by ich chronić.

Kapitan Schiller przebudował jeden z większych magazynów, tworząc tam tymczasową główną siedzibę straży. Drzwi i okna budynku zostały wzmocnione, a we wnętrzu zgromadzono odzyskaną broń i wyposażenie, na wypadek następnych ataków. Na strychu Schiller urządził sobie niewielkie pomieszczenie mieszkalne.

Kapitan Gerhard Schiller, dowódca straży

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: strażnik, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	46	43	44	40	42	45	50

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, jeździectwo, nauka (prawo), plotkowanie +10, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, tropienie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Jalowa Kraina), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tyleański)

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, groźny, niezwykle odporny, ogłuszanie, opanowanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, tarcza

Wyposażenie: mundur

Babunia Moescher, bursztynowa czarodziejka

Profesja: wędrowną czarodziejka

Poprzednie profesje: guślarka, uczennica czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	30	30	31	35	56	53	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	2	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (magia) +10, nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, oswajanie +10, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretny język (magiczny), splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Jalowa Kraina), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, guśla, magia prosta (guśla), magia prosta (tajemna), magia tajemna (zwierzęta), widzenie w ciemności, odporność psychiczna, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wyposażenie: plecak, księga wiedzy tajemnej, sakiewka z 30 zk, przybory do pisania

Babunia Moescher

Babunia jest najstarszą z żyjących mieszkańców Untergardu. Jest uzdrowicielką i jedną z najbardziej szanowanych osób w mieście. Mieszczańskie nie wiedzą, że staruszka jest czarodziejką, a ona sama skrytnie ukrywa swój magiczny talent. Wygląda na około 60 lat, choć w rzeczywistości jest znacznie starsza. Nikt w Untergardzie nie pamięta czasów, kiedy Babuni jeszcze tutaj nie było.



Hans Baumer, drwal i łowca

Profesja: leśnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	25	41	34	35	33	38	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	3	5	0	3	0

Umiejętności: plotkowanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretne język (zwiadowców), skradanie się, tropienie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (broń dwuręczna), czuły słuch, odporność na choroby, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), luk

Wypożyczenie: plecak, 10 strzał

Ojciec Dietrich, kapłan Sigmara

Profesja: kapłan

Poprzednie profesje: akolita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	27	41	37	24	30	48	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (historia), nauka (teologia) +10, przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, morderczy atak, odporność na magię, przemawianie, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (skórzna, kaftan kolczy, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot bojowy)

Wypożyczenie: modlitevník, symbol Sigmara, relikwia, tobolek, przybory do pisania

Babunia Moescher pomaga kapitanowi Schillerowi, choć nie zawsze z nim się zgadza. Próbuje odbudować okoliczne gospodarstwa, by można było zacząć uprawiać ziemię. W ten sposób chce sprawić, by życie w mieście znów zaczęło biec normalnym trybem. Mimo podeszłego wieku, Babunia jest energiczną kobietą o praktycznym podejściu do życia. Należy do niewielkiej grupy ludzi, którzy mieszkają poza murami miasta. Kapitan Schiller kilkakrotnie próbował ją namówić, by zamieszkała w obrębie murów, ale ona za każdym razem odmawiała pozostawienia swojego domu.

Poza swoimi niewątpliwymi zasługami dla miasta, Babunia opiekuje się osieroconymi dziećmi. Kilko z nich umieściła w ocalałych rodzinach. W jej domu zwykle przebywa od trojga do sześciorga sierot, które pomagają jej w obowiązkach.

Jeśli w drużynie znajdują się czarodzieje, możesz pozwolić im na wykonanie Wymagającego (-10) testu **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że zauważyli coś dziwnego w zachowaniu Babuni Moescher. Z upływem lat, Babunia udoskonaliła sztukę ukrywania swojej czarodziejskiej mocy, nawet przed osobnikami obdarzonymi „wiedźmim

wzrokiem”. Chociaż jest z natury miła, brzemień utrzymywania tej maskarady i mroczne wspomnienia z przeszłości doprowadzą do niespodziewanego zakończenia przygody. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części „Tajemnica Babuni”, na str. 257.

Hans Baumer

Wysoki, brodaty mężczyzna po trzydziestce jest jednym z okolicznych drwali, którzy przybyli do Untergardu, uciekając przed niebezpieczeństwem. To spokojny człowiek, który woli odosobnienie w dzicy od zgiełku miasta. Obecnie spędza całe dnie w lesie, polując i wypatrując oznak zbliżania się złowrogich sił. Wraca do miasteczka dopiero po zmroku. Niewielka ilość zwierzyny łownej, którą czasami przynosi, pomaga uzupełnić skromne zapasy żywności i mizerne zbiory z pól wokół miasta. Kapitan Schiller obawia się, że leśna zwierzyna może być splugawiona przez Chaos. Niektórzy ludzie wolą nie jeść zwierząt upolowanych przez Hansa. Jednak jak dotąd, nikomu nie stało się nic złego. Powinieneś pamiętać, że w chwili rozpoczęcia przygody Hansa nie ma w mieście. Pojawi się dopiero później.



Ojciec Dietrich

Ojciec Dietrich przybył z Altdorfu i zaopiekował się wiernymi. Miejscowy kapłan zginął w czasie wielkiej bitwy. Jako przybysz spoza miasta, Dietrich dopiero próbuje wypracować sobie pozycję wśród mieszkańców. Przez ludność Untergardu traktowany jest z szacunkiem, choć bez zbytnej poufałości. Większość ludzi woli chodzić ze swoimi problemami do Babuni Moescher.



Świątynia w Untergardzie została zniszczona razem z resztą wschodniej połowy miasta, ale ojciec Dietrich założył prowizoryczną kaplicę w pobliżu zachodniego końca mostu. Tam odprawia nabożeństwa. Jest najlepiej wykształconą osobą w mieście. Służy także jako doradca kapłana Schillera w sprawach duchowych i dotyczących magii. Ojciec Dietrich wydaje się być człowiekiem niemal pozbawionym poczucia humoru, ale jest szczerzy, bezpośredni i bez reszty oddany zarówno Sigmara, jak i Imperium.

Początek

Na początku sesji powinieneś rozdać graczom kopie Wskazówki 1: **Burza Chaosu** (albo odczytać ją na głos, jeśli nie jesteś w stanie wykonać kopii). Dzięki niej gracze poznają aktualną sytuację w Imperium i mieście Untergard. Oczywiście, przedstawione tam informacje nie są dokładne. To wiadomości, które Bohaterowie Graczy usłyszeli od uchodźców, mijanych żołnierzy, wędrownych kaznodziejów i pogrążonych w żalu wdów. Nie musi to być ścisła prawda.

Niepokojące wieści

Gdy Bohaterowie Graczy przybędą na Ackerplatz, powinieneś opisać scenę, jaką tam widzą. Możesz głośno odczytać tekst znajdujący się poniżej w zaciemnionej ramce lub przekazać jego treść własnymi słowami. W dalszym ciągu opisu przygody kilkakrotnie pojawi się tekst oznaczony w ten sposób. Powinieneś zawsze przedstawiać go swoim graczom.

Większość z ocalałych mieszkańców Untergardu zebrała się już na rynku miasta. Stoją zgromadzeni w niewielkich grupkach. Wyraźnie są czymś przejęci. Widzicie, że niektórzy wciąż noszą bandażę i opatrunki. Jest wiele dzieci i starców, którzy nie brali udziału w bitwie. Wszyscy mają na sobie podarte ubranie. Niekiedy wyglądają na przymieniających głodem.

Bohaterowie Graczy mogą wykonać Bardzo Łatwy (+30) test plotkowania, by dowiedzieć się, co wywołało zamieszanie wśród zebranych mieszkańców. To, czego się dowiedzą, zależy od skuteczności testu.

Plotki

Poziomy skuteczności testu	Zdobyte informacje
0	Kapitan straży Schiller ma wygłosić ważne obwieszczenie.
1	Kapitan straży Schiller otrzymał wiadomość od Księcia-Elektora Borysa Todbringera z Middenheim i chce ją odczytać mieszkańcom miasta.
2	Książę-Elektor Borys Todbringer z Middenheim wysłał nagrodę dla Untergardu w uznaniu waleczności miasta podczas najazdu Archaona.
3 i więcej	Książę-Elektor Borys Todbringer z Middenheim wysłał konwój z żywnością i zapasami, by pomóc miastu stanąć na nogi!

Oczekując na przybycie kapitana Schillera, Bohaterowie Graczy mogą wdać się w pogawędkę z miejscowymi. Ludzie mają nadzieję, że najgorsze już minęło i kapitan Schiller przyniesie dobre wieści. BG mogą też usłyszeć od mieszkańców inne plotki. Za każdy udany test plotkowania, możesz rzucić 1k10 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli, aby ustalić, czego dowiedzieli się Bohaterowie Graczy. W nawiasie obok znajdziesz informację, czy dana wieść jest prawdziwa.

Pogłoski

Rzut	Pogłoska
1	W lesie Drakwald grasują zwierzolidzie i niedobitki armii Chaosu (prawda).
2	Kapitan Schiller dowodził niedługo własną kompanią najemników (fałsz).
3	Babunia Moescher nadal nie chce przenieść się do miasta. Mieszka z sierotami w domu za murami, który cudownym zrządzeniem losu nie został zniszczony w czasie bitwy (prawda).
4	Kufer z zółdem dla tileańskiej kompanii najemników wypadł z barki transportowej i spoczywa na dnie rzeki, czekając, aż ktoś go wyłowić (fałsz).
5	Zwierzolidzie trzymają w niewoli i okrutnie torturują zaginionych mieszkańców miasta (fałsz).
6	Ojciec Dietrich posiada świętą relikwię (prawda).
7	Oddział wojska z pomocą dla Untergardu wyruszył z Altdorfu i jest już w drodze na północ (fałsz).
8	Tutejszego drwala, Hansa Baumera nie ma już od tygodnia (prawda) i zapewne nie żyje (fałsz).

- 9 W Grimminhagen grasują szczury wielkości człowieka, żerujące na trupach poległych (fałsz).
- 10 Książę-Elektor Borys Todbringer z Middenheim ofiarował 10 tysięcy złotych koron nagrody za głowę Khazraka Jednookiego, wodza zwierzolidzi, którego oddziały spustoszyły Untergard. Khazrak i Todbringer są od wielu lat zaciekle wrogami (prawda).

Przemowa Schillera

Gdy Bohaterowie Graczy dowiedzą się wszystkiego, czego zdołają, albo gdy uznasz za stosowne, przybywa kapitan Schiller.

Wreszcie przybywa kapitan Schiller. Wokół niego zbiera się tłum. Jeden z strażników ustawia skrzynię, na którą sprawnie, jak na człowieka w jego wieku, wskakuje kapitan. Mimo podartego munduru i powgniatanej zbroi, Schiller nadal budzi respekt wśród zgromadzonego tłumu. Jeden gest jego dłoni wystarczy, by zebrani się uciszyli.

– Obywatele Untergardu – zaczyna – to doniosły dzień. Otrzymałem list od księcia Todbringera z Middenheim. Stary wilk nadal żyje, a miasto Middenheim wciąż mocno stoi na swej górze!

Tłum wrzawie. Po chwili Schiller ponownie podnosi dłoń. – Książę Todbringer śle swoje podziękowania dla całego Untergardu za rolę, jaką odegraliśmy w odparciu najeźdźców. Powiada, co następuje: „Bitwa na moście w Untergardzie zostanie zapamiętana jako jedna z najchwałobliwszych bitew w historii Middenlandu.”

Bądźcie dumni, mieszkańcy tego miasta, bowiem wasze poświęcenie nie poszło na marne!

Gdy okrzyki radości ucichną, Schiller kontynuuje:

– By okazać wdzięczność za naszą waleczność, książę posyła nam dowód swojego uznania.

Kapitan sięga do torby i wyciąga bochenek chleba oraz butelkę wina.

– Zostaliśmy zaszczytzeni darem w postaci trzydziestu bochenów chleba i tuzina flaszek wina, prosto z zapasów Middenheim.

Tłum szaleje na widok bożego daru. Wygłodniali ludzie nie mogą oderwać wzroku od świeżego chleba w rękach kapitana. Wznoszą okrzyki:

– Niech żyje książę! Niech żyje książę!

Schiller unosi wysoko chleb i wino, a niezłomni obrońcy Untergardu krzyczą, zdzierając głosy.

Nagle rozlega się głośny trzask i butelka pęka, obsypując Schillera odłamkami szkła i ochlapując go winem. Ogarnięty paniką tłum rzuca się do ucieczki.

Zaprawieni w boju mieszkańcy Untergardu od razu rozpoznają odgłos wystrzału. Rzucają się do szaleńczego biegu w poszukiwaniu osłony – rynek Ackerplatz to otwarta przestrzeń. Bohaterowie Graczy mogą wykonać test **spostreżawczości**. Udany test pozwala im stwierdzić, że strzał padł zza rzeki. BG, którzy spojrzą w tamtą stronę, zauważą dwie rzeczy. Po pierwsze, z okna zrujnowanego zajazdu po wschodniej stronie rzeki unosi się smużka dymu. A po drugie, przez most biegnie kilka pokracznych istot z bronią w rękach.

Atak mutantów!

Widzicie czterech obrzydliwych mutantów biegnących przez most. Jeden ma maski zamiast ramion, drugi rogi i gestę futro, trzeci świński ryj, a czwarty trzecie oko na środku czoła. Wszyscy są okryci brudnymi łachmanami i uzbrojeni w pałki. Gdy są już blisko, możecie dostrzec w ich oczach płomień nienawiści.

Most w Untergardzie

Jedno pole – 2 metry

Ackerplatz

W tym momencie powinienś zmienić tempo narracji, rozpoczynając sekwencję walki. Jeśli gracze nie określą pozycji swoich BG w tłumie, możesz uznać, że znajdują się gdzieś z tyłu, czyli w pobliżu mostu. Jeśli są gdzieś indziej, będą musieli przez rundę przebić się przez tłum, by dotrzeć do mostu. Panuje takie zamieszanie, że bieg jest niemożliwy.

Walka toczy się przede wszystkim na moście (patrz mapka). Na mapę nałożono podziałkę z polami o bokach odpowiadających długości 2 metrów. Dzięki temu łatwo możesz zastosować zasady korzystania z mapy taktycznej i figurek.

Ponieważ w chwili obecnej Ackerplatz jest pełen wrzeszczących dzieciaków i wystraszonych mieszkańców, Bohaterowie Graczy przez trzy rundy sami muszą powstrzymać atak mutantów. Jeśli do tego czasu walka się nie zakończy, na pomoc przybywa trzech strażników. W razie potrzeby możesz wykorzystać współczynniki strażnika miejskiego, podane na str. 246.

Jeśli chodzi o czterech napastników, możesz wykorzystać współczynniki typowych mutantów, podane na str. 240. Stwory mają następujące mutacje:

- Mutant 1: Macki zamiast ramion
- Mutant 2: Rogi i gęste futro
- Mutant 3: Zwierzęcy pysk
- Mutant 4: Troje oczu

Piąty mutant czai się w zrujnowanym zajeździe. To on strzelał do kapitana Schillera. Chowa się wśród ruin, natomiast pozostali mutanci atakują, biegnąc przez most.

Jeśli w grze bierze udział duża grupa graczy, do ataku możesz włączyć więcej mutantów. Rozsądny stosunek sił to jeden mutant na każdego BG.

Po bitwie

Gdy mutanci zostaną pokonani, sytuacja nieco się uspokaja. Babunia Moescher zajmuje się uzdrawianiem rannych. Jeśli którykolwiek z BG jest ranny, Babunia przedstawia się i proponuje swoją pomoc. Razem z kapitanem Schillerem dziękują Bohaterom Graczy za pomoc w pokonaniu napastników. Kapitan Schiller dodaje, że powiesi lby zabitych mutantów na bramie miejskiej, w ramach przestrogi dla innych, podobnych im stworów.

Wokół kapitana Schillera zbiera się grupka ludzi. Podnosi się ogólna wrzawa. BG słyszą, co następuje:

- *To musiał być muszkiet hochlandzki. Tylko on niesie tak daleko.*
- *Może jest ich tu więcej? Tych... mutantów?*
- *Niektórzy z nich wyglądają znajomo.*
- *Wszystkich nas pozabijają!*

Tymczasem do kapitana podbiega zdyszany strażnik. Mówi, że przed chwilą miał miejsce silny atak na główną bramę. Na szczęście, ludzie pełniący straż nie porzucili swoich stanowisk i utrzymali pozycje przy bramie. Zginęło zaledwie kilku strażników. Wydaje się, że walka na moście miała tylko odwrócić uwagę mieszkańców od głównego uderzenia.

Opowieść leśnika

Nagle rozlega się okrzyk od strony bramy. Obawiając się następnego ataku, kilku ludzi chwytą z broni i rozgląda się uważnie. Okazuje się jednak, że to Hans Bauner powraca z lasu. Prowadzi grupę wystraszonych chłopów. Są obdarci i wygłodnieli. Swoją niewielki dobytek niosą w tobołkach na plecach.

Jeśli Bohaterowie Graczy jeszcze nie słyszeli o Hansie, udany Łatwy (+20) test **plotkowania** pozwala dowiedzieć się, że to miejscowy drwal i łowca, który zniknął przed tygodniem. Ludzie sądzą, że zaginął gdzieś w lesie.

Kapitan Schiller i Babunia Moescher wychodzą, by powitać Hansa. Towarzyszy im wielu mieszkańców miasta. Wszyscy chcą wiedzieć, gdzie był i co widział.

– Pilnowałem okolicznych terenów i polowałem na te bestie. Ci ludzie ze mną – wskazuje na uchodźców, sprowadzonych do Untergardu – to uciekinierzy, których znalazłem błąkających się po lasach. Pochodzą z różnych wiosek z całego Middenlandu. Gdy ich tu prowadziłem, znalazłem ślady zwierząt, wiodące z południa. Wygląda na to, że w stronę Untergardu zmierza banda licząca ze dwie setki stworów. Pospieszylem tutaj, aby was ostrzec. Oczywiście, niech decyduje kapitan Schiller, ale ja myślę, że powinniśmy uciekać, nim przybędą tu zwierzęta. Nie wiem, czy zdolamy ich powstrzymać, a nie ma nadziei, że ktokolwiek zdąży z pomocą. Sześć dni temu odwiedziłem Grimminhagen. Miasto leży w grzecz. Stamtąd również nie możemy spodziewać się pomocy. Nic nowego, prawda? Muszę także donieść, że gdy Grimminhagen było płażowane, graf Elster Sternhauer przeżył, chowając się w swojej twierdzy. Na wzniątą o grafie wielu ze zgromadzonych zaczyna buczeć. Nawet sympatyczna Babunia Moescher krzywi się z odrazą.

Gdy Hans kończy raport, rozpoczyna się ożywiona dyskusja. Hans Baumer przekonuje, że należy opuścić miasto i szukać schronienia gdzie indziej. Ojciec Dietrich, niedawno przybyły do miasteczka kapłan Sigmara, popiera tych, którzy chcą zostać i walczyć. Bohaterowie Graczy, jeśli chcą, mogą włączyć się do rozmowy.

Mogą też dowiedzieć się czegoś więcej na temat Grimminhagen i grafy Sternhauera. Udany Bardzo Łatwy (+30) test **plotkowania** pozwala dowiedzieć się, że jakieś sto lat temu Untergard założyli wieśniacy, którzy opuścili swoje ziemie, uciekając przed niesprawiedliwymi podatkami, jakie nałożył dziad obecnego grafy. Od tamtej pory rodzina Sternhauerów żywi urazę wobec Untergardu. Złorzeczenia mieszkańców nie pozostawiają wątpliwości, że jest to uczucie odwzajemnione.

Gdy dyskusja zaczyna przeradzać się w kłótnię, kapitan Schiller wreszcie zabiera głos.

– Wysłuchałem obu stron sporu – zaczyna kapitan Schiller – i teraz, jako prawowity przywódca Untergardu, muszę podjąć decyzję. Jakkolwiek bolesne są dla mnie te słowa, muszę zgodzić się z Hansem, że nie możemy mieć nadziei na powstrzymanie tak licznej hordy zwierząt. Jutrzejszego poranka wyruszamy na północ, do Middenheim. Wiemy, że wciąż rządzą tam przychylny nam księżę Todbringer, a za murami miasta możemy znaleźć schronienie. Z pomocą księcia powrócimy tutaj i dokończymy odbudowę naszych domostw. Untergard znów będzie wielkim miastem! A teraz cieszymy się darem Księcia-Elektora, a potem przygotowujemy się do opuszczenia miasta. Mamy wiele do zrobienia.

Teraz Bohaterowie Graczy muszą dokonać wyboru. Mogą zostać z mieszkańcami Untergardu lub wyruszyć w podróż na własną rękę. Chociaż przebieg przygody wymaga, by BG wyruszyli razem z uchodźcami, gracze powinni mieć świadomość, że wybór należy do ich Bohaterów. Powinieneś pozwolić im na przedyskutowanie wszystkich możliwości. Jeśli Bohaterowie Graczy się wahają, niech podejście do nich ojciec Dietrich, Babunia Moescher lub kapitan Schiller i poprosi o pomoc. O ile BG byli do tej pory nieznanymi przybyszami, walka na

moście powinna przekonać mieszkańców o ich przydatności. Udany Bardzo Łatwy (+30) test **wiedzy (Imperium)** pozwoli uświadomić Bohaterom Graczy, że Las Drakwald to niebezpieczne miejsce. Wygłodzeni i osłabieni uciekinierzy będą potrzebować każdej możliwej pomocy.

Jeśli mimo to Bohaterowie Graczy chcą wyruszyć w swoją drogę, powinieneś skierować ich w stronę Middenheim, o ile to możliwe (tam rozgrywa się następna część przygody). Po drodze może ich czekać kilka spotkań, ale o to akurat nie trudno w miejscu tak groźnym, jak Las Drakwald. W puszczy kryją się gobliny, zwierzęta, mutanci i bandy zbójów, którzy chętnie napadają na małe grupy podróżnych. Imperialne patrole wojskowe szukają dezertersów, a łowcy czarownic ścigają mutantów i heretyków. Powinieneś zadbać, by podróż Bohaterów Graczy do Middenheim obfitowała w niebezpieczne zdarzenia. Może dzięki temu zrozumieją, że pozabawili ludzi z Untergardu pomocy w radzeniu sobie z niebezpieczeństwami na szlaku przez Drakwald.

Przez las

Mieszkańcy Untergardu wędrują do Middenheim ze swoimi rodzinami i niewielkim dobytkiem. Kolumna uchodźców składa się z trzech wozów ciągniętych przez woły (jeden z nich wiezie Babunię i jej sieroty) oraz około 75 ludzi podróżujących pieszo. Niektórzy niosą tobołki, inni toczą beczki wypełnione dobytkiem. Uciekinierzy podróżują powoli, pokonując dziennie około 20 kilometrów. Na noc rozbijają obozowisko.

Kapitan Schiller ustala szyk przemarszu. Jedna trzecia ocalałej straży osłania przód, jedna trzecia tyły, a reszta idzie rozproszona po obu stronach kolumny. Hans Baumer patroluje las przed nimi. Bohaterowie Graczy mogą zająć dowolną pozycję, zgodnie ze swoimi umiejętnościami. Każdej nocy pięciu strażników stoi na warty.

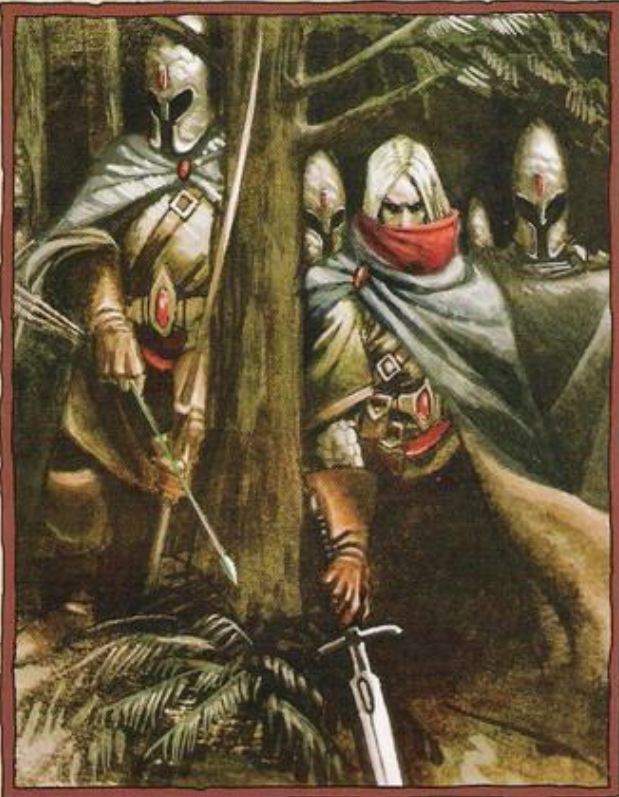
Do Middenheim nie prowadzi bezpośrednia droga, więc konwoj musi podążać okrężną trasą, przez Grimminhagen i Immelscheld. Nikt nawet nie myśli o przejściu prosto przez Drakwald. To byłoby samobójstwo.

Kapitan ocenia, że podróż do Middenheim zajmie sześć dni. Ale brakuje żywności. Wszelkie podejmowane przez Bohaterów Graczy próby zdobycia dodatkowego pożywienia (na przykład dzięki wykorzystaniu sztuki przetrwania), zapewniają im wdzięczność uchodźców.

Grimminhagen

Pierwszy dzień i noc marszu mijają spokojnie. Pochód posuwa się powoli, głównie ze względu na wozy i dzieci. Niestety, macie mało żywności, więc trzeba polować. To także spowalnia tempo marszu. Drugiego dnia zbliżacie się do Grimminhagen. Hans bez słowa kieruje kolumnę wokół miasta. Dość usłyszeliście od miejscowych, by nie wątpić w słuszność tej decyzji. Mieszkańcy Untergardu nie są mile witani w Grimminhagen i nie znajdą tam pomocy.

Udany Bardzo Łatwy (+30) test **spostrzegawczości** pozwoli Bohaterom Graczy stwierdzić, że z oddali Grimminhagen wydaje się być w jeszcze gorszym stanie niż Untergard. Siły Archona doszczętnie zrujnowały miasto. Niewiele mieszkańców uszło z życia. Nikt z Untergardu nawet nie myśli, by uprzedzić ocalałych mieszkańców Grimminhagen przed zwierzętami z południa. Ponieważ pochód idzie dość wolno, Bohaterowie Graczy mogą udać się do Grimminhagen, ostrzec tamtejszych ludzi i wrócić po upływie zaledwie kilku godzin. Jeśli pójdą do Grimminhagen, przekonają się, że miasto rzeczywiście jest zrujnowane, a ludzie zajęci odbudową umocnień i budynków. Kilka udanych Łatwych (+20) testów **plotkowania** umożliwia zdobycie następujących informacji:



- Grafa Sternhauera nie ma w Grimminhagen. Skrył się w swojej twierdzy, znajdującej się kilkanaście kilometrów dalej.
- Główny zarządca grafa, Gunter, reprezentuje władzę w mieście. Przybył do zrujnowanego miasta z poleceniem pobrania podatków, ale zrezygnował, widząc reakcję ocalałych mieszkańców.
- Po zwycięstwie pod Middenheim do Grimminhagen przybył Imperator we własnej osobie. W miejscu, gdzie stał namiot Imperatora, wzniesiono niewielką kapliczkę.

Jeśli Bohaterowie Graczy napomkną o zwierzoludziach, zostaną odesłani do Guntera. Mężczyzna jest dość oschły, ale z uwagą wysłuchuje doniesień i obiecuje wysłać zwiadowców, którzy ocenią zagrożenie.

Gdyby BG próbowali działać jako rozjemcy sporu między dwoma miastami, Gunter przyjmie hardą postawę. Ludzie z Grimminhagen nie chcą mieć nic wspólnego z „tchórzami z Untergardu”.

Duchy lasu

Drugi dzień mija bez incydentów. Pochód rozbija obozowisko na polanie przy drodze. Jak zwykle rozstawiane są stráže.

Krótko po zmierzchu, kilkoro z sierot Babuni zaczyna krążyć po obozie. Płaczą i zawodzą:

– Babciu, babciu, gdzie jesteś? Babuniu?

Po szybkim przeszukaniu obozu okazuje się, że Babunia zniknęła. Kapitan Schiller marszczy czoło:

– Na zęby Taala! Cóż to znówu? Nasza najlepsza uzdrowicielka zniknęła. Cóż, ktoś będzie musiał ją odnaleźć...

Jak się okazało, Babunia zostawiła śpiące na wozie sieroty i wyruszyła samotnie w las, by zebrać trochę ziół. Udany test

Elfi zwiadowcy

Profesja: wojownik klanowy

Rasa: elf

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	46	31	31	41	36	36	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (elfy), wspinaczka, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, wędrówek, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: elfi łuk, broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: 20 strzał

tropienia pozwala odnaleźć jej ślady. Jeśli żaden z Bohaterów Graczy nie posiada tej umiejętności, trop może odkryć Hans. Babunię da się odnaleźć w ciągu niespełna 10 minut. Jak się okazuje, ma poważne kłopoty.

W końcu dostrzegacie Babunię na leśnej polanie.

W ręku trzyma garść świeżo zebranych ziół. Wpatruje się z zaskoczeniem w trzy okryte płaszczami elfy, które stoją z naciągniętymi łukami. Przywódca elfów mówi:

– Wyłumacz się, więdźmo, albo zginięsz ugodyziona strzałą.

Sytuacja jest wyjątkowo napięta. Elfy są przekonane, że tylko wiedźma na usługach Mrocznych Potęg może sama przebywać nocą w Drakwaldzie. Babunia protestuje, zapewniając, że jest niewinna i zbierała tylko lecznicze zioła dla ludzi z Untergardu. Jeśli BG potwierdzą jej słowa, elfy uwierzą w to wyjaśnienie, choć zachowają ostrożność. Do przekonania elfów wymagany jest przynajmniej jeden udany test **przekonywania**, choć jeśli w drużynie jest elf, stopień trudności testu maleje do Łatwego (+20).

Bohaterowie Graczy mogą też przyrzeć się ziołom, które trzyma Babunia. Udany Prosty (+10) test rzemiosła (zielarstwo) pozwala stwierdzić, że te zioła rzeczywiście są stosowane w celach leczniczych. Jednakże udany test **nauki (magia)** umożliwia stwierdzenie, że tych ziół używa się też w magii rytualnej. Bohaterowie Graczy mogą oczywiście zachować te informacje dla siebie.

Przywódca elfów, Gilmir, opuszcza swój łuk, gdy zostanie przekonany, że Babunia nie stanowi zagrożenia. Podobnie czynią pozostałe elfy. Gilmir pozostaje ostrożny, ale rozmawia w bardziej uprzejmy sposób. Od wielu tygodni razem ze swoim klanem walczy w lasach, przeprowadzając niespodziewane ataki na oddziały wroga. Teraz jednak spotykają głównie mniejsze bandy i niedobitki grup mutantów. Uznali, że Babunia należy do tych drugich.

Gdy Gilmir usłyszy o zwierzoludziach na południu, wyraźnie się zaniepokoi i zaraz odejdzie ze swoimi wojownikami.

Spotkanie z elfami nie powinno zakończyć się walką, ale może do tego dojść, jeśli Bohaterowie Graczy okażą się natrętni, aroganccy lub wrogo nastawieni. Jeśli rzeczywiście rozpocznie się walka, Babunia ucieknie. Powinieneś zadbać, by przeżyła starcie, ponieważ dalsza część przygody wymaga jej obecności.

Niezależnie od rozwoju sytuacji, Babunia podziękuje Bohaterom Graczy za wyciągnięcie jej z kłopotów.

Na rozstajach

Następnego ranka nic się nie dzieje. Ciemna ściana lasu działa na was przynębiająco. Jest cicho, jak przed burzą. Po południu wracają zwiadowcy. Przynoszą niepokojące wieści. Na pobliskich rozstajach znaleźli ślady zasadzki. Przejazd blokują ciała zabitych. Trzeba będzie usunąć zwłoki i oczyścić szlak dla wozów.

Kapitan Schiller zarządza postój. Kilku silnych mężczyzn podchodzi, żeby oczyścić drogę. Towarzyszy im kilku strażników oraz, ewentualnie, Bohaterowie Graczy. Ojciec Dietrich przychodzi pobłogosławić zabitych, a razem z nim Babunia Moescher, na wypadek gdyby ktoś przeżył.

Na drodze leżą dwa rozbite wozy i piętnaście zmasakrowanych ciał. Nikt nie ocalał. Wszyscy oglądający tę scenę, muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymują 1 Punkt Obłądu.

Bohaterowie Graczy mogą przeszukać pobojowisko, dowiadując się następujących rzeczy:

- Wszystkie zwłoki należą do dorosłych ludzi, dziewięciu mężczyzn i sześciu kobiet. Podarte i okrwawione stroje dwóch par wyglądają na kosztowne.
- Na jednym z wozów wymalowany jest symbol. Przedstawia wagę, a pod rysunkiem widnieje napis „Delberz”. Udany test wiedzy (Imperium) pozwala stwierdzić, że jest to powszechnie stosowany symbol gildii kupieckich. Delberz to miasto handlowe na zachodzie, nad rzeką Delb.
- Większość podróżnych zginęła od strzał. Zwłoki naszpikowane są topornie wykonanymi strzałami o czarnych lotkach. Udany Wymagający (-10) test wiedzy (Imperium) umożliwia identyfikację tych strzał jako goblinich. W Drakwaldzie podobno zamieszkuje kilka plemion zielonoskórych.
- Udany test przeszukiwania pozwala znaleźć poszczerbioną, ale nadającą się do użytku tarczę oraz kołczan z 10 belkami do kuszy. Poza tym, wszystkie ciała i wozy zostały ograbione z cennych przedmiotów.

Ponure wspomnienie

Gdy Bohaterowie Graczy kończą przeszukiwać miejsce zasadzki, zauważają co następuje:

Główna droga wygląda na często uczęszczaną, ale drugie rozgałęzienie to wąska ścieżka, dzika i zarosnięta. Na wyblakłym drogowskazie siedzi krak. Babunia Moescher kiwa głową na widok ptaka, a potem zatrzymuje się jak wryta. Kilkakrotnie czyta napis na znaku i zaczyna mówić, jakby do siebie:

*– Fahndorf... Moja rodzina stamtąd pochodzi.
Opuszcza wzrok i potrząsa głową.
– Tam umarł mój ojciec...*

Jeśli Bohaterowie Graczy będą próbowali wydobyć od niej dodatkowe informacje, Babunia powie:

– Zabili go żołnierze grafa Sternbauera. Ojciec był dobrym człowiekiem. Był niewinny. Jedyne co uczynił, to ukrył trochę jedzenia przed zarządcą. Nie chciał dopuścić, byśmy zimą pomarli z głodu. Spalili go, jako przestrożę dla innych mieszkańców wioski. Przeklęta szlachta. Jakby życie pod ich batem nie było wystarczająco ciężkie.

Bohaterowie Graczy, którzy skojarzą różne zasłyszane wiadomości, mogą uświadomić sobie, że Babunia ma ponad sto lat! Zapytana, kiedy to się stało i ile ma lat, Babunia unika jasnej odpowiedzi. Mówi tylko: „Dawno temu przestałam liczyć swoje lata.”

Śmierć Dietricha

Gdy ludzie usuwają ciała z drogi, ojciec Dietrich błogosławi każde z nich. Nagle słyszycie głośny okrzyk kapłana, który znika wam z oczu. Rozlega się głośne łupnięcie i jęk bólu.

Okazuje się, że ludzie zaczęli układać zwłoki w pobliżu wielkiego, przewróconego pniaka. To właśnie stamtąd wyskoczyły gobliny, atakując wozy. Udany test **spostregawczości** pozwala dostrzec wiele małych dziur w ziemi za pniakiem. Pozostawiły je grotty goblinich strzał, wbitych w ziemię przez łuczników przygotowujących się do ataku.

Gobliny wykopały także dół przed swoją osłoną i przykryły go krzakami. Gdy ojciec Dietrich uklęknął nad jednym z ciał, wpadł do dołu i nabił się na zastrzone paliki na dnie. Kapłan jest śmiertelnie ranny. Bohaterowie Graczy mogą próbować go uratować, ale jest już za późno.

Kilka drewnianych pali przebiło ciało ojca Dietricha. Jego krew powoli ścieka na dno dołu. Jeszcze żyje. Spogląda na was i błogosławi zakrwawioną dłoń.

– Umieram z relikwią Świętego Sigmara w rękach. Przynajmniej z tego powodu mogę być wdzięczny mojemu bogu. Ale nie pozostawiajcie tej relikwii w tak plugawym miejscu. Zabierzcie ją stąd i złożcie w świątyni Sigmara w Middenheim. Przysięgnijcie przede mną, że tak uczynicie!

Jeśli Bohaterowie Graczy się zgodzą, kapłan wdycha z ulgą. Szepta: „Chwała Młotodzierzcy” i umiera. Jeśli BG nie wyrażą zgody, Dietrich umiera, błagając Bohaterów Graczy o złożenie przysięgi. Tak czy inaczej, relikwię bez większego trudu można wydostać z dołu.

Gdyby Bohaterowie Graczy próbowali przeszukać ciało kapłana, powstrzymuje ich Babunia Moescher. Woła: „Okażcie zmarłemu trochę szacunku!” Potem ludzie zasypują dół, grzebiąc nieszczęsnego kapłana.

Relikwia

Relikwia, która należała do Ojca Dietricha, okazuje się niewielkim obrazem osadzonym w kwadratowej ramce ze złota i żelaza. Z pewnością jest bardzo stara, ale jej prawdziwej wartości można się tylko domyślać. Relikwia to wizerunek Sigmara, namalowany przez krasnoludzkiego artystę po wielkim zwycięstwie Młotodzierzcy nad hordami orków. Ojciec Dietrich znalazł ją w ruinach świątyni Sigmara w Untergardzie. Dzięki modlitwie i łasce boga zdołał ustalić jej wiek i ocenić wartość dla Świątyni Sigmara.

Wartość materialna relikwii wynosi około 100 zk, jeśli brać pod uwagę jej wiek i zawartość złota. Kolekcjoner dzieł sztuki lub oddany wyznawca Sigmara będzie gotowy zapłacić wielokrotnie więcej. Jeśli o istnieniu relikwii dowiedzą się kapłani Świątyni Sigmara, zrobią wszystko, żeby ją odzyskać.

Krwawa zemsta

Widząc miejsce zasadzki, Bohaterowie Graczy mogą obawiać się kolejnego ataku goblinów. Powinieneś pozwolić im na przedsięwzięcie wszelkich środków ostrożności, na wypadek następnego ataku. Możesz nawet trochę ich zaniepokoić, każąc wykonać kilka testów **spostregawczości**, albo samemu dla niepoznaki rzucić kostką i zaglądać do scenariusza przygody. Jednak w rzeczywistości goblinów nie ma już w okolicy.

Gdy droga zostaje oczyszczona, a ciała pochowane, pochód znów wyrusza w drogę. Przed wieczorem udaje się wam dotrzeć do Immelscheld, kolejnego miasta spłodowanego podczas Burzy Chaosu. Kapitan Schiller

nakazuje rozbić obozu przed ruinami i jak zwykle wystawia straż. Wszyscy wyraźnie czują ulgę, że nie spotkał ich los podróżnych z Delberz.

Kapitan Schiller wysłał kilku ludzi do Immelscheld na poszukiwanie żywności. Bohaterowie Graczy mają kilka godzin wolnego czasu. Immelscheld jest w podobnym stanie co Grimminhagen. Miasteczko zostało splądrowane, a nieliczni ocalali mieszkańcy gnieźdzą się w ruinach.

Na tym etapie przygody Bohaterowie Graczy mogą już mieć powody, żeby podejrzewać Babunię Moescher. Jeśli jednak będą ją obserwować, nie zauważą nic dziwnego. Babunia przygotowuje skromną kolację dla swoich sierot, opowie im historię do poduszki, a potem ułoży do snu na wozie. Zasunie za sobą poły plandeki i przez długi czas nie się nie będzie działo.

Jeśli ktokolwiek przygląda się wozowi, powinien po godzinie wykonać Wymagający (-10) test **sposzregawczości**. Udany test oznacza, że zauważył coś dziwnego. Przez otwór z tyłu wozu wylatuje czarny kruk, wzbija się w powietrze i niknie w mroku nocy.

Jeśli Bohaterowie Graczy nie podejrzewają Babuni, ich niepokój możesz wzbudzić w następujący sposób:

Ciszę nocy przerywa płacz dziecka. Wkrótce zaczynają płakać następne dzieci. Wyczerpani uciekinierzy przeklinają, wściekają, że ich spoczynek został przerwany i wołają Babunię Moescher, by uspokoiła dzieci. Jedyną odpowiedzią jest jeszcze głośniejszy płacz.

Wkrótce staje się jasne, że Babunia Moescher znowu zniknęła. Dzieci można uspokoić, wykonując udany test **przekonywania**. Jedno z dzieci obudziło się, zauważyło nieobecność Babuni i zaczęło płakać. To zapoczątkowało całe zamieszanie. Bohaterowie Graczy mogą porozmawiać z dziećmi oraz innymi uchodźcami. W ten sposób dowiedzą się następujących rzeczy:

- Jednemu z dzieci przyśniło się, że w wozie pojawił się czarny kruk.
- Nikt nie widział, jak Babunia opuszczała wóz i obozowisko.

Magiczna księga

Poniżej znajdziesz opis rytuału, jaki chce odprawić Babunia. Bohaterowie Graczy znajdują magiczną księgę, gdy Babunia zostanie pokonana. Jeśli są rozsądni, natychmiast zniszczą tom będący artefaktem Chaosu. Jeśli go zatrzymają, sporo ryzykują w razie gdyby księgę odkryli łowcy czarownic, rycerze zakonnicy lub inni fanatycy.

Ognista zemsta złośliwego serca

Typ: magia tajemna
Język tajemny: magiczny
Magia: 2
PD: 200

Składniki: rogi szamana zwierzołudzi, wielkie ognisko

Warunki: Rytuał musi zostać przeprowadzony w miejscu, gdzie wydarzył się czyn, który ma zostać pomśzczony.

Konsekwencje: Jeśli czarodziej uzyska wymagany poziom mocy, traci 5 punktów Żywności w wyniku uwolnienia energii eterycznej. W przypadku nieudanego testu poziomu mocy również traci 5 punktów Żywności. Po upływie 1k10 dni musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że czarodziej umiera.

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: 2 godziny

Czas trwania: aż do śmierci wskazanej osoby

Opis: Prawidłowo przeprowadzony rytuał sprawia, że z ogniska wylania się płomienisty duch zemsty, który odnajdzie i zabije wskazaną osobę. Jest to pomniejszy demon obdarzony mutacjami Chaosu (rogi i łuski). Przy rzucie na obrażenia zadaje dodatkowe +1 od ognia. Postać, która próbuje pochwytać ognistego demona, otrzymuje trafienie z Siłą 5.

- Babunia niewiele mówiła od czasu postoju w miejscu zasadzki.

Jeśli Bohaterom Graczy nie udało się dowiedzieć wcześniej o ojcu Babuni i okolicznościach jego śmierci, w tym momencie powinienes przekazać im te informacje.

Jedna z zapłakanych sierot opowie następującą historię:

Babunia była taka dziwna przez cały dzień. Odkąd zatrzymaliśmy się przy rozbitych wozach, by dać odpocząć wołom. Płakała. Sama widziałam! Mówiła, że to tylko piasek wpadł jej do oka, ale wiem, że to nieprawda. Płakała i mówiła coś o swoim domu. Powiedziała, że ogień podłożyli żołnierze, ale to graf Sternhauer ma krew na rękach. Mówiła wiele brzydkich słów. Mówiła, że na co komu moc, skoro nie można jej użyć. Powiedziała, że głos jej powiedział, że tak trzeba zrobić. Słyszałam, jak to mówiła, a potem tak strasznie wyglądała. Jak wtedy, gdy kapitan Schiller zarządził tego zwierzołudkę, który zabił panią Beckerową.

Bohaterowie Graczy mogą też przeszukać wóz. Udany test **sposzregawczości** pozwala zauważyć, że brakuje toboleka Babuni. Na podłodze leży zapisany pergamin (Wskazówka 2: Wiadomość od Babuni).

Tajemnica babuni

Babunia użyła zaklęcia przemiana w kruk, by wydostać się z obozowiska i polecieć do Fahndorfu, swojej rodzinnej wioski. W miejscu, gdzie zginął jej ojciec, zamierza wezwać ducha zemsty, by dopadł i zabił hrabiego Sternhauera wraz z całą jego rodziną. Babunia jest przekonana, że wzywa na świat ducha krwawej zemsty, ale prawda jest o wiele bardziej przerażająca. Rytuał otworzy przejście do Domeny Chaosu i przywoła demona nienawiści. Babunia nie wie, że po wykonaniu jej rozkazu, demon przez jakiś czas pozostanie w Starym Świecie, wolny i niepokorny.

Babunia podsyłała w sobie pragnienie zemsty od chwili, gdy jako dziecko zobaczyła okrutną śmierć swojego ojca. Nauczyła się magii, mając nadzieję, że użyje tej wiedzy, by dokonać zemsty. Wiele lat później odkryła magiczny rytuał, który wydawał się doskonały. Kluczowy składnik był jednak trudno dostępny i z upływem lat malały szanse na jego zdobycie. Czarodziejka używała magii, by przedłużyć swoje życie, ale ciągle nie udało jej się zrealizować planu. W końcu pogodziła się z przeszłością i zdobyła sobie szacunek wśród mieszkańców Untergardu. Burza Chaosu pozwoliła jej wrócić do myśli o zemście. Po bitwie w Untergardzie Babunia zdobyła składnik potrzebny do rytuału (rogi szamana zwierzołudzi). Potem dowiedziała się, że Sternhauerzy przeżyli najazd, porzucając na pewną śmierć swoich poddanych. Babunia uznała, że to znak od losu. Zrozumiała, że nadszedł czas na działanie, nawet jeśli miała przypłacić to własną śmiercią.

Po co tam iść?

Bohaterowie Graczy mogą uznać, że nie obchodzi ich, co stało się z Babunią. Mogą nadal obawiać się ataku goblinów na kolumnę uchodźców. W takim przypadku powinienes tak nimi pokierować, by chcieli rozwiązać zagadkę tajemniczego zniknięcia Babuni. Możesz wykorzystać dowolne z poniższych uzasadnień:

- Babunia to jedyna uzdrowicielka, jaką mają uchodźcy. Jest potrzebna, ponieważ przygotowuje leki i opiekuje się rannymi.
- Kapitan Schiller przysiągł, że nie straci kolejnej osoby, ale nie może zostawić ludzi bez opieki.
- Babunia mogła znowu zabić, a Rhyha tylko wie, na co natknę się tym razem!
- Babunia miewa wizje i mówi o rzeczach, które nie istnieją.

Może tym razem naprawdę postradała zmysły?! Mogłaby nawet skrzywdzić uchodźców... A skoro o tym mowa, gdzie podział się ten wielki nóż, którego używa?

Jeśli Bohaterowie Graczy nadal odmawiają wyruszenia na poszukiwanie, kapitan Schiller wyśle kilku młodszych chłopaków, by ją znaleźli. Po dwóch godzinach wracają do obozu pogryzieni przez wilki. Płaczą i belkoczą coś o wiedźmich czarach. Jeśli mimo to Bohaterowie Graczy nie są zainteresowani rozwiązaniem zagadki, powinniśmy po prostu ominąć tę część przygody i zmniejszyć o 50 liczbę Punktów Doświadczenia dla wszystkich BG.

Rytuał

Bohaterowie Graczy będą musieli wrócić po własnych śladach do Fahndorfu, tym razem podróżując w nocy. Wędrowka zabiera około 2 godzin. Ruiny Fahndorfu znajdują się ćwierć kilometra na zachód od skrzyżowania dróg. Już z daleka widać blask płomieni.

Na pustym polu widzicie wielkie ognisko. Otaczają je ciemne sylwetki zwierząt. Słyszycie melodyjny głos i wycie wilków. Płomienie tańczą wysoko, sięgając mrocznego nieba. Ciemna postać wrzuca coś do ognia, który zmienia kolor. Czerwony... niebieski... zielony... W powietrzu daje się wyczuć magiczną moc.

W tym momencie Babunia jest już blisko ukończenia rytuału. Bohaterowie Graczy mają 3 rundy, by ją powstrzymać, zanim pojawi się demon. Udany test **spostrzegawczości** pozwala rozpoznać sylwetki zwierząt. To cztery wilki (Babunia jest przecież czarodziejką magii zwierząt). Jeśli któryś z BG posiada umiejętność **język tajemny (magiczny)**, rozpoznaje, że inkantacja wymawiana jest w *Lingua Praestantia*, czyli w języku magicznym. Jak się okazuje, Babunia nie jest osobą, za którą się podaje.

Rytuał można przerwać na trzy sposoby:

- Odwracając uwagę Babuni (zagadując ją, raniąc, albo przy użyciu innych metod). Jeśli nie wykona danego testu **splatania magii**, rytuał zostaje przerwany.
- Zabijając Babunię Moescher.
- Gasząc ogień. To rozwiązanie jest dość trudne, biorąc pod uwagę okoliczności. Ale jeśli Bohaterowie Graczy wykażą się pomysłowością, w ten sposób też można zapobiec nieszczęściu.

Wilki zaatakują intruzów i będą walczyły, do końca ochraniając Babunię. W zależności od liczby Bohaterów Graczy w drużynie, możesz zwiększyć liczebność zwierząt. Rozsądny stosunek sił to jeden wilk na każdego BG. Współczynniki wilków znajdziesz na str. 244.

Babunia znajduje się w miejscu kaźni jej ojca, po raz pierwszy od stu lat. Przepelnia ją wściekłość i chęć zemsty. Choć zapewne żywi ciepłe uczucia do Bohaterów Graczy, szczególnie po wspólnej podróży, nie pozwoli jednak, by ktoś powstrzymał ją przed dokonaniem zemsty na Sternhauerach. Jest mało prawdopodobne, by któremuś z Bohaterów Graczy udało się ją przekonać, że zamordowanie Sternhauerów niczego nie zmieni. Babunię da się jednak odwieść od planowanego czynu. Nie jest łatwe zadanie, które można rozwiązać za pomocą rzutu kostkami. Wymaga od gracza popisania się umiejętnościami przy odgrywaniu Bohatera. W stanie, w jakim obecnie znajduje się Babunia, mogą do niej dotrzeć tylko wyjątkowo przekonujące argumenty.

Jeśli Babunia zostanie zabita przed ukończeniem rytuału, przed śmiercią zdąży jeszcze wyszeptać: „Wybacz, ojczy, zawiodłam cię”. Potem umiera, w tym samym miejscu, gdzie zginął jej ojciec.

Jeśli Babunia przeżyje to spotkanie, zapada w letarg. W ciągu tygodnia umiera z wyczerpania albo, jeśli nie udało się jej przeprowadzić rytuału, w wyniku konsekwencji nieudanego testu poziomu mocy (patrz „Magiczna księga”).



Jeśli Bohaterowie Graczy nie przerwą rytuału, z ogniska wylania się skrzydlaty demon, który wzbija się w niebo. Jakiś czas później, Bohaterowie Graczy usłyszą o rzezi w twierdzy Sternhauer, gdzie cała rodzina ze wszystkimi sługami została wymordowana przez ognistego demona. Ukończenie rytuału wyczerpuje siły Babuni, która umiera w następnej rundzie z uśmiechem zadowolenia na twarzy.

Do Middenheim!

Reszta podróży do Middenheim przebiega spokojnie. W miarę jak zbliżacie się do miasta, zauważacie coraz więcej patroli wojskowych, a mroczny cień Drakwaldu zdaje się nieco ustępować. W końcu, w oddali dostrzegacie Górę Utryka – wielką skałę, na której wybudowano Middenheim. Uchodźcy z Untergardu wznoszą radosne okrzyki na widok flag Imperatora i księcia Todbringera, łopoczących dumnie nad blankami. Zbliżając się do miasta, zauważacie ogrom zniszczeń dokonanych przez Archaona. Wszędzie widać zbiorowe mogiły, mury są pokruszone i osmalone, a pół miasta leży w ruinie. Zdaje się, że nawet w Middenheim życie nie jest łatwe. Zastanawiacie się, co was czeka w Mieście Białego Wilka.

Tak kończy się wyprawa Przez ostępy Drakwaldu. Dalszy ciąg przygody znajdziesz w dodatku Ścieżki Przeklętych, Tom 1: Popioły Middenheim. Bohaterowie Graczy wypełnili swoje zobowiązania wobec mieszkańców Untergardu (za co dziękuję im kapitan Schiller i wszyscy uchodźcy). Nadal jednak mają relikwii od Ojca Dietricha. Przed nimi jeszcze wiele przygód.

Punkty Doświadczenia

Bohaterowie Graczy otrzymują po 125 PD za ukończenie przygody. Dostają kolejne 50 PD, jeśli powstrzymali Babunię Moescher przed ukończeniem rytuału. Możesz też przyznać 5–30 PD każdemu graczowi za dobre odgrywanie roli.

— Wskazówki dla graczy —

1. Burza Chaosu

W dzieciństwie słyszeliście pewnie opowieści o Wielkiej Wojnie z Chaosem. Historia Magnusa Pobożnego i jego zwycięstwa nad armiami Chaosu jest powszechnie znana. Choć w ciągu 200 lat, jakie upłynęły od tamtej pory, nie brakło wojen i zagrożeń, Imperium nigdy wcześniej nie stanęło w obliczu takiego niebezpieczeństwa. Aż do teraz. Archaon, Władca Chaosu, zaatakował Imperium, wiodąc pięć potężnych armii. Z Pustkowi Chaosu wyruszyły hordy mutantów, koszmarnych potworów i ogarniętych obłędem czarnoksiężników. Biczownicy i wróżbici głosili, że oto nadszedł kres ludzkości. Łatwo było w to uwierzyć, gdy hordy najeźdźców plądrowały i paliły wszystko na swojej drodze, pustosząc północne prowincje Imperium.

W ciągu kilku ostatnich miesięcy słyszeliście niezliczone opowieści. Ludzie powiadają, że Sigmar znów stąpa po ziemi. Podobno armia wilków zaatakowała kislevskie miasto Erengard. Dawni bohaterowie powstają z grobów, by bronić Imperium. Ludzie zapewniają, że pod Middenheim odniesiono wielkie zwycięstwo. Mówi się, że w Talabheim szalce zaraza.

Możecie wierzyć tylko w to, co sami widzieliście. Znajdujecie się w osadzie Untergard, położonej w Lesie Drakwald. Miała tu miejsce trwająca dziewięć dni bitwa ze zwierzóludźmi. Bestie próbowały zająć miasto, atakując z drugiego brzegu rzeki przez wielki most. Zostali odparci, ale cena zwycięstwa okazała się bardzo wysoka. Miasto zostało zrujnowane, a jego nieliczni mieszkańcy z mozołem próbują je odbudować. Imperialna armia dawno już odeszła z Untergardu, zostawiając za sobą tylko rannych i poległych. Słyszeliście, że gdzieś na północy trwają jeszcze walki, ale tutaj wojna dobiegła już końca. Przynajmniej taką macie nadzieję.

Jesteście w Untergardzie od kilku dni. Nad Drakwaldem szaleją ulewne burze. Po przebudzeniu zauważacie dwie rzeczy. Burza ustała i słychać jakieś poruszenie na pobliskim rynku Ackerplatz.

2. Wiadomość od Babuni

Do Kapitana Schillera

Kapitanie

Przepraszam, że opuszczam dzieci w ten sposób. Proszę, spróbuj znaleźć dla nich przyzwoity dom w Middenheim. To dobre dzieci i modłę się, by doczekały zmitowania Shallyi po całym cierpieniu, jakiego doświadczyły.

Wyruszam wyrównać rachunki z rodziną Sternhauerów. Czynię to dla siebie samej i dla ludu Untergardu. Ja jedna poniosę za to cenę.

Życzę wam powodzenia w Middenheim. Niechaj Sigmar czuwa nad Tobą i wszystkimi Twoimi ludźmi. Wracam do domu po raz ostatni. Być może spotkamy się ponownie w królestwie Morra.

Babunia Moescher

Indeks

A	
Akcje	130
Podstawowe	131-132
Atak wielokrotny	131
Odwrót	131
Przeladowanie	131
Ruch	131
Rzucenie zaklęcia	131
Szarża	132
Użycie przedmiotu	132
Wstawanie/Dosiadanie	
wierzchowca	132
Wycelowanie	132
Wykorzystanie	
umiejętności	132
Zwykły atak	132
Złożone	132-133
Bieg	132
Finta	132
Odepchnięcie	132
Opóźnienie	132
Ostrożny atak	132
Parowanie	133
Pozycja obronna	133
Skok	133
Szaleńczy atak	133
Inne	133
Alkohol	119
Efekty spożycia	118
Altdorf	226
Averland	225

B	
Bogowie	
Elfów	197
Imperium	184-197
Krasnoludów	197
Niziołków	197
Strefy wpływów	179
Bohaterowie Niezależni	245-247
Bretonia	234

C	
Cechy	18
Główne	18
Drugorzędne	18
Losowanie cech	18
Chaos	228-229
Choroby	141
Gorączka śmierdzących	
stóp	141
Krwawa biegunka	141
Robaczy koklusz	141
Smrodliwe wiatry	141
Szkorbutowy obłęd	142
Świerzb	142
Zgnilizna Nurgla	142
Zielona ospa	142

D	
Demoniczny chochlik	241
Dostępność	106

E	
Elementy przygody	203
Elfy	16
Cechy rasowe	20
Estalia	237

F	
Furia Ulryka!	136

G	
Głodowanie	117
Gniew Boży	149
Gnilce	221
Goblin	239
Groza	207
Testy Grozy	207

H	
Hochland	225

I	
Imiona	27
Imperium	224-228
System elektorski	227
Inicjatywa	129

J	
Jakość wykonania	107
Broni	109
Zbroi	115

K	
Kalendarz Imperium	227
Kapliczki	179
Khorne	198
Kieszonkowiec	245
Kislev	235
Kolor oczu	25
Kolor włosów	25
Koń	243-244
Koń wierzchowy	243
Kuc	243
Lekki koń bojowy	243
Rumak	244

Kostki	8
Kowal	245
Kraina Zgromadzenia	227
Kramarz	245
Krasnoludy	16
Cechy rasowe	20
Kruk	244
Książęta wampirów	230
Księstwa Graniczne	237
Kulty Chaosu	198

L	
Ludzie	15
Cechy rasowe	20

M	
Magia	146-177
Magia w grze	220
Ograniczenia rasowe	147
Rodzaje magii	147
Wiatry Magii	146
Zgłębianie tajników	
magii	147
Magia czarnoksiężska	167-170
Tradycja Chaosu	168
Tradycja Nekromancji	170
Efekty uboczne	167
Magia kapłańska	171-176
Dziedzina Mananna	171
Dziedzina Morra	171
Dziedzina Myrmidii	172
Dziedzina Ranalda	172

Dziedzina Shallyi	173
Dziedzina Sigmara	173
Dziedzina Taala i Rhyi	174
Dziedzina Ulryka	175
Dziedzina Vereny	175
Magia rytualna	176
Magia tajemna	156-166
Tradycja Cienia	156
Tradycja Metalu	158
Tradycja Niebios	159
Tradycja Ognia	160
Tradycja Śmierci	162
Tradycja Światła	163
Tradycja Zwierząt	164
Tradycja Życia	165

Manann	
Opis kultu	185
Zasięg kultu	184
Marienburg	225
Middenheim	226
Middenland	225
Miejsce urodzenia	26-27
Człowieka	26
Elfa	27
Krasnoluda	26
Niziołka	27
Mikstury	125
Morr	
Opis kultu	186
Zasięg kultu	185
Mutacje Chaosu	240
Mutant	240
Myrmidia	
Opis kultu	187
Zasięg kultu	187

N	
Nagrody	222-223
Pozycja społeczna i prestiż	223
Punkty Doświadczenia	222
Punkty Przeznaczenia	223
Najmity	245
Narzędzia	121
Niziołki	17
Cechy rasowe	20
Niedźwiedź	244
Nordland	225
Nuln	226
Nurgle	198

O	
Obciążenie	105
Obłęd	210-220
Choroby umysłu	212-218
Bezduszność	212
Bluznierczy szal	212
Chorobliwa	
podjeździwość	212
Cieleśna zgnilizna	212
Czarna rozpacz	213
Hustawka nastrojów	213
Koszmarne wspomnienia	213
Lepkie palce	214
Lęk	214
Mania prześladowcza	214
Opętanie	215
Opilstwo	215
Piromania	215
Skaza Chaosu	216

Szpony bazardu	216
Urojony zbawca	216
Uzależnienie od	
mandragory	217
Wizja zagłady	217
Wypalony umysł	218
Złamane serce	218
Leczenie obłędu	219-220
Leczenie magią	220
Medykamenty	220
Operacje chirurgiczne	219
Odgrywanie obłędu	219
Punkty Obłędu	210
Obrażenia i leczenie	138
Obrażenia	
Od czynników	
naturalnych	141
Choroby	141
Ogień	141
Uduślenie	141
Od zaklęć	151
Ogary Ciemności	221
Określenia gwarowe	
Bogów	182
Pieniądzy	107
Oręż	107
Cechy oręża	108-109
Ciężki	108
Druzgoczący	108
Eksperymentalny	108
Odlamkowy	108
Ogluszający	108
Parujący	108
Pozwolny	108
Precyzyjny	109
Przebijający zbroję	109
Specjalny	109
Szybki	109
Uniernuchamiający	109
Wyważony	109
Zawodny	109
Kategorie broni specjalnych	108
Typy broni	111
Współczynniki broni	109
Ork	240
Osobliwości	ok.126
Ostland	225
Oświetlenie	120
P	
Parowanie ciosów	134
Pies	244
Pies bojowy	244
Pirat	246
Pojemniki i sakwy	119
Pomniejszy demon	242
Profesje	28-88
Podstawowe	32-61
Akolita	32
Banita	32
Berserker z Norsej	33
Chłob	33
Cinra obozowa	34
Cyrkowiec	34
Cyrulik	35
Fanatyzm	35
Flisak	36
Giermek	36
Gladiator	37
Goniec	37
Górnik	38
Guslarz	38
Hiena cmentarna	39
Kanciarz	39
Kozak kislevski	40

Leśnik	40	Paser	78	Testy Strachu	207	Wycena	97
Lowca	41	Rajtar	78	Strażnik miejski	246	Zastraszanie	98
Lowca nagród	41	Reketer	79	Szkielet	242	Zaawansowane	
Mieszczanin	42	Rozbójnik	79	Szuler	246	Brzuchomówstwo	93
Mytnik	42	Rycerz	80	Sylvania	230	Czytanie i pisanie	93
Najemnik	43	Sierżant	80	System monetarny	105	Czytanie z warg	93
Ochotnik	43	Skrytobójca	81	Kurs wymiany	106	Gadania	93
Ochroniarz	44	Strzelec	81	S		Hipnoza	93
Oprych	44	Szampierz	82	Świątynie	179	Język tajemny (różne)	94
Paź	45	Szarlatan	82	Święta religijne	182-183	Kuglarstwo (różne)	94
Podzegacz	45	Szpieg	83	Drugi Szpunt	183	Leczenie	94
Porywacz zwłok	46	Uczony	83	Dzień Słońca	183	Nauka (różne)	94
Posłaniec	46	Urzędnik	84	Noc Tajemnicy	183	Nawigacja	94
Przemysłowiec	47	Weteran	84	Noc Wiedźm	182	Oswajanie	95
Przepatrywacz	47	Wędrowny czarodziej	85	Noworoczne		Otwieranie zamków	95
Przewoźnik	48	Włamywacz	85	Błogosławieństwo	182	Rzemiosło (różne)	95
Rybak	48	Wybraniec boży	86	Ostatnia Beczka	183	Sekretne znaki (różne)	96
Rzecznik rodu	49	Zabójca demonów	86	Pierwszy Dzień Lata	183	Sekretny język (różne)	96
Rzemieślnik	49	Zabójca olbrzymów	87	Pierwszy Kufel	183	Splatanie magii	96
Rzemiesznik	50	Zakonnik	87	Przekwitanie	183	Śledzenie	96
Skryba	50	Zwadda	88	Rozkwitanie	182	Torturowanie	96
Sługa	51	Zwiadowca	88	Saga	183	Tresura	96
Strażnik	51	Nowa profesja	29	Tydzień Ciasta	183	Tropienie	97
Strażnik dróg	52	Opcjonalna zmiana		Uspienie	183	Unik	97
Strażnik pól	52	profesji	30	T		Warzenie trucizn	97
Strażnik więzienny	53	Profesja początkowa	20, 28	Taal i Rhyia		Wiedza (różne)	97
Szczurołap	53	Wybór ojczyzny	22	Opis kultu	193	Wykrywanie magii	97
Szermierz estalijski	54	Zmiana profesji	29	Zasięg kultu	193	Zastawianie pułapek	97
Szlachcic	54	Protezy	127	Talabekland	225	Znajomość języka (różne)	98
Smieciarz	55	Przedmioty magiczne	177	Talabheim	226	Zwinnie palce	98
Tarczownik	55	Pierścień świętego		Testy i czas	207	Zeglarstwo	98
Uczeń czarodzieja	56	Horsta	177	Stopień trudności testu	90	Rezygnacja z testu	
Węglarz	56	Włócznie Hierofanta	177	Tilea	237	umiejętności	90
Włóczyki	57	Przekleństwo Tzeentcha	149	Trafienia krytyczne	138	Skuteczność testu	90
Wojownik klanowy	57	Przyzywanie		Głowa	139	Specjalizacja w umiejętności	91
Woźnica	58	Demonów	168	Korpus	139	Test przeciwnastny	91
Zabójca trolli	58	Ożywienie	170	Noga	140	Test umiejętności	89
Zarządca	59	Punkty Przeznaczenia	143, 208-209	Ręka	140	Zdobywanie umiejętności	92
Złodziej	59	A Bohaterowie		Nagła Śmierć	138	Unikanie ciosów	134
Zak	60	Niezależni	209	Trwałe efekty zranień	139	Upiór	243
Zeglarz	60	Korzystanie	208	Transport	122	Upływ czasu	128
Zobnierz	61	Z perspektywy MG	208	Inwentarz żywy	124	Usługi	124
Zobnierz okrętowy	61	Punkty Szczęścia	143	Pojazdy	122	Nocleg	124
Zaawansowane	62-88	R		Wierzchowce	124	Rozmaite	125
Arcykapłan	62	Ranald		Trucizny	125	Transport	124
Arcymag	63	Opis kultu	188	Tzeentch	198	V	
Arystokrata	63	Zasięg kultu	188	U		Verena	
Bard	64	Rodzeństwo	26	Ubranie	116	Opis kultu	196
Biczownik	64	Ruch i podróz	143-145	Ulryk		Zasięg kultu	196
Bosman	65	Latanie	145	Opis kultu	194	W	
Demagog	65	Przeskakiwanie	144	Zasięg kultu	194	Waga	25
Dworzanin	66	Ruch w walce	133	Umiejętności	90-98	Walka	
Fechtmistrz	66	Spadanie	144	Podstawowe		W powietrzu	145
Herold	67	Zeskakiwanie	144	Charakteryzacja	93	Atakowanie	133
Herszt banitów	67	Rundy	128	Dowodzenie	93	Bez broni	136
Inżynier	68	S		Hazard	93	Chwyty	136
Kapitan	68	Schemat Rozwoju	20	Jezdectwo	93	Oburącz	134
Kapłan	69	Shallya		Mocna głowa	94	Przykłady walki	137
Karczmarz	69	Opis kultu	190	Opieka nad zwierzętami	94	Strzelanie	135
Książę złodziei	70	Zasięg kultu	189	Plotkowanie	95	Wiek	26
Kupiec	70	Sigmar Młotodzierzca		Pływanie	95	Wiedźmi wzrok	221
Leśny duch	71	Opis kultu	191	Powozenie	95	Wilk	244
Lowca czarownic	71	Zasięg kultu	191	Przekonywanie	95	Wissenland	225
Lowca wampirów	72	Skaven	241	Przeszukiwanie	95	Wszzechwiedzący Wąż	221
Majordomus	72	Slaanesh	198	Skradanie się	96	Wyrocznie	180
Medyk	73	Status plemienny		Spostrzegawczość	96	Wzrost	25
Mistrz cieni	73	stworów	238-239	Sztuka przetrwania	96	Z	
Mistrz gildii	74	Knui	238	Targowanie	96	Zaklęcia	153-176
Mistrz magii	74	Silacz	239	Ukrywanie się	97	Akceptacja przeznaczenia	162
Mistrz rzemiosła	75	Wódz	239	Wioslarstwo	97	Aura odwagi	174
Mistrz zakonny	75	Strach	207	Wspinaczka	97	Bicz wodny	171
Nawigator	76						
Odkrywca	76						
Oficer	77						
Oprawca	77						

Bitewny szal	175	Ochrona przed	156	Geniusz arytmetyczny	100
Błędne ogniki	154	deszczem	153	Grotolaz	100
Błogosławieństwo		Oczy prawdy	164	Groźny	100
chyłości	153	Oczyszczenie	173	Gusła	100
Błogosławieństwo		Oddychanie pod wodą	171	Intrygant	100
hartu ducha	153	Odesłanie demona	164	Krasnoludzki fach	100
Błogosławieństwo		Odgłosy	154	Krasomówstwo	100
ochrony	154	Ogień U'Zhul	161	Krzepki	100
Błogosławieństwo		Ognista korona	161	Latanie	100
odwagi	153	Ognista kula	161	Lewitacja	100
Błogosławieństwo siły	154	Ognisty dech	161	Lotrzyk	100
Błogosławieństwo		Ognisty podmuch	161	Magia czarnoksiężska	100
uzdrowiania	153	Oplatanie	174	Magia kapłańska	100
Błogosławiony rejs	171	Ostatnie słowa	162	Magia powszechna	101
Błyskawica	159	Oszłomienie	157	Magia prosta	101
Błyskawiczny cios	172	Oślepiający blask	164	Magia tajemna	101
Calun niewidzialności	158	Otwarcie	173	Medytacja	101
Chodzenie po wodzie	171	Ożywienie	170	Morderczy atak	101
Cisza morska	171	Ożywienie umarłych	170	Morderczy pocisk	101
Dar Ulryka	175	Paląca krew	169	Naśladowca	101
Do ostatniego tchu	163	Pancerz Eteru	155	Niepokojący	101
Dotyk Chaosu	169	Pancerz prawości	173	Nieustraszone	101
Dotyk na odległość	155	Pancerz z ołowiu	159	Niezwykłe odporny	101
Dotyk śmierci	162	Pech	153	Obieżyświat	101
Drugie prorocтво Amul	160	Pierwsze prorocтво		Oburęczność	101
Gejzer	166	Amul	159	Odporność na Chaos	102
Geniusz taktyczny	172	Plaszcz cieni	157	Odporność na choroby	102
Głos pana	165	Plomien wiary	174	Odporność na magię	102
Gorejący miecz	161	Poblask	154	Odporność na truciznę	102
Gorejący wzrok	163	Podmuch	153	Odporność psychiczna	102
Groza wojny	172	Podmuch wiatru	160	Odwaga	102
Grzmot	174	Podniebny chód	156	Ogluszanie	102
Gwiezdny blask	160	Podśluchiwanie	176	Opanowanie	102
Iluzja	158	Pokusa Chaosu	169	Ożywienie	102
Jak kamień w wodę...	153	Porażenie	153	Pancerz wiary	102
Kajdany Vereny	175	Poskromienie	164	Poliglota	102
Kłatwa	160	Posłaniec ze snu	171	Przemawianie	102
Kłatwa albatrosa	171	Pożoga zagłady	162	Przerażający	102
Kłatwa cierni	166	Prawdomówność	176	Rozbrajanie	102
Kłatwa starości	163	Prawo logiki	158	Silny cios	102
Kojący dotyk	174	Próba ognia	176	Straszny	102
Kolumna światłości	164	Przebudzenie upiora	170	Strzał mierzony	103
Kometa Sigmara	174	Przekształcenie metalu	159	Strzał precyzyjny	103
Koroza	158	Przemiana w kruk	164	Strzał przebijający	103
Kosa żniwiarza	162	Przemiana w niedźwiedzia	165	Strzelec wyborowy	103
Krew ziemi	166	Przemiana w wilka	165	Szał bojowy	103
Leczenie choroby	173	Przerażający wygląd	158	Szczęście	103
Leczenie obłąd	173	Przyjaciół zwierząt	174	Szósty zmysł	103
Leczenie ran	173	Przypalenie	161	Szybki refleks	103
Letarg	172	Przyzwanie ducha	170	Szybkie wycognięcie	103
Lodowa zamieć	175	Przyzwanie grupy		Talent artystyczny	104
Łaska Chaosu	168	demonów	169	Twardziel	104
Magiczna broń	155	Przyzwanie pomniejszego		Ulicznik	104
Magiczne zamknięcie	156	demona	168	Urodzony wojownik	104
Magiczne żądło	154	Rączy jelen	174	Wędrowiec	104
Magiczny alarm	156	Rozblysk	163	Widzenie w ciemności	104
Magiczny plomien	153	Rozproszenie magii	156	Woltyżerka	104
Martwica	170	Sila natury	167	Wyczucie kierunku	104
Maska iluzji	157	Sila niedźwiedzia	175	Wykrywanie pułapek	104
Metoda prób i błędów	159	Sila umysłu	159	Wyostrome zmysly	104
Męczeństwo	173	Skrzydła sokoła	165	Zapasy	104
Miecz sprawiedliwości	176	Słowo bólu	169	Zapiekła nienawiść	104
Migotliwa tarcza	163	Sobowtór	157	Zmysł magii	104
Młot Sigmara	173	Spyt Ranalda	172	Żyłka handlowa	104
Mowa zwierząt	165	Srebrzyste strzały Arha	158	Zmory	222
Mroczna dłoń		Strefa mroku	157	Znak gwiazdny	26
zniszczenia	169	Strefa zamętu	158	Znaki szczególne	25
Mroczne przeznaczenie	160	Szept rzeki	166	Zombi	243
Mumifikacja	171	Szpony furii	165	Zwierozczek	241
Natchnienie	164	Sztylety cienia	158		
Nawalnica	160	Ślepy traf	172		
Niebiańskie skrzydła	160	Śmiertelny dotyk	170		
Niezdarność	154	Tarcza Aqshy	161		
Oblicze śmierci	170	Tarcza Myrmidii	172		
		Tłumienie magii	159		
		Uciszanie	156		
		Uczta kruków	165		
		Ukojenie Rhyi	175		
		Umagicznienie	159		
		Uplyw lat	162		
		Urok	173		
		Uśmiech losu	173		
		Uśpienie	154		
		Uzdrowienie	163		
		Waleczność	172		
		Welon zepsucia	169		
		Wicher śmierci	163		
		Wieczny odpoczynek	171		
		Wilcze serce	175		
		Wilczy zew	175		
		Wiosenny rozkwit	166		
		Witalność	170		
		Wizja męki	168		
		Wizja Morra	172		
		Wizja przeszłości	175		
		Wizja śmierci	162		
		Włocznia Myrmidii	172		
		Wrota ziemi	166		
		Wróżba	159		
		Wykrycie pułapek	173		
		Wyssanie życia	162		
		Z prochu powstałeś...	170		
		Zapora ze stali	158		
		Zew Vanhela	170		
		Zguba demonów	164		
		Ziemia karmicielka	166		
		Zimowy chłód	175		
		Złodowacenie	166		
		Znak kruk	171		
		Zwalczenie trucizny	173		
		Zwierzęcy szal	165		
		Żar sere	161		
		Żar z nieba	166		
		Czary dotykowe	152		
		Czary obszarowe	152		
		Kręgi ochronne	151		
		Magiczne pociski	151		
		Rzucanie zaklęć	147		
		Zaskoczenie	130		
		Zawadiaka	246		
		Zbir	247		
		Zbój	247		
		Zbroje	114		
		Opancerzenie proste	115		
		Opancerzenie złożone	115		
		Rzucanie zaklęć w zbroi	151		
		Typy pancerzy	115		
		Wplyw pancerza	115		
		Zdolności	98-104		
		Zdobywanie zdolności	98		
		Artylerzysta	99		
		Bardzo silny	99		
		Bardzo szybki	99		
		Bijatyka	99		
		Blyskawiczne			
		przeladowanie	99		
		Blyskawiczny blok	99		
		Blyskotliwość	99		
		Brawura	99		
		Broń naturalna	99		
		Broń specjalna (różne)	99		
		Bystry wzrok	99		
		Charyzmatyczny	99		
		Chirurgia	99		
		Chodu!	99		
		Czarnoksiężstwo	99		
		Czlowiek-guma	100		
		Czuły słuch	100		
		Dotyk mocy	100		
		Etykieta	100		

Wzorniki



BOHATER

Imię:

Rasa:

Obecna profesja:

Poprzednia profesja:

OPIS BOHATERA

Wiek:

Płeć:

Kolor oczu:

Waga:

Kolor włosów:

Wzrost:

Znak gwiazdny:

Rodzeństwo:

Miejsce urodzenia:

Znaki szczególne:

CECHY SPECJALNE

Cechy główne: WW US K Odp Zr Int SW Ogd

Początkowa

Schemat

Rozwoju

Aktualna

Cechy drugorzędne

A

Żyw

S

Wt

Sz

Mag

PO

PP

Początkowa

Schemat

Rozwoju

Aktualna

BRON

Nazwa Obc. Kategoria Siła broni Zasięg Przelad. Cechy oręża

PANCERZ

Opancerzenie proste

Typ pancerza

Punkty Zbroi

Opancerzenie złożone

Typ pancerza

Obc.

Lokacja ciała

PZ

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

GRACZ

Imię:

Mistrz Gry:

Kampania:

Rok kampanii:

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Obecne:

Razem:

RUCH W WALCE

Ruch/odwrot:

Szarża:

Bieg:

PUNKTY ZBROI

Głowa

01-15

Korpus

56-80

Prawa
ręka

16-35

Lewa
ręka

36-55

Prawa
noga

81-90

Lewa
noga

91-00

ZESTAWIENIE AKCJI

Akcje podstawowe

Typ

Akcje złożone

Typ

Wycelowanie

Akcja

Szaleńczy atak

Akcja podwójna

Rzucenie zaklęcia

Różnie

Pozycja obronna

Akcja podwójna

Szarża

Akcja podwójna

Opóźnienie

Akcja

Odwrót

Akcja podwójna

Finta

Akcja

Ruch

Akcja

Ostrożny atak

Akcja podwójna

Użycie przedmiotu

Akcja

Skok

Akcja podwójna

Przeladowanie

Różnie

Odepchnięcie

Akcja

Wstawanie/

Akcja

Parowanie

Akcja

Dosiadanie wierzchowca

Akcja

Bieg

Akcja podwójna

Zwykły atak

Akcja

Atak wielokrotny

Akcja podwójna

Wykorzystanie umiejętności

Różnie

ZDOŁNOŚCI

Podstawowe	Wykupione	+10%	+20%	Zdolności pokrewne
Charakteryzacja	☐	☐	☐	_____
Dowodzenie	☐	☐	☐	_____
Hazard	☐	☐	☐	_____
Jezdźiectwo	☐	☐	☐	_____
Mocna głowa	☐	☐	☐	_____
Opieka nad zwierzętami	☐	☐	☐	_____
Plotkowanie	☐	☐	☐	_____
Pływanie	☐	☐	☐	_____
Powozenie	☐	☐	☐	_____
Przekonywanie	☐	☐	☐	_____
Przeszukiwanie	☐	☐	☐	_____
Skradanie się	☐	☐	☐	_____
Spostrzegawczość	☐	☐	☐	_____
Sztuka przetrwania	☐	☐	☐	_____
Targowanie	☐	☐	☐	_____
Ukrywanie się	☐	☐	☐	_____
Wioslarstwo	☐	☐	☐	_____
Wspinaczka	☐	☐	☐	_____
Wycena	☐	☐	☐	_____
Zastraszanie	☐	☐	☐	_____

[illegible][illegible]

WYPOSAŻENIE

[illegible]

PIENIĄDZE

Złote korony (zk)

Srebrne szylingi (s)

Miesięczne pensy (p)

Przygoda czeka...

Oto Stary Świat – mroczne i ponure miejsce, nękane nieustannymi wojnami. Cień Chaosu pada na tętniące życiem miasta ludzi, puszcze elfów i podziemne twierdze krasnoludów skryte głęboko pod strzelistymi szczytami Gór Krańca Świata. Oto Imperium – największa z krain Starego Świata. Atakowane ze wszystkich stron, mężnie i z wiarą przeciwstawia się ciemności, która zagraża całemu światu. Wszędzie czyha śmiertelne zagrożenie, nawet w pozornie bezpiecznych prowincjach pod władzą Książąt-Elektorów. W lasach grasują bandy potwornych zwierzolidzi i orków. Przecznione nienawiścią skaveny rozsiewają zarazę i zepsucie ze swoich podziemnych nor, a szaleni kultysty przywołują demony i odprawiają odrażające rytuały ku czci bogów Chaosu.

W fabularnej grze Warhammer Fantasy Roleplay wejdziesz się w bohatera, który stara się przeżyć w tym ponurym świecie. Kim będziesz? Dzielnym rycerzem czy sprytną złodziejką? Zgłębiającym tajniki wiedzy czarodziejem czy ponurą wojowniczką? To zależy tylko od Ciebie. Jedno jest pewne – świat Warhammera to ciekawe, choć niebezpieczne miejsce. Teraz możesz poznać go dogłębnie. Zwiedzisz najwspanialsze pałace wielkich miast i najpodlejsze zaułki dzielnic portowych. Poznasz mroczne sekrety szalonych sług Chaosu i będziesz świadkiem heroicznego męstwa obrońców tej pięknej krainy. Oszłomi Cię moc potężnych zaklęć, a plugawe rytuały nekromantów napętnią odrazę i strachem. Zaznasz prawdziwej przyjaźni i braterstwa, ale poznasz także gorzki smak zdrady i niewdzięczności. Może przeznaczeniem Twojego Bohatera będzie szaleństwo lub śmierć? A może zdobędzie władzę i skarby, gdy pokona wszelkie przeciwności losu?

Teraz możesz o tym zdecydować! Oto świat Warhammera. Sprawdź, jak wiele zdołasz w nim osiągnąć.

Warhammer Fantasy Roleplay to kompletna gra. Do rozpoczęcia rozgrywki potrzebujesz jedynie niniejszej książki, kilku kostek i grupy przyjaciół. Oto, co znajdziesz w tym podręczniku:

- System szybkiego tworzenia postaci. Możesz stworzyć Bohatera w ciągu niespełna pół godziny i od razu zacząć rozgrywkę.
- Zestaw prostych, a zarazem dokładnych zasad opisujących wszystkie aspekty gry, od interakcji z innymi postaciami do mutacji Chaosu.
- Unikalny system rozwoju Bohatera, a także ponad 100 profesji – od akolity i banity do zabojcy trolli i żołnierza okrętowego.
- Kompletnie zasady dotyczące magii, włącznie z tajnikami mocy czarnoksięskich, oraz ponad 175 zaklęć. Moc jest na wyciągnięcie ręki, ale strzeż się Przekleństwa Tzcenteha!
- Szczegółowy opis Imperium i Starego Świata. Porządek społeczny, religia, wierzenia oraz wiele innych informacji.
- Gotową do prowadzenia przygodę wprowadzającą – „Przez ostępy Drakwaldu”.
- Nowe opowiadanie autorstwa Dana Abnetta.

**Witaj w grze fabularnej rozgrywanej się w świecie Warhammera.
Śmierć i sława czekają!**

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. © Copyright Copernicus Corporation 2005. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>

Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



Black Industries

BL PUBLISHING

**COPERNICUS
CORPORATION**

ISBN: 83-86758-60-4



9 788386 758609