ULTIMATE WARHAMMER

Opracował: Lorgan
lorgan@tenchi.pl

©Games Workshop/Fantasy Flight games; By Ralph Horsley

Niniejszy dodatek jest całkowicie darmowy, nieoficjalny i w żaden sposób niezatwierdzony przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device,'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop.

Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2012, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia, bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.

Wstęp

Niniejszy podręcznik jest nieoficjalnym dodatkiem do drugiej edycji gry fabularnej Warhammer Fantasy Role Play, wydanej na rynku polskim przez Copernicus Corporation. Jego celem jest uzupełnienie gry o treści, które nigdy nie zostały w Polsce oficjalnie przedstawione, między innymi z powodu pojawienia się trzeciej edycji systemu. Większość materiałów w książce stanowi więc zbiór fanowskich tłumaczeń oficjalnych podręczników anglojęzycznych, takich jak: Lure of the Liche Lord, Night's Dark Masters. A Guide to Vampires, The WFRP Companion i inne. Reszta to usprawnienia i dodatki służące podniesieniu jakości rozgrywki, które sam wymyśliłem lub zebrałem i opracowałem.

Pozdrawiam, Lorgan

Zmiany w zasadach

Bohater:

- Każdemu losowaniu w trakcie tworzenia bohatera przysługuje przerzut. Zasada ta zastępuje standardową "łaskę Shallyi" ze strony 19 w *Księdze Zasad*.
- Z listy profesji wejściowych fechtmistrza został usunięty weteran. Profesję fechtmistrza mogą wykonywać wyłącznie bohaterowie, którzy pokonali w pojedynkach minimum trzech słynnych wojowników mających po 36 rozwinięć lub więcej.
- Do listy profesji wejściowych szampierza został dodany zwadźca.
- Ze względu na dodanie nowej statystyki, zdolność *wyostrzone zmysły* zmienia swoje działanie. Zapewnia od teraz permanentny modyfikator +5 do wszystkich testów Percepcji.
- Zdolność *szał bojowy* ze strony 103 w *Księdze Zasad* zmienia swoje działanie na następujące: W trakcie walki Bohater potrafi wprowadzić się w szał bojowy. Przez jedną rundę musi doprowadzać się do wściekłości (wyjąc, gryząc tarczę, bijąc się w pierś itd.). W następnej rundzie jego pierwotna natura bierze górę, zapewniając modyfikator +10 do testów Siły Woli i Krzepy, przy jednoczesnym modyfikatorze -10 do testów Walki Wręcz, Percepcji i Inteligencji. Podczas walki zawsze atakuje najbliższego przeciwnika, wykonując "atak", "atak wielokrotny", "szarżę" lub "szaleńczy atak", nie może uciekać, ani wykonywać akcji "odwrót". Bohater pozostaje pod wpływem *szału bojowego* do końca starcia.
- Za cenę 50 PD można usunąć punkt Obłędu, o ile ich aktualna liczba wynosi mniej niż 5 (lub mniej niż 7 gdy posiada się zdolność *odporność psychiczna*).

Ekwipunek:

- Cecha oręża "ciężki" sprawia, że cecha "druzgoczący" nie działa w opcji ataku wielokrotnego. Zasada ta zastępuje opis ze strony 108 w *Księdze Zasad*.
- Najlepszej jakości broń dwuręczna traci cechę "powolny".
- Sztylet zyskuje cechę "szybki".
- Obrażenia wszystkich broni dystansowych i palnych zostają zwiększone o 2.
- Noszenie dwóch elementów pancerza na co najmniej trzech lokacjach (kończyny liczą się oddzielnie), skutkuje modyfikatorem -10 do testów Zręczności i -10 do testów Krzepy podczas pływania. Noszenie trzech elementów pancerza na co najmniej trzech lokacjach zwiększa ujemny modyfikator o kolejne -10 do testów Zręczności (w sumie -20), -10 do testów Krzepy podczas pływania (w sumie -20), a także -1 punkt Szybkości. Zasada ta zastępuje "wpływ pancerza" ze 115 strony *Podręcznika Gracza* (zgodnie z opisem hełmu, stanowi on wyjątek).

Nowa cecha - Percepcja:

Cecha "Inteligencja" została rozbita na dwie zupełnie odrębne: (P) Percepcję i (Int) Inteligencję. Umiejętności dotychczas podległe pod Inteligencję dzielą się następująco:

Czytanie z warg (P), Hazard (Int), Język tajemny (Int), Leczenie (Int), Nauka (Int), Nawigacja (P), Opieka nad zwierzętami (Int), Przeszukiwanie (P), Sekretne znaki (P), Sekretny język (P), Spostrzegawczość (P), Sztuka przetrwania (Int), Tropienie (P), Ważenie trucizn (Int), Wiedza (Int), Wycena (Int), Znajomość języka (Int).

Zasady pościgów:

Pieszy pościg wygrywa ten o większej Szybkości. Jeżeli jest ona równa, decyduje przeciwstawny test Odporności. Pościg konno (lub porównywalny) wygrywa ten o większej Szybkości środka lokomocji. Jeżeli jest ona równa, decyduje przeciwstawny test Jeździectwa/Powożenia.

Ekwipunek początkowy

Każdy bohater rozpoczyna grę z poniższym wyposażeniem:

- Ubranie podróżne (koszula, spodnie, buty i peleryna)
- Sztylet
- Sakwa albo plecak
- Drewniana miska i sztućce
- Broń jednoręczna
- Sakiewka z 2k10 zk

Rasy

Człowiek:

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Rzut	Żyw
1-3	10
4-6	11
7-9	12
10	13

Rzut	PP
1-4	2
5-7	3
8-10	3

- **Uniwersalny (Imperium)**

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 2 losowo wybrane (s. 21)

- **Averland (Imperium)**

Umiejętności: jeździectwo albo plotkowanie, opieka nad zwierzętami albo rzemiosło (górnictwo), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Averlandzie

- **Hochland (Imperium)**

Umiejętności: plotkowanie albo ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), strzelec wyborowy albo wędrowiec
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Hochlandzie

- **Middenland (Imperium)**

Umiejętności: plotkowanie albo zastraszanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), groźny albo urodzony wojownik
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Middenlandzie

- **Nordland (Imperium)**

Umiejętności: mocna głowa albo język (norski), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny albo odwaga
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Nordlandzie

- **Ostermark (Imperium)**

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie albo język (kislevski), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Ostermarku

- **Ostland (Imperium)**

Umiejętności: plotkowanie albo sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny albo opanowanie
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Ostlandzie

- **Reikland (Imperium)**

Umiejętności: dowodzenie albo plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), charyzmatyczny albo błyskotliwość
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Reiklandzie

- **Stirland (Imperium)**

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie albo tresura, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Stirlandzie

- **Sylvania (Imperium)**

Umiejętności: wiedza (Imperium) albo znajomość języka (sylvański), plotkowanie albo sztuka przetrwania, znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 2 losowo wybrane (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Sylvanii

- **Talabekland (Imperium)**

Umiejętności: plotkowanie albo tropienie, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Talabeklandzie

- **Wissenland (Imperium)**

Umiejętności: rzemiosło (górnictwo albo uprawa ziemi), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), opanowanie albo twardziel
Specjalne: +10 do wiedzy (Imperium) o Wissenlandzie

- **Gospodar, obwód południowy (Kislev)**

Umiejętności: dowodzenie albo targowanie, mocna głowa, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie południowym

- **Ungoł, obwód południowy (Kislev)**

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo plotkowanie, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie południowym

- **Gospodar, obwód północny (Kislev)**

Umiejętności: mocna głowa albo zastraszanie, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), groźny albo urodzony wojownik
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie północnym

- **Ungoł, obwód północny (Kislev)**

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo jeździectwo, wiedza (Kislev) albo sztuka przetrwania, znajomość języka (kislevski albo ungolski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie północnym

- **Gospodar, obwód wschodni (Kislev)**

Umiejętności: mocna głowa, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), urodzony wojownik
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie wschodnim

- **Ungoł, obwód wschodni (Kislev)**

Umiejętności: jeździectwo albo rzemiosło (górnictwo), wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski albo ungolski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie wschodnim

- **Gospodar, obwód zachodni (Kislev)**

Umiejętności: mocna głowa, wiedza (Kislev), zastraszanie albo znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie zachodnim

- **Ungoł, obwód zachodni (Kislev)**

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo sztuka przetrwania, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), niezwykle odporny
Specjalne: +10 do wiedzy (Kislev) o obwodzie zachodnim

- **Księstwa Graniczne**

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Księstwa Graniczne), znajomość języka (bretoński albo staroświatowy albo tileański)
Zdolności: 2 losowo wybrane (s. 21)

- **Norska**

Umiejętności: mocna głowa, sztuka przetrwania, wiedza (Norska), znajomość języka (norski), żeglarstwo
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), *uodporniony na Chaos*

- **Strzyganin, rzeczny**

Umiejętności: mocna głowa, pływanie, wiedza (Imperium albo strzyganie), wioślarstwo albo żeglarstwo, znajomość języka (staroświatowy albo strzygański)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21)
Specjalne: -10 do testów Ogłady wobec postaci z Imperium

Elf:

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+25	+20	+20	+25	+20	+20	+20	+20

Rzut	Żyw
1-3	9
4-6	10
7-9	11
10	12

Rzut	PP
1-4	1
5-7	2
8-10	2

- **Leśny (Asrai)**

Umiejętności: wiedza (elfy), znajomość języka (fan-eltharin, staroświatowy)
Zdolności: broń specjalna (długi łuk) albo zmysł magii, bystry wzrok, opanowanie albo błyskotliwość, widzenie w ciemności

- **Mroczny (Druchii)**

Umiejętności: wiedza (Naggaroth), znajomość języka (druhir), zastraszanie lub spostrzegawczość
Zdolności: bystry wzrok, widzenie w ciemności, zmysł magii (tylko kobiety) albo opanowanie, odporność psychiczna

- **Wysoki (Asur)**

Umiejętności: wiedza (Ulthuan), znajomość języka (tar-eltharin), nauka (genealogia/heraldyka)
Zdolności: bystry wzrok, opanowanie albo błyskotliwość, widzenie w ciemności, *odwieczne męstwo* albo zmysł magii

Krasnolud:

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+20	+20	+25	+15	+20	+20	+20	+15

Rzut	Żyw
1-3	11
4-6	12
7-9	13
10	14

Rzut	PP
1-4	1
5-7	2
8-10	3

- **Góry Krańca Świata / Imperium**

Umiejętności: rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo albo kowalstwo), wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khazalid, staroświatowy)
Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

- **Norska**

Umiejętności: mocna głowa, rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo albo kowalstwo), wiedza (Norska), znajomość języka (khazalid, norski)
Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, *uodporniony na Chaos*, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Niziołek:

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+25	+15	+15	+25	+25	+20	+20	+25

Rzut	Żyw
1-3	8
4-6	9
7-9	10
10	11

Rzut	PP
1-4	2
5-7	2
8-10	3

Umiejętności: nauka (genealogia albo heraldyka), plotkowanie, rzemiosło (gotowanie albo uprawa ziemi), wiedza (niziołki), znajomość języka (niziołków, staroświatowy)
Zdolności: 1 losowo wybrana (s. 21), broń specjalna (proca), odporność na Chaos, widzenie w ciemności

Szablony

Szablony nie są samodzielnymi rasami, a jedynie ich modyfikacjami. Przeznaczone są one przede wszystkim dla Mistrza Gry, któremu mają służyć do tworzenia potężnych adwersarzy. Jeżeli Bohater Gracza miałby kiedykolwiek mieć nałożony jakiś z poniższych szablonów, trzeba wziąć pod uwagę, że jego potęga znacznie przekroczy wszystko, co dostępne jest większości innych postaci w grze.

Wampir:

Krwawy pocałunek: Przemiana w Przebudzonego nie jest przyjemnym doświadczeniem. Wampir i jego przyszłe dziecię muszą napić się nawzajem własnej krwi. Jest to akt równie gwałtowny, co namiętny. Bardzo rzadko obdarza się *krwawym pocałunkiem* kogoś, kto tego nie chce, a przemieni praktycznie nigdy tego nie żałują. Moment, w którym gorąca krew nieumarłego przenika organizm ofiary, jest również początkiem niewyobrażalnego bólu, który po zaledwie kilku chwilach pozbawia przytomności. Nie wiadomo, czy dusza pozostaje w nowonarodzonym wampirze. Zachowuje on wszystkie wspomnienia i myśli, lecz znikają krępujące go ograniczenia śmiertelnego ciała. Budzi się w nim mroczna bestia, która według niektórych kapłanów zajmuje miejsce zwolnione po duszy. Przez kilka godzin po przebudzeniu, nowonarodzony wampir jest słaby i zdezorientowany. Później nadchodzi zrozumienie nowej potęgi. Znikają ludzkie słabości, a mroczny wigor przepełnia odmienione ciało.

Przemiana: Tylko ludzie mogą zostać obłożeni klątwą wampiryzmu. Poniższy szablon modyfikatorów należy nanieść na przemienioną postać. Ważne jest, że w ten sposób modyfikowane są cechy początkowe, a *nie* schemat rozwoju. Dodatkowe zdolności otrzymuje się automatycznie i nie trzeba za nie płacić Punktami Doświadczenia.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+15	+15	+10	-	+10	+10*
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	+2	+1	-	0	

* Jeżeli postać została przemieniona przez wampira z rodu nekrarchów lub strigoi, zamiast modyfikatora +10, należy zmniejszyć Ogładę o połowę (zaokrąglając w górę).

Dodatkowe zdolności: dar krwi (*wyssanie krwi*, *władza nad ożywieńcami*, *klątwa wampiryzmu*), wyostrzone zmysły, straszny, broń naturalna, widzenie w ciemności, ożywieniec

Jeżeli wampir należy do jakiegoś rodu, otrzymuje dodatkowo:

- *Krwawe Smoki*: dar krwi (*ludzka postać*)
- *Lamie*: dar krwi (*ludzka postać*)
- *Nekrarchowie*: przerażający
- *Strigoi*: szał bojowy
- *Von Carsteinowie*: dar krwi (*ludzka postać*)

Czerwone pragnienie: Poza zwiększeniem możliwości fizycznych, wraz z przemianą w wampira pojawia się instynkt łowcy. Wyostrzone zmysły pozwalają wykrywać krew wszędzie w pobliżu: węszyć ją, widzieć i słyszeć, jak płynie w żyłach ofiar. Wampir zabija chętnie, bez wahania i żadnego treningu. Jest niczym wilk, utalentowany w tropieniu ofiar, jakby urodził się tylko w tym celu. Ceną za to jest konieczność pożywiania się krwią. To jedyna potrzeba jego nieżycia – nie wymaga już snu, jedzenia, picia, ciepła, ani nawet powietrza, chociaż zazwyczaj wciąż potrafi czerpać z nich przyjemność.
Czerwone pragnienie nie przypomina żadnego znanego pragnienia śmiertelników. Jest stałą świadomością potrzeby, falą pożądania, które wznosi się i opada, lecz stale jest obecne, zasilając instynkt. Nawet po opiciu się po brzegi, gdzieś w głębi czai się chęć sięgnięcia po więcej. Kiedy wampir wzbrania się przed jego zaspokojeniem, przeradza się w niewyobrażalną mękę. Większość z tych, którzy długo próbują oprzeć się pragnieniu ulega w końcu szaleństwu zabijania i ucztowania. Są jednak wyjątki. Nekrarchowie znani są z tego, że zamiast z krwi, czerpią energię ze spaczenia i mrocznej magii. Strigoi radzą sobie dzięki posoce zmarłych oraz, jeśli zachodzi taka potrzeba, szczurów i innych szkodników. Jest też legendarny Abhorash, założyciel linii Krwawych Smoków, który podobno pozbył się na zawsze *czerwonego pragnienia*, pijąc krew wielkiego smoka, którego pokonał w pojedynku.
Smak ludzkiej krwi jest u każdego osobnika wyjątkowy i zmienia się nawet pod wpływem tego, czym się on zajmuje. Krew pijaka może odurzyć wampira; krew chorego może smakować gorzej i słabo działać; poranna krew jest lżejsza i słodsza niż wieczorna. Picie zawsze jednak sprawia wampirowi przyjemność. Nawet krew przyjęta od najgorszych parszywców, smakuje dość dobrze. Elfia krew ma dla wampirów bardzo intensywny

smak, przez co starają się ją pić dość rzadko. Krew krasnoludów spijana jest niezwykle rzadko, ponieważ w zasadzie nie ma smaku i jest jakby zwietrzała.
Wampiry posilają się z różną częstotliwością: te, które nie wstąpiły jeszcze na żadną z wampirzych profesji, muszą napić się raz na tyle godzin, ile mają Wytrzymałości; thralle zamieniają godziny na dni; hrabiowie nocy dni na tygodnie; władcy nocy tygodnie na miesiące. Jeszcze starsze i potężniejsze wampiry mogą pić nawet rzadziej. Kiedy określony czas minie, muszą zdać test Siły Woli, lub zaatakują najbliższą ofiarę i zaczną wysysać z niej życiodajny płyn. Sukces testu pozwala odroczyć konieczność napicia się o godzinę/dzień/tydzień/miesiąc, lecz sprawia także, że kolejna próba oparcia się będzie trudniejsza o -10 (kumulatywne), a także obniża Krzepę o 1k10 punktów (Krzepa spada również po nieudanym teście, jeśli wampir nie może znaleźć upragnionego pożywienia). Każdorazowy atak *wyssania krwi* przywraca do maksymalnie 10 wcześniej utraconych punktów Krzepy. Jeżeli Krzepa wampira zostanie zredukowana do 0, staje się ledwie zdolny do ruchu: WW, US i Zr zmniejszają się do 1/10 normalnej wartości, zaś Szybkość spada do 1. Jeżeli nie uda mu się znaleźć krwi, która poprawiłaby jego kondycję, może zdecydować się na zapadnięcie w letarg. Regeneruje w ten sposób 1 punkt Krzepy po każdym przespanym roku. Niewielu przebudzonych decyduje się na to, ponieważ wolą ratować się krwią zwierząt lub zniedołężniałych starców, którzy nie będą w stanie się obronić.

Dary krwi: Krew wampira niesie w sobie więcej niż tylko siłę i głód. Umiejętności i moce Pierwszych Dzieci spływają wraz z nią przez pokolenia, dając potęgę i starożytne magiczne właściwości. Dary krwi zawierają różnorodne moce, które śmiertelnik otrzymuje, kiedy przemienia się w wampira. Wampiry należące do pewnych rodów mają większe szanse na zdobycie konkretnych darów niż inni, lecz przez wieki krew uległa już takiemu wymieszaniu, że ciężko coś więcej przewidzieć.

Kiedy wampir staje się bardziej potężny (przechodzi kolejne profesje), otrzymuje nowe dary krwi. Za każdym razem, kiedy wampir przechodzi na kolejną wampirzą profesję (thrall, hrabia nocy, lub władca nocy), ewoluuje, zyskując jeden dar krwi właściwy dla swojego rodu oraz drugi, z innego, wybranego rodu. Zdolności te losuje się przy pomocy poniższej tabeli. Ich opisy znajdują się w dalszej części podręcznika, w rozdziale *Zdolności*.

Rzut	Krwawy Smok	Lamia	Nekrarcha	Strigoi	Von Carstein	Niezależny
1	Mistrz miecza	Splot magii	Post krwi	Forma nietoperza	Wezwanie burzy	Tryskająca krew
2	Wściekła szarża	Skażona niewinność	Mroczny majestat	Post krwi	Mroczny majestat	Nosiciel
3	Mięśnie z żelaza	Odporność na światło	Wizja śmierci	Przekleństwo revenanta	Odporność na światło	Gospodarz
4	Przebijający cios	Dominacja	Odporność na światło	Mięśnie z żelaza	Forma mgły	Potworna deformacja
5	Akceleracja	Forma mgły	Mistrz Mrocznej Sztuki	Monstrualne rozmiary	Wymuszony obraz	Drenaż ducha
6	Potworna siła	Forma chowańca	Nehekharańskie zwoje	Wezwanie ghuli	Posrebrzona krew	Wygłodniały
7	Nieświęta dusza	Szlachetna krew	Szlachetna krew	Wezwanie szkodników	Wezwanie wilków	Zapach krwi
8	Plugawa regeneracja	Akceleracja	Posrebrzona krew	Nieświęta dusza	Hipnotyczny wzrok	Odór
9	Wodny krok	Hipnotyczny wzrok	Wezwanie starożytnych	Chodząca śmierć	Chodząca śmierć	Forma roju
10	Wilcza forma	Nieświęta dusza	Źródło *Dhar*	Wodny krok	Wilcza forma	Skrzydła

Hrabiowie i władcy strigoi: Ciała strigoi, którzy zostali hrabiami nocy zaczynają się deformować. Ich szpony zmieniają się w przerażająco ostre, zapewniając cechę *druzgoczący* przy atakach bronią naturalną. Z uwagi na to, że przez deformacje niewygodnie im trzymać normalną broń, otrzymują -10 do Walki Wręcz, kiedy jej używają. Cierpią z powodu takiego samego modyfikatora, ilekroć wykonują czynność wymagająca precyzyjnej manipulacji.
Władcy nocy z rodu strigoi są tak zdeformowani, że nie mogą już nosić pancerza. Jednakże, ich ciało zazwyczaj twardnieje do tego stopnia, że tworzy odporną na ciosy skorupę, zapewniającą 3PP na wszystkich lokacjach).

Wampiry a cnoty rycerskie: Zdarza się, że nawet rycerze Bretonii padają ofiarami klątwy wampiryzmu. Krwawe Smoki są szczególnie skore rekrutować tych znamienitych wojowników, gdyż ich filozofie nie różnią się od siebie za bardzo. Dary krwi mogą łączyć się z cnotami rycerskimi opisanymi w dodatku *Rycerze Graala*, na stronie 58. Przemienieni rycerze tracą cnotę rycerskości (i nigdy więcej nie zostaną pobłogosławieni przez Panią Jeziora) oraz cnotę wyprawy rycerskiej, jeśli ją posiadali, lecz wszystkie pozostałe pozostają aktywne, włączając błogosławieństwa Graala. Jeżeli rycerz Królestwa lub rycerz Próby zostanie wampirem, nigdy nie znajdą Graala; Pani Jeziora bezbłędnie rozpoznaje, którzy spośród jej sług są wciąż ludźmi.

Słabości wampirów: Wszystkie wampiry cierpią z powodu klątwy, którą obłożył ich Nagash. Wywołuje ona sześć ograniczeń spośród tych, które zostały opisane poniżej. Najpopularniejsze z nich to niemożność przekroczenia płynącej wody, brak cienia lub odbicia w lustrze, wrażliwość na światło słoneczne, słabość wobec pewnych ziół i srebra. Jednakże, wymieszanie krwi nie gwarantuje, że będzie się miało właśnie te słabości. Wszystkie wampiry muszą pić krew, lecz reszta cech podlega losowaniu (patrz tabelka poniżej).

Słabości wampirów

Rzut	Słabość
01-05	Bariery
06-10	Liczenie
11-20	Czarci korzeń i wiedźmie ziele
21-25	Ogień
26-30	Czosnek
31-35	Gromril
36-40	Ithilmar
41-50	Brak odbicia
51-55	Symbole religijne
56-60	Balsamy
61-65	Srebro
66-70	Kołki
71-80	Światło słoneczne
81-85	Łzy
86-90	Spaczeń
91-00	Bieżąca woda

Bariery

Wampir nie może nie może wejść do żadnej budowli, która do niego nie należy, o ile nie zostanie tam wcześniej zaproszony. Jeśli otrzyma zaproszenie, może do woli wchodzić i wychodzić. Nekrarchowie często cierpią na tę przypadłość.

Liczenie

Wampiry z tą przypadłością mają obsesję na punkcie liczenia. Kiedykolwiek skonfrontują się z dużą liczbą małych przedmiotów, jak nasiona, monety, kawałki sznurka, etc., muszą zdać Wymagający (-10) test Siły Woli, lub zaczną je liczyć. Akt ten trwa zwykle 1k10 minut. Nawet jeśli wampirowi powiedzie się rzut, będzie na nim ciążył modyfikator -10 do wszystkich testów, o ile w polu jego widzenia pozostaną nieprzeliczone przedmioty.

Czarci korzeń i wiedźmie ziele

Niektóre wampiry odstrasza czarci korzeń i wiedźmie ziele. Żeby zbliżyć się do nich na odległość mniejszą niż 2 metry, muszą zdać test Siły Woli.

Ogień

Niektóre wampiry są szczególnie podatne na oczyszczającą moc płomieni. Nie wykorzystują one swojej Wytrzymałości do redukowania obrażeń spowodowanych przez ogień.

Czosnek

Wiele wampirów podatnych jest na działanie rzadkich korzeni i roślin, jak czarci korzeń i wiedźmie ziele. Istnieją jednak i takie, na które oddziałuje znacznie powszechniejsza substancja, jaką jest czosnek. Co pechowcy otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów, kiedy pozostają w odległości nie większej niż 6 metrów od znienawidzonej rośliny.

Gromril

Dotyk Gromrilu jest przekleństwem dla pewnych wampirów. Kiedy zostaną zranione przez broń wykonaną z tego metalu, nie mogą użyć Wytrzymałości do zmniejszenia obrażeń.

Ithilmar

Srebrzysta stal elfów podobno skrywa niesamowitą, magiczną moc. Pomimo iż większość tego materiału przeznacza się do produkcji pancerzy i ozdób, elfy słyną z umiejętności przekuwania go w potężną broń. Jeżeli podatny wampir straci przynajmniej 1 punkt Żywotności po ciosie zadanym bronią wykutą z Ithilmaru, musi zdać Wymagający (-10) test Zręczności, lub się zapali.

Brak odbicia

Przekleństwo wielu wampirów odbiera im odbicie i cień. Lustra i wypolerowane powierzchnie w ogóle nie odbijają ich wizerunków.

Symbole religijne

Aura wiary w Starym Świecie jest silna, przez co śmiertelnicy dzierżący religijne ikony są czasem w stanie przeganiać wampiry. Wampir, który jest wrażliwy na takie przedmioty musi zdać test Siły Woli, by móc zbliżyć się do nich na odległość mniejszą niż 2 metry. Co więcej, żeby wkroczyć do świątyni lub utrzymać w dłoni religijną ikonę, musi zdać Trudny (-20) test Siły Woli. Mistrz Gry może modyfikować trudność testu w zależności od siły wiary.

Balsamy

Pewne wampiry mogą zostać odstraszone przy pomocy przyborów używanych przez balsamistów, jak trociny i maści zabezpieczające trupy przed gniciem. Wampir z tą słabością musi wykonać test Grozy za każdym razem, kiedy wejdzie w kontakt z tego rodzaju substancjami.

Srebro

Dotyk srebra pali ciało wampira cierpiącego na tę słabość. Jeśli straci on przynajmniej 1 punkt Żywotności z powodu posrebrzonej broni, automatycznie traci 3 kolejne.

Kołki

Przebicie kołkiem serca dowolnej istoty jest wystarczająco traumatycznym przeżyciem, lecz w przypadku wampirów cierpiących na tę słabość, każdy atak kołkiem działa szczególnie dobrze. Musi on zostać zrobiony ze specyficznego rodzaju drewna, np. jesionu, głogu, czy drzewa różanego. Jeśli podatny wampir w wyniku ataku takim kołkiem straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, zostaje unieruchomiony do czasu jego usunięcia (akcja). Nie może wówczas wykonywać żadnych akcji ruchowych, poza atakiem i atakiem wielokrotnym.

Światło słoneczne

Wszystkie statystyki wrażliwego na światło słoneczne wampira zmniejszają się o połowę (zaokrąglając w dół), jeśli zostanie wystawiony na jego działanie. Ponadto, po każdej minucie ekspozycji traci 1 punkt Żywotności, niezależnie od Wytrzymałości i noszonego pancerza. Jeżeli Żywotność zostanie w ten sposób zredukowana poniżej 0, trafienia krytyczne (którego modyfikator rośnie kumulatywnie +1 co rundę) wykonuje się według zasady Nagłej Śmierci. Kara nie jest przyznawana automatycznie, jeśli dzień jest bardzo pochmurny i ciemny. Co godzinę należy wykonać rzut 1k10: wynik 1 i 2 oznacza, że przejaśniło się na tyle, żeby wampir odniósł rany. Każda runda pozostawania w palącym świetle prowokuje Wymagający (-10) test Odporności. Jego niepowodzenie oznacza, że wampir staje w płomieniach.

Łzy

Garstka wampirów nie może znieść widoku łez cnotliwych śmiertelników, w związku z czym nigdy nie pożywia się ich krwią. Taka postać przed posiłkiem musi wypadać, czy potencjalna ofiara jest wystarczająco zepsuta i niemoralna.

Spaczeń

Pewne wampiry uznają spaczeń za wyjątkowo odrażający. Nie tolerują jego obecności, a jeśli wejdą z nim w kontakt fizyczny, padają ofiarami okropnych zmian. Przebywanie w odległości mniejszej niż 6 metrów od spaczenia zmusza do wykonania testu Strachu. Po każdej godzinie fizycznego kontaktu z tą substancją, należy przerzucić jedną z wampirzych słabości, a także pojedynczy dar krwi.

Bieżąca woda

Części wampirów nie sposób przekroczyć płynącej wody bez otrzymania poważnych obrażeń. Żeby przekleństwo zaczęło działać, woda musi być szeroka przynajmniej na metr, głęboka na 30 centymetrów i mieć prąd (musi gdzieś płynąć). Ochlapanie wampira to za mało, żeby wywołać jakiś efekt, nie działa również deszcz, ani nawet wylanie na głowę wiadra wody. Próba przebrnięcia przez bieżącą wodę skutkuje otrzymywaniem co rundę 1k10 obrażeń, niezależnie od Wytrzymałości i noszonego pancerza. Trafienia krytyczne wywołane obrażeniami wynikającymi z tej słabości wykonuje się według zasady Nagłej Śmierci. Latanie, skakanie, przejeżdżanie na wierzchowcu lub w pojeździe, czy przepływanie statkiem neguje kary, podobnie zresztą jak skorzystanie z mostu.

Inne słabości wampirów: Wampiry nie są odporne na zwyczajną broń, a efekty zranień goją się u nich tak samo szybko jak u zwykłych ludzi, chociaż proces ten można przyspieszyć krwią i nekromancją (lecz nie zwyczajną magią leczniczą, czy eliksirami). Obłęd dotyczy ich w nawet większym stopniu niż śmiertelników, chociaż rzucają na niego dopiero od czasu zgromadzenia 10 PO, które mogą uzyskać na następujące sposoby:

Bankiet krwi

Wampiry, które wlewają w siebie mnóstwo krwi, często stają się od niej uzależnieni. Jeśli wampir wypije krew więcej niż jedenaście razy jednego dnia, ryzykuje otrzymanie Punktu Obłędu. Każde napicie powyżej dwunastego zapewnia kumulatywny modyfikator -10 do testu Siły Woli, który może go przed tym uchronić.

Powrót bestii

Jeśli wampir osiągnie trzy punkty porażki w teście Siły Woli na oparcie się pragnieniu napicia krwi, lub gdy zmniejszy się jego Krzepa z powodu poszczenia, automatycznie otrzymuje Punkt Obłędu.

Krwawy pocałunek

Przemiana w wampira wiąże się z otrzymaniem jednego Punktu Obłędu.

Trafienie krytyczne

Wampiry automatycznie otrzymują Punkt Obłędu po trafieniu krytycznym spowodowanym posrebrzaną lub świętą bronią, ogniem i słońcem.

Melancholia wieku

Wampir ryzykuje otrzymanie Punktu Obłędu po każdym stuleciu przeżytym po swojej przemianie. Z każdym kolejnym stuleciem, test Siły Woli staje się trudniejszy o kumulatywny modyfikator -10. Kiedy PO zostanie przyznany, modyfikator redukuje się do 0.

Pozostałe

Wampiry w normalny sposób otrzymują Punkty Obłędu wywołane magią i spotkaniami z bytami Chaosu. Jednakże, bliskość śmierci czyni je odpornymi na Punkty Obłędu za nieudane testy Grozy.

Alfabetyczna lista zmian w profesjach podstawowych:

A
Akolita (P+5 Int+10)

B
Banita (P+5)
Berserker z Norski (-)

C
Chłop (-)
Ciura obozowa (P+5 Int+5)
Cyrkowiec (-)
Cyrulik (P+5 Int+10)

F
Fanatyk (-)
Flisak (P+5 Int+5)

G
Giermek (Int+5)
Gladiator (-)
Goniec (P+5)
Górnik (P+5 Int+5)
Guślarz (P+5 Int+5)

H
Hiena cmentarna (P+10 Int+5)

K
Kanciarz (P+5 Int+5)
Kozak kislevski (-)

L
Leśnik (-)

Ł
Łowca (P+5)
Łowca nagród (P+5)

M
Mieszczanin (Int+10)
Mytnik (-)

N
Najemnik (-)

O
Ochotnik (-)
Ochroniarz (-)
Oprych (-)

P
Paź (P+5 Int+10)
Podżegacz (Int+10)
Porywacz zwłok (-)
Posłaniec (Int+5)
Przemytnik (P+10 Int+5)
Przepatrywacz (P+10 Int+5)
Przewoźnik (Int+5)

R
Rybak (P+5)
Rzecznik rodu (Int+10)
Rzemieślnik (Int+5)
Rzezimieszek (-)

S
Skryba (Int+10)
Sługa (Int+5)
Strażnik (P+10 Int+5)
Strażnik dróg (P+5 Int+5)
Strażnik pól (-)
Strażnik więzienny (-)
Szczurołap (P+5)
Szermierz estalijski (Int+5)
Szlachcic (Int+5)

Ś
Śmieciarz (P+5)

T
Tarczownik (-)

U
Uczeń czarodzieja (P+5 Int+10)

W
Węglarz (P+5)
Włóczykij (Int+5)
Wojownik klanowy (P+10 Int+5)
Woźnica (-)

Z
Zabójca trolli (-)
Zarządca (Int+10)
Złodziej (P+5 Int+5)

Ż
Żak (Int+10)
Żeglarz (-)
Żołnierz (-)
Żołnierz okrętowy (-)

Alfabetyczna lista zmian w profesjach zaawansowanych:

A
Arcykapłan (P+15 Int+20)
Arcymag (P+15 Int+35)
Arystokrata (P+10 Int+20)

B
Bard (P+5 Int+10)
Biczownik (-)
Bosman (P+10 Int+10)

D
Demagog (P+10 Int+20)
Dworzanin (P+5 Int+20)

F
Fechtmistrz (-)

H
Herold (P+5 Int+15)
Herszt banitów (P+10 Int+10)

I
Inżynier (Int+20)

K
Kapitan (P+20 Int+20)
Kapłan (P+5 Int+10)
Karczmarz (P+10 Int+10)
Książę złodziei (P+15 Int+25)
Kupiec (P+5 Int+25)

L
Leśny duch (P+20 Int+10)

Ł
Łowca czarownic (P+15 Int+15)
Łowca wampirów (P+15 Int+10)

M
Majordomus (P+10 Int+30)
Medyk (Int+30)
Mistrz cieni (P+25 Int+15)
Mistrz gildii (P+10 Int+30)
Mistrz magii (P+10 Int+30)
Mistrz rzemiosła (P+10 Int+10)
Mistrz zakonny (P+10 Int+15)

N
Nawigator (P+10 Int+25)

O
Odkrywca (P+25 Int+20)
Oficer (P+15 Int+15)
Oprawca (P+10 Int+10)

P
Paser (P+10 Int+5)

R
Rajtar (-)
Reketer (P+10)
Rozbójnik (P+10 Int+20)
Rycerz (P+5 Int+5)

S
Sierżant (P+10 Int+10)
Skrytobójca (P+30 Int+10)
Strzelec (P+15 Int+10)
Szampierz (P+10)
Szarlatan (P+15 Int+15)
Szpieg (P+15 Int+20)

U
Uczony (P+5 Int+30)
Urzędnik (P+5 Int+20)

W
Weteran (P+10)
Wędrowny czarodziej (P+10 Int+20)
Włamywacz (P+10 Int+10)
Wybraniec boży (P+10 Int+15)

Z
Zabójca demonów (-)
Zabójca olbrzymów (-)
Zakonnik (P+5 Int+15)
Zwadźca (P+10 Int+15)
Zwiadowca (P+20 Int+15)

Alfabetyczna lista zmian w profesjach z dodatku Rycerze Graala:

B
Bezimienny (P+10 Int+10)
Błędny rycerz (-)
Budowniczy (Int+20)

P
Pachołek (-)
Pasterz z Carcassonne (P+5)
Pielgrzym bitewny (P+10 Int+10)
Pielgrzym Graala (-)

R
Rozjemca (Int+10)
Rycerz Graala (Int+10)
Rycerz królestwa (-)
Rycerz próby (Int+10)

S
Starszy wioskowy (Int+20)

Z
Zakapturzony (-)
Zbrojny (P+10 Int+10)

Opat (zaawansowana)

Najstarsi i najmądrzejsi mnisi w końcu wyrastają na przywódców swoich klasztorów. Wierni czasami poszukują tych opatów, żeby poradzić się ich w sprawach wiary, lub aby lepiej pojąć świat religii, mimo iż kapłani i akolici wszystko im tłumaczą. Większość opatów żyje w odosobnieniu własnych klasztorów aż do śmierci, lecz niektórzy ryzykują powrót do szerszego świata. Kilku opatów raczyło odstąpić od świątynnej polityki, preferując samotność własnego świata lub podróże poza zasięg knowań ich kultów. Z tego powodu opat rzadko kiedy zostaje głową żebraczego zakonu, pozostawiając organizację i politykowanie arcykapłanowi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+10	+10	+10	+30	+25	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (dowolne dwie), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, język tajemny (magiczny), przekonywanie, wiedza (dowolne dwie), plotkowanie, leczenie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: krasomówstwo, błyskotliwość, odporność psychiczna

Wyposażenie: modlitewnik, relikwia, szaty (habit), przybory do pisania

Profesje wstępne: wybraniec boży, arcykapłan, mnich, uczony

Profesje wyjściowe: arcykapłan, uczony

Admirał (zaawansowana)

Admirałowie dowodzący flotami statków są prawdziwymi władcami mórz. Większość z nich służy marynarkom Starego Świata, lecz niektórzy są piratami dowodzącymi flotyllom żądnych krwi łupieżców. Wielu kapitanów zazdrości im pozycji, więc Admirałowie muszą być bystrzy i charyzmatyczni; w końcu na morzy wszystko może się zdarzyć i tylko ocalali zdołają o tym opowiedzieć. Z tego powodu wielu Admirałów jest paranoikami zazdrosnymi o swoją władzę, skorymi zakończyć każde zarzewie buntu przy pomocy swoich wiernych i oddanych załogantów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+20	+15	+15	+15	+25	+30	+30	+35
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (dowolna), nauka (strategia/taktyka), przekonywanie albo unik, dowodzenie, wiedza (dowolne trzy), zastraszanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, żeglarstwo, znajomość języka (dowolne trzy), pływanie

Zdolności: etykieta albo obieżyświat, poliglota, krasomówstwo, przemawianie lub błyskotliwość

Wyposażenie: admiralski gwizdek, kapelusz (bikorn lub trikorn), eskadra okrętów, luneta

Profesje wstępne: arystokrata, kapitan

Profesje wyjściowe: ambasador, odkrywca, mistrz gildii

Agent całunu (zaawansowana)

Odłam wyznawców Morra znany jako Stowarzyszenie Całunu, postrzega swoje obowiązki religijne bardziej aktywnie niż główny nurt kultu. Wśród jego członków znaleźć można wojowników, kapłanów i łowców wampirów, lecz w wielu sytuacjach potrzeba kogoś bardziej stosownego. Tutaj pojawia się rola agentów całunu. Są to uczeni wyszkoleni w ostrożnej obserwacji, badaniach medycznych i dedukcji logicznej, więc potrafią zidentyfikować wampira lub innego nieumarłego, bez zdradzania swojej tożsamości. Niektórzy z nich zgłaszają rezultaty swojej pracy lepiej wyszkolonym bojowo członkom stowarzyszenia, lecz większość woli samemu doprowadzić sprawy do końca.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+10	+10	+10	+20	+20	+20	+30	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (nekromancja, teologia i jedna dowolna), śledzenie, przekonywanie, wiedza (Imperium, Tilea), ukrywanie się, charakteryzacja, tropienie, plotkowanie, leczenie, zastraszanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, przeszukiwanie, skradanie się, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: opanowanie albo odwaga, wyostrzone zmysły albo szósty zmysł, błyskotliwość albo charyzmatyczny, intrygant

Wyposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, koszulka kolcza), broń jednoręczna najlepszej jakości, 4 kołki, czosnek, symbol religijny

Profesje wstępne: cyrulik, strażnik pól, akolita (Morra), uczony, żak, hiena cmentarna, łowca wampirów

Profesje wyjściowe: pogromca umarłych, kapłan (Morra), uczony, szpieg, łowca wampirów, łowca czarownic

---

Ambasador (zaawansowana/specjalna)

Dysponując pozwoleniem wypowiadania się w imieniu władcy, ambasadorzy mogą dzierżyć sporą władzę w przeróżnych stolicach państw i prowincji Starego Świata. W Kislevie, ambasadorzy pracują niestrudzenie ze swoich dobrze usytuowanych ambasad, zawzięcie zabiegając o uwagę Królowej Lodu. Podczas gdy niektórzy ambasadorzy wybierani są za swoje znakomite gusta i umiejętność rozpieszczania rywalów i sojuszników odpowiednio dobranymi słowami i prezentami, innych mianuje się za bystre umysły, rozeznanie w sieciach wywiadowczych, lub niepodważalną charyzmę. Na czym by jednak ich talenty nie polegały, wszyscy są szlachetnie urodzeni, ponieważ inaczej caryca nawet by się z nimi nie spotkała.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+10	+5	+30	+30	+40
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie szlachcice mianowani przez rząd.

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka albo historia), gadanina albo przekonywanie, dowodzenie, wiedza (dowolne dwie), plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość, kuglarstwo (aktorstwo), czytanie i pisanie, jeździectwo, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: żyłka handlowa albo intrygant, etykieta, poliglota albo charyzmatyczny, krasomówstwo albo błyskotliwość, przemawianie

Wyposażenie: Ambasadorzy są reprezentantami rządu, upoważnionymi do pertraktowania w imieniu swoich ziem. Muszą w związku z tym posiadać co najmniej kilka strojów arystokraty oraz drogocenną biżuterię. Ambasador powinien także utrzymywać straż przyboczną (nie mniej niż 6 osób), oraz dysponować podręcznym majątkiem o wartości nie mniejszej niż 1,000 zk

Profesje wstępne: kapitan, arcykapłan, czarownica lodu, arystokrata, arcymag, admirał

Profesje wyjściowe: kapitan, kupiec, arystokrata, urzędnik

Pustelnik (podstawowa)

Niektórzy ludzie czują, że mogą kultywować swoje mistyczne skłonności w samotności, z dala od rozpraszającej cywilizacji, rozmów i mydła. Te jednostki zostają pustelnikami zajmującymi jaskinie lub szczyty skał gdzieś w Księstwach Granicznych. Posiadają niewiele lub w ogóle nic, więc bandyci rzadko kiedy im doskwierają. Zielonoskórzy i inne potwory jednak wciąż stanowią poważne zagrożenie, więc pustelnicy uczą się ukrywania i szybkich ucieczek.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	+5	+5	+10	+10	+5	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: ukrywanie się, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, wspinaczka, skradanie się

Zdolności: chodu!, twardziel, odporność na trucizny, wędrowiec, odwaga

Wyposażenie: brak

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: pogranicznik, mistyk, banita, bagienny zbieracz, włóczykij

---

Treser zwierząt (zaawansowana)

Treserzy zwierząt hodują i szkolą zwierzęta pod transport, polowania lub dla celów rozrywkowych. Ich najczęstszym zajęciem jest hodowla koni do jazdy i rumaków na targi koni, lecz równie wprawnie obchodzą się z psami i ptakami, które szlachetnie urodzeni wykorzystują podczas polowań. Karnawały zatrudniają treserów zwierząt do pokazów z tańczącymi niedźwiedziami i podskakującymi kucykami. Treserzy zajmują się również opieką nad zwierzętami przeznaczonymi do walk na arenach, chociaż niewiele czasu poświęca się przygotowaniom bestii schwytanych w dziczy. Chociaż kislevscy pogromcy niedźwiedzi są sławni dzięki umiejętności uczenia dzikich niedźwiedzi, większość tresowanych zwierząt rodzi się w niewoli.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+15	+10	+10	+10	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura, oswajanie, dowodzenie, wiedza (dowolna), powożenie albo pływanie, spostrzegawczość, jeździectwo, znajomość języka (dowolny), rzemiosło (dwie spośród: hodowca ptaków, handlarz końmi, hodowca psów albo masztalerz)

Zdolności: etykieta albo zapasy, broń specjalna (unieruchamiająca), ogłuszanie

Wyposażenie: obroża i 3 metry sznura lub łańcucha, lekki pancerz (skórzana kurta), sieć, grube rękawice, bicz

Profesje wstępne: poskramiacz niedźwiedzi, cyrkowiec, farmer, łowca, poganiacz mułów, chłop, szczurołap

Profesje wyjściowe: poskramiacz niedźwiedzi, cyrkowiec, łowca

Aptekarz (podstawowa)

Leczeniem chorych i rannych zajmują się medycy, lecz nie wszyscy potrafią przygotowywać stosowane leki. Wyrabianiem i sprzedażą medykamentów parają się zatem aptekarze, dysponujący rozległą wiedzą o minerałach i ziołach. Postać leku w dużej mierze zależy od rodzaju choroby lub rany i najczęściej przybiera formę proszku przeznaczonego do rozpuszczenia w napoju, kojącej maści do smarowania lub naparu, którego wdychanie wzmacnia odporność chorego. Choć na pozór współpraca medyków z aptekarzami powinna układać się znakomicie, prawda wygląda inaczej. Medycy w każdy możliwy sposób ograniczają działalność gildii aptekarskich, które stanowią dla nich konkurencję. Ambitni aptekarze nie mają więc wielkiego wyboru w sprawach swojej kariery. Mogą kontynuować naukę, wybierając studia medyczne lub alchemiczne (licząc po cichu, że gildia medyków pozwoli im otworzyć własną aptekę), albo zacząć wykorzystywać w praktyce bardziej szkodliwe aspekty swojej wiedzy. Niektórzy aptekarze podają klientom substancje uzależniające, zmuszając ich do płacenia coraz wyższych kwot za kolejne dawki. Inni zaczęli specjalizować się w wyrabianiu trucizn, udostępniając je w zamian za pewną część spadku, jaki otrzyma przyszła wdowa lub dziedzic.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+5	-	+10	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: leczenie albo ważenie trucizn, nauka (alchemia), plotkowanie, rzemiosło (aptekarstwo), sekretny język (gildii), targowanie, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: charyzmatyczny albo niezwykle odporny, etykieta albo odporność na trucizny

Wyposażenie: mikstura leczenia, lekki pancerz (skórzany kaftan), narzędzia (aptekarza)

Profesje wstępne: cyrulik, guślarz, uczeń czarodzieja, żak, uczeń wiedźmiarza

Profesje wyjściowe: uczeń czarodzieja, mistrz rzemiosła, cyrulik, balsamista, porywacz zwłok, kupiec, medyk, uczony, astrolog, uczeń wiedźmiarza

---

Czeladnik run (podstawowa/specjalna)

Bractwo kowali run to kilka klanów o tradycjach liczących wiele stuleci. Każdy rzemieślnik starannie dobiera uczniów, którym przekazuje swoją wiedzę i doświadczenie. Uczy ich podstaw pracy przy piecu i kowadle, obserwując i oceniając. Najzdolniejszych przyjmuje do terminu jako czeladników, co uznawane jest za wielki zaszczyt. Nauka magii runicznej to przede wszystkim ciężka praca, która wymaga wytrwałości, sumienności oraz wielkiej intuicji, gdyż mistrzowie run zazdrośnie strzegą tajemnic swojej sztuki, przekazując tylko to, co niezbędne. Czeladnik musi więc z wielką uwagą obserwować mistrza i zapamiętywać jego wskazówki. Jeśli okaże się zdolnym uczniem, dostąpi zaszczytu pomagania mistrzowi w wykuwaniu run. Wiąże się z tym konieczność zdobywania składników, narzędzi i materiałów potrzebnych do tworzenia wspaniałych artefaktów runicznych.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	-	-	+5	+10	+15	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	+1	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy. Jeżeli gracz wybiera losowo swą pierwszą profesję, za zgodą MG może zamienić „skrybę” na „czeladnika run”.

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (runy), rzemiosło (kowalstwo, płatnerstwo), spostrzegawczość, wycena, wykuwanie run

Zdolności: runa (dowolne dwie o wymaganym poziomie trudności 10 lub mniejszym)

Wyposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan kolczy), narzędzia (kowala run)

Profesje wstępne: goniec, mistrz rzemiosła, skryba, żak

Profesje wyjściowe: goniec, kowal run, skryba, tarczownik, uczony

Uczennica czarownicy (podstawowa/specjalna)

Co roku, czarownice lodu wyłaniają się z zamarzniętych obwodów, żeby oceniać drżące dziewki Gospodarów. Te z nich, które demonstrują talent do magii, zostają zabrane i małe są szanse, że jeszcze kiedyś zobaczą swoje rodziny. Tak młode, że ledwo można je nazywać kobietami, przyszłe uczennice prowadzone są w głąb okrutnej zimy Kislevu, gdzie wpaja im się pradawną wiedzę. Nieliczne, które przetrwają zostają na zawsze odmienione: stają się zimne, zdystansowane, dojrzałe ponad wiek i bardzo świadome swojej marności wobec potęgi lodowego serca Starożytnej Wdowy. W końcu, te uczennice zostaną zwolnione z obowiązków wobec swoich pań i rozpoczną własne wędrówki.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	+10	+5	-	+10	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	+1	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko kobiety.

Umiejętności: nauka (magia) albo zastraszanie, splatanie magii, wiedza (Kislev), wykrywanie magii, nawigacja albo spostrzegawczość, sztuka przetrwania, język tajemny (magiczny), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: zmysł magii albo magia powszechna (dowolna), twardziel albo niezwykle odporny, magia prosta (lód)

Wyposażenie: ubranie zimowe, plecak lub sakwa, butelka gorzałki

Profesje wstępne: brak

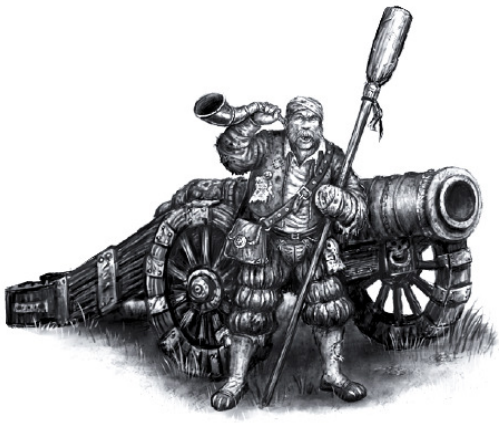
Profesje wyjściowe: lodowa dziewica, akolita (Ulryka), czarownik

---

Artylerzysta (zaawansowana)

Artylerzyści są wyszkoleni w obsługiwaniu broni oblężniczych, od balist po trebusze, a nawet urządzenia prochowe, jak armata, moździerz i wielolufowa kartaczownica "piekłomiot" z arsenału Imperium. Naprawy polowe są często konieczne kiedy łamie się koło lub pęka lufa. Mądry artylerzysta szybko uczy się, jak dokonywać pobieżnych usprawnień wadliwego sprzętu, żeby zminimalizować jego zawodność. Artylerzyści polegają na pracy zespołowej i dowodzą grupami inżynierów, by bardziej efektywnie obsługiwać powierzoną broń. Rzadko spotyka się ich poza wielkimi armiami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+25	+10	+10	+15	+10	+30	+15	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+5	-	-	-	-	-	-	



Umiejętności: nauka (inżynieria, mechanika), dowodzenie, powożenie, spostrzegawczość, sekretny język (bitewny), rzemiosło (rusznikarstwo)

Zdolności: opanowanie, strzelec wyborowy, strzał precyzyjny, błyskawiczne przeładowanie, strzał mierzony, broń specjalna (mechaniczna albo palna), strzał przebijający

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), pistolet z amunicją i zapasem prochu na 10 strzałów, narzędzia (inżyniera), luneta

Profesje wstępne: inżynier, sierżant

Profesje wyjściowe: mistrz rzemiosła, oficer, mistrz gildii, najemnik, weteran

Astrolog (zaawansowana)

Przyszłość jest zawsze tajemnicza i przerażająca. Wojny, groźba Chaosu, śmierć, plagi, głód i nędza - mieszkańcy Starego Świata mają mnóstwo powodów do niepokoju. Naturalne jest, że zastanawiają się, jaki czeka ich los. Odpowiedzi na to pytanie może udzielić astrolog. Obserwując ruch księżyców, słońca i konstelacji gwiezdnych, a potem porównując te dane z mapami nieba i kartuszami astrologicznymi, astrologowie próbują odczytać przyszłe wydarzenia. Niektórzy naprawdę mają dar i potrafią dojrzeć przebłyski przyszłości, inni zaś to zwykli oszuści, którzy jedynie potwierdzają pobożne życzenia naiwnych klientów. Szlachta i wpływowe osoby zazdrośnie strzegą tajemnicy dokładnej daty swych narodzin, obawiając się prawdy o przyszłym losie. Postawienie horoskopu władcy bez jego zezwolenia jest uważane za przestępstwo równe zdradzie. Wielu wygnanych lub straconych astrologów zdążyło się już przekonać, że ciekawość nie popłaca.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	+5	+10	+5	+25	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, kuglarstwo (gawędziarstwo), nauka (astronomia, fizyka), nawigacja, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (astrologów), spostrzegawczość, wiedza (Bretonia, Estalia, Kislev albo Tilea), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo tileański), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: chodu! albo etykieta, geniusz arytmetyczny albo szczęście

Wyposażenie: atlas gwiazdozbiorów, luneta, narzędzia (astrologa), przybory do pisania

Profesje wstępne: aptekarz, medyk, mistrz magii, nawigator, szarlatan, szlachcic, uczeń czarodzieja, uczony, wędrowny czarodziej, żak, dyletant, strzygański mistyk

Profesje wyjściowe: nawigator, odkrywca, szarlatan, uczeń czarodzieja, uczony

---

Ataman (zaawansowana)

Większość obwodów Kislevu rządzona jest przez atamanów. Gospodarscy atamani są zazwyczaj drużyną, której rody rządziły swoimi ziemiami od pokoleń. Dla porównania, Ungołowie zazwyczaj wybierają swoich atamanów lub nominują ich zgodnie z tradycjami, ponieważ większość ich szlachetnych rodów została dawno temu wymordowana przez Gospodarów. Na atamanach spoczywa wielka odpowiedzialność, ponieważ decydują o większości lokalnych spraw, głównie dotyczących bezpieczeństwa i prawa. Co więcej, jeżeli w społeczności nie ma kapłanów, atamani ponoszą również odpowiedzialność za duchowe życie ludu, przewodnicząc w rytuałach i ceremoniach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+15	+5	+5	+30	+20	+25
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (historia albo prawo, strategia/taktyka albo teologia), przekonywanie albo zastraszanie, dowodzenie, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), plotkowanie albo sztuka przetrwania, targowanie, spostrzegawczość, jeździectwo, znajomość języka (kislevski)

Zdolności: opanowanie albo charyzmatyczny, przemawianie

Wyposażenie: buława (broń jednoręczna najlepszej jakości)

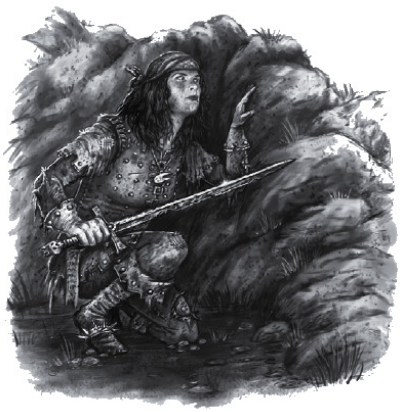
Profesje wstępne: oficer, zaklinacz koni, szlachcic, weteran, nomada

Profesje wyjściowe: urzędnik, kapłan, arystokrata

Pogranicznik (podstawowa)

Pogranicznicy, jak sugeruje nazwa, żyją na terytorium Księstw Granicznych. Te obszary są często labiryntami spękanych skał, zawierającymi niewiele wody i jeszcze mniej życia, które w najlepszym wypadku jest niezbyt nadające się do jedzenia, a w najgorszym wrogie. Pogranicznicy muszą nieustannie podróżować w poszukiwaniu pożywienia i wody, co czyni z nich trudne do zlokalizowania cele. Zaskakująco wielu z nich ma już jakieś profesje na swoim koncie, a ucieczka przed przeszłością doprowadziła ich do takiego a nie innego zajęcia.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	-	+10	+5	-	-	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	



Umiejętności: ukrywanie się, tropienie, sztuka przetrwania, nawigacja, spostrzegawczość, wspinaczka, przeszukiwanie, skradanie się

Zdolności: wyczucie kierunku, szósty zmysł

Wyposażenie: zestaw wspinaczkowy

Profesje wstępne: pustelnik, chłop, włóczykij

Profesje wyjściowe: włamywacz, włóczykij

Tropiciel (zaawansowana)

Tropiciel jest doświadczonym osobnikiem, zapoznanym z zagrożeniami jakie mogą czyhać na pograniczu, a także potrafiącym bezpiecznie przeprowadzić przez nie innych. Godny zaufania tropiciel wart jest każdej sumy dla tych, którzy potrzebują jego usług. Grożenie im rzadko skutkuje, ponieważ potrafią przetrwać w niemal każdej sytuacji jaka może przydarzyć się w znanym im regionie. Po prostu pozostawią swoich okropnych pracodawców na śmierć.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+20	+25	+20	+10	+20	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+7	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: wiedza (Księstwa Graniczne), ukrywanie się, unik, tropienie, nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, wspinaczka, sekretny język (łowców), sekretne znaki (zwiadowców), zastawianie pułapek, skradanie się, pływanie

Zdolności: chodu!, wyczucie kierunku, wędrowiec, szósty zmysł, niezwykle odporny

Wyposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, koszulka kolcza), 10 metrów liny

Profesje wstępne: odkrywca, herszt banitów, zwiadowca

Profesje wyjściowe: oficer, odkrywca, herszt banitów

Poskramiacz niedźwiedzi (podstawowa)

Niedźwiedzie uchodzą w Kislevie za święte zwierzęta. Wspomina się o nich w mitach i legendach obu plemion oraz szanuje w potężnym kulcie Ursun. Niedźwiedzie są odbierane jako uosobienia potęgi, siły i trudności, jakich Kislevici muszą doświadczać. Z tego powodu, bojarzy często zatrudniają poskramiaczy niedźwiedzi jako wsparcie dla swoich wojsk, uznając hodowane przez nich niedźwiedzie za maskotki podnoszące morale. Ponieważ Kislevici tłumami garną do oglądania niedźwiedzi, poskramiacze są również często widywani w słynnych cyrkach i na ulicach miast podczas festiwali.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+10	+5	+5	-	-	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura, oswajanie, mocna głowa albo plotkowanie, spostrzegawczość albo kuglarstwo (dowolne), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: opanowanie albo bardzo silny, szybki refleks albo przemawianie, niezwykle odporny albo zapasy

Wyposażenie: obroża i 4 metry łańcucha, bicz, niedźwiedź

Profesje wstępne: cyrkowiec, akolita (Ursuna), kapłan (Ursuna)

Profesje wyjściowe: treser zwierząt, cyrkowiec, akolita (Ursuna), gladiator, żołnierz

---

Czarny strażnik (zaawansowana)

Podczas gdy kult Morra ma kilku, jeżeli w ogóle jakichś, oficjalnych templariuszy, ma za to Czarną Straż. Ci zawsze oschli i poważni wojownicy mają jeszcze poważniejsze obowiązki: chronić żywych i umarłych przed niekończącym się zagrożeniem ze strony Nieumarłych i tych, którzy nimi dowodzą. W najważniejszej części, są obronnym zakonem, chroniącym wielkie świątynie i cmentarze Imperium, a także dygnitarzy kultu, biorący udział w wojnach jedynie w nadzwyczajnych okolicznościach, jak na przykład podczas krucjaty przeciw wampirzym hrabiom. W odróżnieniu od większości rycerzy, są wyszkoleni w stosowaniu broni dystansowej, żeby uniemożliwić swoim przeciwnikom rozwinięcie pełnych możliwości podczas walki w zwarciu. To, w połączeniu ze złowrogimi, obsydianowo czarnymi zbrojami i ścisłymi ślubami milczenia podczas służby, powoduje że inne zakony rycerskie od nich stronią. Taka jest jednak cena służby.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+15	+10	+15	+15	+5	+5	+20	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (nekromancja, teologia), unik, zastraszanie, spostrzegawczość, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: groźny, strzał precyzyjny albo silny cios, strzał mierzony albo strzał przebijający, broń specjalna (kawaleryjska, kusza albo długi łuk, dwuręczna), odwaga

Wyposażenie: woda święcona, kusza lub długi łuk, kopia, rumak z siodłem i uprzężą, ciężki pancerz (zbroja płytowa), symbol religijny (medalion z krukiem)

Profesje wstępne: rycerz, kapłan (Morra), sierżant, giermek, łowca wampirów, łowca czarownic

Profesje wyjściowe: oficer, fechtmistrz, kapłan (Morra), mistrz zakonny, rycerz kruka, łowca wampirów, pogromca umarłych

Woj (podstawowa)

Woj służy jarlowi, żyje w jego domostwie, je z jego stołu i jest zobowiązany do bezwzględnej lojalności wobec pana. W zamian za służbę jarl nagradza go prezentami, między innymi orężem i zbroją. a sławny i wierny woj może nawet liczyć na ziemię i tytuł. Dary nie są przeliczane na wartość pieniężną, chodzi raczej o zwiększenie prestiżu obdarowanego. Nie oznacza to jednak, że jest najemnikiem. Podarunki od jarla to nie zapłata, ale raczej nagroda za stałą i wierną służbę.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	-	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa, hazard, plotkowanie, zastraszanie

Zdolności: opanowanie albo błyskotliwość, groźny, szybkie wyciągnięcie albo broń specjalna (dwuręczna), odwaga, silny cios

Wyposażenie: broń jednoręczna i tarcza lub broń dwuręczna, średni pancerz (skórznia, kaftan kolczy), manierka z piwem lub miodem, trzy podarki (każdy o wartości 1k10/2 zk)

Profesje wstępne: berserker z Norski, najemnik, gladiator

Profesje wyjściowe: berserker z Norski, grabieżca, korsarz, najemnik, obszarnik, ochroniarz, skald, weteran, wódz

---

Dworak (zaawansowana)

Życie na dworach Księstw Granicznych ma tendencję do bycia odrobinę bardziej dosłownym niż w bardziej cywilizowanych krainach. Obsmarowywanie przeciwnika wiąże się z prawdziwym błotem, żganie w plecy z prawdziwym nożem, a przegrani w politycznych utarczkach trafiają na prawdziwy cmentarz. Dworaki nawiedzają dom księcia mając nadzieję na przetrwanie w nim wystarczająco długo, by samemu zająć jego pozycję. Oszukiwanie, morderstwa i zdrady to normalne metody ich pracy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+5	+10	+15	+15	+15	+20	+20	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: gadanina, przekonywanie, dowodzenie, wiedza (Księstwa Graniczne), ukrywanie się, unik, plotkowanie, zastraszanie, spostrzegawczość, warzenie trucizn, przeszukiwanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: odporność na trucizny, intrygant, bijatyka, morderczy atak, charyzmatyczny, niezwykle odporny

Wyposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, koszulka kolcza), dwa stroje szlacheckie, trucizna (dowolna)

Profesje wstępne: oficer, dworzanin, szlachcic, herszt banitów, urzędnik, sierżant

Profesje wyjściowe: skrytobójca, oficer, dworzanin, arystokrata, szpieg

Kadet (podstawowa)

Kadeci są szkolącymi się oficerami. Mogą uczęszczać do formalnych szkół lub zdobywać wiedzę bezpośrednio od oficerów na polach bitew. Mimo że kadeci uczą się walczyć, największy nacisk kładą na dowodzenie. Niektórzy z nich wywodzą się z rodzin szlacheckich, lecz nie jest to żaden wymóg. Ci, którzy zdobywali wiedzę polach bitew są bardziej szanowani, ponieważ doświadczyli prawdziwej wojny, a nie tylko czytali o niej w książkach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+5	+5	+10	+5	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), dowodzenie, wiedza (Bretonia, Imperium albo Tilea), spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (bretoński, staroświatowy albo tileański)

Zdolności: rozbrajanie, błyskotliwość albo urodzony wojownik, broń specjalna (szermiercza)

Wyposażenie: szpada lub rapier, lekki pancerz (skórznia), tarcza, uniform (kadeta)

Profesje wstępne: szermierz estalijski, najemnik, ochotnik, szlachcic, strażnik dróg, żołnierz, giermek, żak

Profesje wyjściowe: herold, najemnik, rajtar, sierżant, giermek, żak

---

Kantor (zaawansowana)

Kantorzy są utalentowanymi śpiewakami, którzy oddali się występom w świątynnych chórach i podczas rytuałów. Są oni odpowiedzialni za kierowanie chórami podczas występów, jak również instruowanie poszczególnych chórzystów. Niektórzy kantorzy są również uzdolnieni muzycznie i przygotowują nowe hymny chwalące ich bogów. Poza śpiewaniem hymnów, wielu kantorów wygłasza również rytmiczne inkantacje, pomagając w ten sposób kapłanom w prowadzeniu rytuałów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	-	+15	-	+10	+15	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), przekonywanie, wiedza (dowolna), spostrzegawczość, kuglarstwo (muzykalność, śpiew), czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: inkantacja

Wyposażenie: szaty, księga hymnów, kij

Profesje wstępne: wybraniec boży, cyrkowiec, arcykapłan, akolita, bard, mnich, kapłan

Profesje wyjściowe: katecheta, cyrkowiec, akolita, kapłan, bard, fanatyk

Kartograf (podstawowa)

Kartografowie tworzą nowe mapy dla bogatych patronów, a także rzadziej, dla odkrywców i kolekcjonerów. Towarzyszą ekspedycjom oraz poprawiają mapy przygotowane przez mniej wprawionych kolegów. Generalnie, mapy w Starym Świecie są bardzo często nie do odczytania – niezależnie od tego, czy są tylko poglądowymi opisami lokalnych szlaków, wykresami wpływów religijnych, czy fikcyjnymi reprezentacjami Starego Świata. Pomimo tego, usługi kartografów cieszą się ogromnym zainteresowaniem.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	-	+5	+5	+5	+10	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (geografia), nawigacja, sztuka przetrwania albo jeździectwo, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolne dwa), rzemiosło (kartografia)

Zdolności: bystry wzrok, wyczucie kierunku, obieżyświat albo geniusz arytmetyczny

Wyposażenie: przybory kartografa, kuc z siodłem i uprzężą, 1k10 tub na mapy

Profesje wstępne: woźnica, posłaniec, nawigator, zwiadowca, skryba, żak, rzemieślnik

Profesje wyjściowe: mistrz rzemiosła, odkrywca, fałszerz, nawigator, uczony, skryba, włóczykij

---

Katecheta (zaawansowana)

Katecheta to nauczyciel religii, obeznany ze świętymi pismami i zasadami wiary, który wpaja je tym, którzy chcą lub muszą go słuchać. Rzadko kiedy przedstawiciele tej profesji mają otwarte umysły, ponieważ liczy się w niej nie tyle inwencja, co respektowanie tradycji. Katecheta jest przeważnie odpowiedzialny za edukację religijną świątynnych akolitów. Nie wszyscy są jednak religijni z natury – niektórzy skupiają się na badaniu wiedzy tajemnej, jednak z powodu braku talentu potrzebnego do zostania czarodziejami, poprzestają na wykładaniu teorii w jakimś kolegium magii.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	+10	+5	+20	+15	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (dowolna), nauka (teologia), wiedza (dowolne dwie), czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolny), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: przemawianie

Wyposażenie: modlitewnik, przybory do pisania

Profesje wstępne: wybraniec boży, dyletant, zakonnik, kapłan, uczony, skryba, żak, fanatyk

Profesje wyjściowe: demagog, zakonnik, akolita, uczony, fanatyk

Męczennik (podstawowa)

Męczennicy żyją w społecznościach przeważnie zwanych klasztorami i postępują zgodnie ze wskazaniami swoich przywódców. Przywódcą często zostaje ktoś równie charyzmatyczny, co szalony. Większość męczenników jest ludźmi; przedstawiciele pozostałych ras rzadko okazują wystarczające zaangażowanie, lecz oczywiście zostaliby przyjęci, gdyby tylko się zgłosili. Niechciane dzieci są czasem podrzucane do klasztorów. Te z nich, które nie uciekają, zostają męczennikami. Większość ucieka.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+10	-	-	+5	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), gadanina, wiedza (Księstwa Graniczne), leczenie, spostrzegawczość, torturowanie

Zdolności: twardziel, odporność na trucizny, odwaga, odporność psychiczna

Wyposażenie: łachmany

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: mistyk, banita, sługa, włóczykij, pokutnik

---

Czekista (podstawowa)

Priorytetowym celem czekistów – sekretnej milicji Królowej Lodu – jest zapewnienie osobistego i politycznego bezpieczeństwa carycy i jej rodziny. Zadanie to realizowane jest wszystkimi dostępnymi metodami, bez zważania na lokalne prawo i obyczaje; w końcu, w Kislevie to czekiści ustalają prawo. Ich metody wykrywania kultów Chaosu, rewolucjonistów, przestępców, wrogich organizacji, szpiegów oraz innych "zagrożeń" są często brutalne, skąd wzięła się ich fatalna reputacja. Siedziba główna czekistów mieści się w mieście Kislev, lecz plotki głoszą, że mają swoje przyczółki w całej krainie, a może nawet i poza nią.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (prawo) albo zastraszanie, dowodzenie, wiedza (Kislev), unik albo śledzenie, tropienie, spostrzegawczość, jeździectwo, przeszukiwanie

Zdolności: rozbrajanie albo broń specjalna (palna), groźny, silny cios albo ogłuszanie

Wyposażenie: uniform (czarny mundur czekisty), lekki pancerz (skórznia), koń z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: kozak kislevski, rzezimieszek, strelets, oprych, strażnik

Profesje wyjściowe: strażnik więzienny, oprawca, najemnik, reketer, sierżant, żołnierz, szpieg, weteran, strażnik

Kominiarz (podstawowa)

Zimy w Wissenlandzie są wyjątkowo srogie. Nic wspominając o zapotrzebowaniu samych kuźni, Nuln wykorzystuje ogromne ilości węgla drzewnego, sprowadzanego z Kemperbadu i Grissenwaldu. Duże zużycie drewna powoduje zapychanie kominów sadzą; co zwiększa zapotrzebowanie na wyspecjalizowanych kominiarzy. Większość z nich to zwinne dzieci, ale część stanowią też niziołki i wyjątkowo szczupli mężczyźni. Pracują na dachach, często w bardzo niebezpiecznych warunkach, przepychając i odtykając kominy - zwykle zatkane sądzą, ale czasem także innymi, dużo dziwniejszymi rzeczami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+5	+5	+5	-	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wspinaczka

Zdolności: bardzo silny albo człowiek-guma, łotrzyk

Wyposażenie: szczota, hak, 10 metrów liny

Profesje wstępne: chłop, górnik, kanciarz, węglarz, złodziej

Profesje wyjściowe: najemnik, ochotnik, rzezimieszek, szczurołap, włamywacz

---

Zamaskowany brat (zaawansowana)

Zamaskowani bracia są sekretnymi agentami luźno związanymi z łowcami czarownic kultu Sigmara. Mimo że nie są oficjalną gałęzią templariuszy, czasami współpracują z nimi dla osiągnięcia wspólnego celu. Jednakże, są skłonni ich zdradzić tak samo jak każdą inną organizację, z którą współpracują. Zamaskowani bracia są mistrzami w zdobywaniu informacji. Infiltrują różne grupy i organizacje, żeby dowiedzieć się ile można i złożyć raport swoim przełożonym – o których z kolei nic nie wiadomo. Do bractwa przyłączają się bardzo różni osobnicy – od byłych łowców czarownic, aż po mutanty.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+10	+15	+15	+25	+30	+20	+25	+30
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: przekonywanie, wiedza (dowolne trzy), ukrywanie się, charakteryzacja, plotkowanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, przeszukiwanie, sekretny język (dowolne dwa), sekretne znaki (dowolne dwa), skradanie się, znajomość języka (dowolne cztery), rzemiosło (dowolne)

Zdolności: czuły słuch, ulicznik, opanowanie, poliglota albo naśladowca, błyskotliwość albo charyzmatyczny, intrygant, łotrzyk

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), broń jednoręczna, garota, peleryna, zestaw do charakteryzacji, trzy dobre ubrania, trucizna (dowolna)

Profesje wstępne: skrytobójca, dworzanin, książę złodziei, demagog, zakonnik, mistrz cieni, urzędnik, zwiadowca, szpieg, weteran, łowca czarownic

Profesje wyjściowe: skrytobójca, szarlatan, książę złodziei, demagog, mistrz cieni, urzędnik, zwiadowca, szpieg, weteran, łowca czarownic

Krzyżowiec (zaawansowana)

Krzyżowcy są rycerskimi weteranami krucjat, którzy poza granicami Starego Świata dosłużyli się wielkiej chwały dla swoich zakonów i wiary. Są to doświadczeni i wprawni wojownicy, przyzwyczajeni do konfrontacji w najróżniejszych warunkach i z najróżniejszymi przeciwnikami. Wielu z nich staje się legendami swoich zakonów, a bardowie z przyjemnością układają o nich pieśni.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+30	+10	+20	+20	+20	+15	+20	+25	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (historia, strategia/taktyka), wiedza (dowolne trzy), nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (arabski, bretoński, estalijski albo tileański)

Zdolności: wyczucie kierunku albo poliglota, obieżyświat, broń specjalna (parująca), odwaga, morderczy atak, ogłuszanie

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa najlepszej jakości), trzy mapy (związane z pielgrzymką lub krucjatą), symbol religijny

Profesje wstępne: rycerz, arystokrata, sierżant, weteran

Profesje wyjściowe: oficer, szampierz, odkrywca, akolita, mistrz zakonny, arystokrata, weteran

---

Nadzorca kultu (zaawansowana)

Nadzorca kultu jest asystentem kapłanów, któremu powierzono kwestie organizacyjne związane z prowadzeniem świątyni. Nadzorcy zajmują się logistyczną stroną kultu, organizowaniem porządku posług, koordynowaniem działań kleru i laików oraz zapewnianiem możliwie najsprawniejszego przebiegu rytuałów. Rządzą zza kulis świątyni, a wielu z nich jest dumnych z pozostawania niedostrzegalnym dla osób postronnych.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	-	-	+20	+15	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), przekonywanie, wiedza (dowolna), plotkowanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolny), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: żyłka handlowa, przemawianie

Wyposażenie: szaty

Profesje wstępne: wybraniec boży, dworzanin, akolita, posłaniec, kapłan, paź

Profesje wyjściowe: urzędnik, kapłan, giermek, majordomus

Strażnik podziemi (podstawowa)

Straż podziemi składa się z tych, którzy za bardzo zawierzyli opowieściom o przygodach i chwale, żeby należycie oceniać niebezpieczeństwo, lub tych, dla których nie ma ono po prostu znaczenia. Straż podziemi jest zasadniczo gildią profesjonalnych poszukiwaczy przygód, której komórki rozsiane są po tunelach podmiejskich w celu pozbywania się potworów i uniemożliwiania im docierania na powierzchnię. To niebezpieczna praca, ma się rozumieć, ale ktoś musi ją wykonywać.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+5	+5	+5	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: unik, nawigacja, spostrzegawczość, wspinaczka, przeszukiwanie, skradanie się, wycena

Zdolności: wyczucie kierunku, odporność na choroby, odporność na trucizny, grotołaz

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), latarnia, olej, 10 metrów liny

Profesje wstępne: szczurołap, tarczownik, żołnierz, hiena cmentarna, strażnik

Profesje wyjściowe: inżynier, odkrywca, najemnik, sierżant, przemytnik, weteran

---

Dyletant (podstawowa)

Dyletanci lubią myśleć o sobie jak o uczonych i, w rzeczy samej, mogą za takich uchodzić dla większości gawiedzi; w końcu czytają i piszą. Jednakże, często brakuje im dyscypliny lub pasji, które prowadzą prawdziwych uczonych do skupienia się na pojedynczych dyscyplinach i zdobyciu w nich prawdziwej biegłości, zadowalając się pobieżną znajomością wielu tematów. Wielu dyletantów wywodzi się z zamożnych rodzin; bieda nie sprzyja przecież rozwijaniu intelektu i poszerzaniu wiedzy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Na profesji dyletanta nie można wykupić umiejętności, którą już się posiada, czyli uzyskać jej rozwinięcia.

Umiejętności: nauka (dowolna), gadanina, wiedza (dowolne dwie), wycena albo plotkowanie, nawigacja, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, sekretny język (dowolny) albo sekretne znaki (dowolne), znajomość języka (dowolne dwa), rzemiosło (sztuka, kaligrafia albo kartografia)

Zdolności: etykieta

Wyposażenie: trzy książki, narzędzia (dowolne), przybory do pisania

Profesje wstępne: każda profesja posiadająca umiejętność czytania i pisania

Profesje wyjściowe: uczeń czarodzieja, astrolog, cyrulik, katecheta, szarlatan, dworzanin, akolita, nawigator, bajarz, żak, hiena cmentarna, rzemieślnik, śledczy Vereny, łotrzyk

Poganiacz bydła (podstawowa)

Wielkie stada udomowionych zwierząt nieustannie przebywają miotane wiatrem okręgi Kislevu, eskortowane z pastwisk na targi, a z targów do klientów. Niestrudzeni poganiacze doglądają tych transferów podróżując przez wiele setek kilometrów ze swoimi stadami. Większość z nich trzyma zajadłe psy, które pomagają im w pilnowaniu bydła i obronie przed potencjalnymi zagrożeniami. Na cywilizowanym południu odbywają się regularne zawody pomiędzy poganiaczami i ich psami, a zwycięzcy mogą liczyć na najbardziej lukratywne kontrakty.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	+10	+5	+10	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura albo oswajanie, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), tropienie, nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo, znajomość języka (kislevski albo ungolski)

Zdolności: wyczucie kierunku, wędrowiec albo obieżyświat, broń specjalna (unieruchamiająca)

Wyposażenie: pies, koń z siodłem i uprzężą, bicz, namiot, manierka z piwem lub miodem, prowiant (porcja na 1 tydzień), lekki pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice)

Profesje wstępne: woźnica, posłaniec, przepatrywacz, nomada

Profesje wyjściowe: rozbójnik, handlarz końmi, zaklinacz koni, posłaniec, banita, przepatrywacz, strażnik dróg, zwiadowca

---

Zbieracz łajna (podstawowa)

Dzięki tym dzielnym robotnikom, którzy w pocie czoła oraz z. wielką wprawą zagarniają szuflami sterty śmieci i odchodów, ulice są czyste, a mieszkańcy mogą swobodnie spacerować. Niektórzy zatrudniają się w tych dzielnicach, które stać na sowite wynagrodzenie, podczas gdy inni są opłacani przez miasto i sprzątają gl6wne ulice. Nie jest to przyjemna praca, ale zbieracze jakoś sobie radżą, np. sprzedając w zimie tanie paliwo opalowe w postaci wyschniętych odchodów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+10	+5	-	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa, opieka nad zwierzętami, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium)

Zdolności: nieustraszony albo odporność na choroby, opanowanie

Wyposażenie: taczka, szufla, torba z robakami, kilka porcji wyschniętego łajna

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowa, szczurołap, śmieciarz, włóczykij

Profesje wyjściowe: hiena cmentarna, oprych, strażnik kanałów, szczurołap, śmieciarz

Balsamista (podstawowa)

Nie wszyscy pragną zostać pochowani w ogrodach Morra. Ci, którzy preferują pozostawić po sobie lub swoim zwierzęcym towarzyszu coś więcej niż tylko nagrobek, zwracają się do balsamistów. Ci mistrzowie peklowania, zachowywania i wypychania nie służą jedynie modzie bogaczy. Mają coraz więcej pracy na polu gwałtownie rozwijającej się medycyny. Wielu kapłanów Morra (oraz większość gawiedzi) uznaje marynowanie w słoikach odciętych członków martwych ciał za atak na ciała i dusze zmarłych, a łowcy czarownic doskonale wiedzą, że takie praktyki często są wstępem do uprawiania zakazanej magii. Z tych powodów, wielu balsamistów decyduje się ukrywać swoje dokonania na ludzkich ciałach, zasłaniając się wypychaniem zwierząt lub praktyką chirurgiczną.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	-	-	+15	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (nekromancja, anatomia), wycena, targowanie, leczenie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, zwinne palce, znajomość języka (klasyczny), rzemiosło (aptekarstwo)

Zdolności: żyłka handlowa albo łotrzyk, odporność na choroby, chirurgia

Wyposażenie: liczydło, narzędzia (medyka), przybory do pisania

Profesje wstępne: aptekarz, cyrulik, żak, rzemieślnik

Profesje wyjściowe: uczeń czarodzieja, mieszczanin, porywacz zwłok, medyk, uczony

---

Egzekutor (zaawansowana)

Egzekutorzy wędrują po Księstwach Granicznych, zapewniając sprawiedliwość lub, jeżeli im się nie uda, zemstę. Czasami zapewniają również przypadkową przemoc, ponieważ każdy może się przecież pomylić. Generalnie rzecz biorąc, egzekutorzy przestrzegają jednak kodeksu postępowania. Nie zwracają uwagi na władze i prawa poszczególnych księstw, polegając całkowicie na osobistej etyce i umiejętności demaskowania prawdziwych złoczyńców. Większość egzekutorów traktuje zdeprawowanych przedstawicieli własnej profesji jako najgorszych oprychów, ponieważ mogą oni przyczynić się do prawdziwego rozkwitu zła tuż pod nosami orędowników sprawiedliwości.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+20	+10	+10	+10	+20	+15	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: przekonywanie, dowodzenie, wiedza (Księstwa Graniczne), ukrywanie się, charakteryzacja, tropienie, plotkowanie, zastraszanie, spostrzegawczość, przeszukiwanie, śledzenie, torturowanie

Zdolności: groźny, szybkie wyciągnięcie, intrygant, broń specjalna (unieruchamiająca), bijatyka

Wyposażenie: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta), sieć

Profesje wstępne: łowca nagród, łowca, strażnik dróg, strażnik

Profesje wyjściowe: szpieg, łowca czarownic

Recydywista (podstawowa)

Więzienia Starego Świata są brutalnymi miejscami, gdzie tylko silni i bezwzględni mają rację bytu. Z garstki skazańców, którzy dożyli do końca swoich wyroków, większość wraca do społeczeństwa jeszcze bardziej zdeprawowanymi niż kiedykolwiek wcześniej. Kapłanki Shallyi mogą do woli opowiadać o wybaczeniu i drugich szansach, lecz zreformowany recydywista to zjawisko tak samo rzadkie, co podejrzane.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+5	+10	+5	-	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: ukrywanie się, unik, sekretny język (więzienny), zwinne palce

Zdolności: chodu!, odporność na choroby albo człowiek-guma, bijatyka albo zapasy

Wyposażenie: broń improwizowana dobrej jakości, kości do gry, kiepskie odzienie

Profesje wstępne: podżegacz, porywacz zwłok, banita, rzezimieszek, kanciarz, przemytnik, złodziej, oprych, hiena cmentarna

Profesje wyjściowe: włamywacz, szarlatan, paser, porywacz zwłok, rozbójnik, banita, rzezimieszek, reketer, oprych, włóczykij

---

Skarbnik (podstawowa)

Wszystkie miasta wymagają podatków i ceł, żeby móc funkcjonować. Nieustanny przepływ pieniędzy zapewnia służbom publicznym środki których potrzebują, ja również napełnia kieszenie urzędników. Nie ważne jednak jak dobry ma się powód lub szlachetne intencje, nikt nie lubi płacenia podatków. W obliczu tak nieciekawej rzeczywistości, większość twórców praw dystansuje się od zbiórek pieniędzy, polegając w tych sprawach na specjalnie wyszkolonych skarbnikach. Spośród wszystkich ludzi w mieście, to właśnie oni uchodzą za najmniej popularnych, zaraz obok farbiarzy, żebraków i reszty hołoty. Pomimo napotykania wrogości na każdym zakręcie, skarbnicy wiedzą, że ich praca jest konieczna. Trud pracy nie przekłada się niestety na zarobki. W rezultacie, niewielu z nich zadowala się samą pensją, kombinując jak się da, by najsprawniej obrobić podatników z dodatkowych monet.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	-	-	+10	-	+10	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (prawo), gadanina, przekonywanie, wycena, plotkowanie, targowanie, czytanie i pisanie

Zdolności: żyłka handlowa, błyskotliwość albo charyzmatyczny, intrygant, geniusz arytmetyczny

Wyposażenie: liczydło, broń jednoręczna, lekki pancerz (skórzana kurta), przybory do pisania, 1k10/2 zk

Profesje wstępne: posłaniec, skryba

Profesje wyjściowe: podżegacz, prawnik, kupiec, ochotnik, banita, strażnik dróg, złodziej

Egzorcysta (zaawansowana)

Oprócz licznych zagrożeń naturalnych, mieszkańcy Starego Świata muszą liczyć się z niebezpieczeństwem ingerencji bytów spoza świata materialnego. Nadprzyrodzone istoty eteryczne lub demoniczne często próbują przejąć kontrolę nad słabym umysłem człowieka i uzyskać władzę nad jego ciałem. Duchy zmarłych mogą w ten sposób poczuć smak utraconego niegdyś życia, ponownie znaleźć się w pobliżu ukochanej osoby, wywrzeć zemstę na dawnych wrogach, lub po prostu zakończyć swe sprawy na ziemskim padole. Znacznie groźniejsze są przypadki opętania demonicznego. Złośliwe i groźne istoty rodem z Domeny Chaosu często bowiem próbują zawładnąć ciałem śmiertelnika, aby wykorzystać go do szerzenia śmierci i zniszczenia. Niektóre byty demoniczne doprowadzają swych nosicieli do obłędu i niekontrolowanych napadów gniewu, które zwykle kończą się śmiercią przypadkowych ofiar lub opętanego nieszczęśnika. Inne działają w bardziej subtelny sposób, nakłaniając przyjaciół i rodzinę opętanego do pomocy w dokonywaniu haniebnych czynów. Do walki z tymi istotami stają egzorcyści - specjalnie wyszkoleni kapłani, którzy ślubowali ratować dusze i ciała opętanych. Spędzają długie godziny na studiowaniu zakazanych ksiąg, próbując znaleźć tam wskazówki, jak przezwyciężyć wolę złego ducha. Należy wspomnieć, że w swej istocie egzorcyzm jest niczym innym jak bezpośrednim pojedynkiem silnej woli kapłana i mściwej duszy demona lub upartego ducha zmarłego. Najsilniejszych egzorcystów nieodmiennie cechuje absolutne poświęcenie i żelazna dyscyplina, natomiast słabsi często nie wytrzymują ciągłego narażania umysłu na kontakt z mroczną naturą duchów i popadają w obłęd. Największym zagrożeniem są jednak ci kapłani, którzy zatracili się w swej żądzy zdobywania wiedzy i sięgnęli zbyt głęboko do zakazanych ksiąg. Prędzej czy później, wszyscy egzorcyści, którzy odważyli się wykorzystać mroczną sztukę przeciwko demonom, przechodzą na służbę istot, które mieli zwalczać.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+10	+15	+15	+10	+20	+35	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	+2	-	-	

Umiejętności: dowodzenie, hipnoza, język tajemny (demoniczny, magiczny), nauka (demonologia albo nekromancja), nauka (teologia), splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskotliwość albo opanowanie, groźny albo szósty zmysł, magia kapłańska (dowolna), magia powszechna (dowolna), magia powszechna (egzorcyzm), odporność psychiczna albo odwaga,

Wyposażenie: szaty kapłańskie, licencja egzorcysty, modlitewnik, symbol religijny

Profesje wstępne: wybraniec boży, kapłan

Profesje wyjściowe: łowca czarownic, uczony, wybraniec boży, świecki kapłan

---

Farmer (podstawowa)

Feudalny porządek Starego Świata nie jest już taki jak niegdyś, ponieważ nowa klasa społeczna zaczyna zapełniać lukę pomiędzy chłopstwem i szlachtą. W miastach zaczynają się pojawiać mieszczanie. Ich odpowiednikami na wsiach stają się właściciele ziemscy. Obszary rolnicze są często dzielone na działki i darowane pospólstwu jako nagrody za służbę w wojsku, lub też kupcy wykupują je od podupadającej szlachty. Z rzadka również jakiemuś chłopu uda się zaoszczędzić tyle, żeby wykupić skrawek pola od swojego pana. Farmerzy zatrudniają pomocników, żeby uprawiać swoją ziemię, lecz ich los jest tak samo niewdzięczny jak każdego chłopa, za co często zyskują uznanie w obliczu lokalnej gawiedzi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+10	+5	-	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, oswajanie, powożenie, wycena, targowanie, zastraszanie albo przekonywanie, jeździectwo, zastawianie pułapek, rzemiosło (farmer)

Zdolności: żyłka handlowa, twardziel, broń specjalna (kosa albo korbacze)

Wyposażenie: koń z wozem, kosa (jak broń dwuręczna) lub korbacz, pies pasterski

Profesje wstępne: karczmarz, kupiec, chłop, rzemieślnik, weteran

Profesje wyjściowe: karczmarz, kupiec, ochotnik, urzędnik, majordomus

Brygadzista (zaawansowana)

Donośne głosy rozchodzą się echem nad zatłoczonymi miastami Starego Świata, kiedy brygadziści przewodzą melodią lub niewybrednymi słowami swoim przepoconym bandom. W zatłoczonych dokach dźwięki ich gwizdków wyciągają bezrobotnych z zadymionych tawern, mimo ciężaru ładunków, które zazwyczaj trzeba przetransportować w zamian za garstkę monet. Ze względu na to, że brygadzistom często płaci się zgodnie z tempem pracy ich ludzi, potrafią oni być bezwzględnymi zleceniodawcami, "motywującymi" swoich tymczasowych lub stałych podwładnych wszelkimi dostępnymi sposobami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	+10	+5	-	+5	+15	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: przekonywanie albo mocna głowa, dowodzenie, wiedza (Kislev, Imperium albo Jałowa Kraina), hazard albo plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość, kuglarstwo (śpiew), sekretny język (gildii)

Zdolności: przemawianie, łotrzyk

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), gwizdek

Profesje wstępne: chłop, skryba, doker, rzemieślnik

Profesje wyjściowe: demagog, paser, mistrz gildii, urzędnik, reketer

---

Fałszerz (zaawansowana)

Fałszerze to swego rodzaju artyści świata przestępczego, w zależności od specjalizacji zajmujący się tworzeniem podróbek dokumentów, przedmiotów, a nawet pieniędzy. Często także prowadzą sprzedaż fałszywych dzieł sztuki, klejnotów i niemal wszystkiego, co da się podrobić. Najczęściej działają pod przykrywką legalnej działalności rzemieślniczej i nie zdradzają się ze swoimi umiejętnościami, nie tylko ze względu na to, że udowodnienie fałszerstwa karane jest obcięciem dłoni, lecz również dlatego, że ujawnienie falsyfikatu odbiera "artyście" satysfakcję ze stworzonego "dzieła".

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+10	+20	+10	+20	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (sztuka), przekonywanie, rzemiosło (kaligrafia, kowalstwo, sztuka), sekretne znaki (złodziei), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (dowolne dwie), wycena, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: charyzmatyczny albo chodu!, opanowanie albo żyłka handlowa, talent artystyczny

Wyposażenie: narzędzia (fałszerza), przybory do pisania

Profesje wstępne: mistrz rzemiosła, posłaniec, przemytnik, rzemieślnik, żak, kartograf

Profesje wyjściowe: mistrz rzemiosła, paser, rzemieślnik, skryba, szarlatan, uczony, żak

Obszarnik (podstawowa)

Jednym z największych względów, jakim, jarl może obdarzyć lojalnego woja lub chłopa, jest nadanie ziemi. Uhonorowani w ten sposób poddani zyskują nic tylko ziemię na własność (wraz z niewolnikami), ale i szczególny status społeczny. Ci, którzy nie byli wcześniej wojownikami, teraz zyskują status równy wojom. Natomiast wojownikom ziemię ofiarowuje się jako nagrodo za długotrwałą i wartościową .służbę. Najbogatsi obszarnicy otrzymują zaszczyt wywyższenia do godności jarla.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	-	-	+10	-	+5	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: dowodzenie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (dowolne), targowanie, wiedza (Norska), wycena, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, intrygant, przemawianie, żyłka handlowa

Wyposażenie: chata i przynajmniej akr ziemi, 1k10 niewolników, inwentarz żywy

Profesje wstępne: mieszczanin, rybak, rzemieślnik, skald, wielorybnik, woj

Profesje wyjściowe: grabieżca, handlarz niewolnikami, karczmarz, kupiec, mistrz rzemiosła

---

Żabiarka (podstawowa)

Żabiarki to częsty widok w mousillońskich wioskach. Odbierają wiadra pełne żab i ślimaków od wioskowych bagienników (często są to ich mężowie, synowie lub ojcowie) i patroszą je oraz przygotowują. Żabiarki są nie tylko mistrzyniami oprawiania żab i ślimaków, ale także stanowią istotny element społecznej struktury w wiosce. Zazwyczaj posiadają bowiem wiedzę o otaczającym osadę świecie, czasem nawet mają zezwolenie na opuszczanie wioski na krótki czas w celu zebrania potrzebnych ziół lub niezbędnych rzeczy z sąsiednich wiosek. Niektóre żabiarki znają się na ziołach i leczeniu, a niekiedy posiadają też inne, osobliwe, choć przydatne umiejętności. Większość z nich doskonale wie, co się dzieje w ich wiosce, w pełni zasługując na swoją reputację plotkarek, gawędziarek i autorek wielu dziwnych przesądów. Żabiarki to prawie zawsze kobiety, gdyż praca przy wiadrze jest dla mężczyzny wielkim wstydem.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+10	+5	+5	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (dowolna), wycena

Zdolności: łotrzyk, odwaga, twardziel albo wędrowiec, żyłka handlowa

Wyposażenie: wiadro z wnętrznościami, żabie trzewia, ślimacze skorupy, ostry nóż

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowy, śmieciarz

Profesje wyjściowe: bagiennik, ciura obozowa, flisak, pielgrzym Graala, rzemieślnik, sługa, starszy wioskowy, śmieciarz, włóczykij, zakapturzony

Szuler (podstawowa)

Szulerzy gardzą ciężką pracą i znojem codziennej harówki robotników oraz rzemieślników. Po co trudzić się w pocie czoła przez wiele miesięcy, skoro można wygrać fortunę dzięki łutowi szczęścia? Oczywiście losowi trzeba czasem dopomóc, dlatego szulerzy wykorzystują wszelkie znane sztuczki i nabyte doświadczenie, aby wygrywać pieniądze w grach hazardowych. Przesiadują w zajazdach, karczmach i szulerniach, szukając bogatych i niezbyt czujnych przeciwników. Los bywa jednak zmienny, a przegrana partia może oznaczać konieczność spłacenia olbrzymiej sumy pieniędzy. Wtedy najlepszym rozwiązaniem jest szybka ucieczka z miasta, nim wierzyciel zorientuje się, że dłużnik jest niewypłacalny. Szulerzy z natury rzeczy są włóczęgami i często zmieniają miejsce pracy, zanim ktoś rozszyfruje ich sztuczki.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+10	+5	+10	-	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie albo sekretne znaki (złodziei), gadanina, hazard, plotkowanie albo sekretny język (złodziejski), przekonywanie, spostrzegawczość, zwinne palce

Zdolności: chodu! albo szczęście, etykieta albo łotrzyk

Wyposażenie: kości do gry, talia kart, lekki pancerz (skórzany kaftan)

Profesje wstępne: cyrkowiec, kanciarz, najemnik, szlachcic, włóczykij, złodziej, żak

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, demagog, kanciarz, rozbójnik, szarlatan, łotrzyk

---

Wielki mistrz (zaawansowana)

Wielki mistrz jest niedoścignionym wzorem rycerskich cnot oraz przywódcą jednego z rycerskich zakonów. Jest nie tylko jednym z najbardziej przerażających wojowników w Starym Świecie, lecz także legendarnym dowódcą i liderem. Ta profesja liczy sobie bardzo niewielu przedstawicieli, ponieważ nawet w nielicznym gronie mistrzów zakonnych, zaledwie garstka dysponuje siłą umysłu i umiejętnościami, pozwalającymi wznieść się na szczyt rycerskości. Wielki mistrz zawsze stoi na czele armii maszerującej na wojnę, prowadząc swoich rycerzy, a często także pozostałe wojska w ogień bitwy. Zazwyczaj cieszy się on ogromnym zaufaniem jako doradca i generał, nie tylko zresztą w czasach niepokoju. Wielki mistrz zakonu templariuszy jest w większości przypadków także przywódcą kultu, dysponując w ten sposób absolutną lojalnością swoich wojowników.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+40	+15	+25	+25	+25	+15	+15	+30	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka albo religia), nauka (strategia/taktyka), tresura, przekonywanie, dowodzenie, wiedza (dowolne trzy), unik, zastraszanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, sekretny język (bitewny), sekretne znaki (templariuszy), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo tileański)

Zdolności: nieustraszony, bardzo szybki, groźny, obieżyświat, broń specjalna (dowolne dwie), odporność psychiczna

Wyposażenie: magiczna broń, ciężki pancerz (magiczna zbroja płytowa), religijna relikwia lub błogosławieństwo Imperatora

Profesje wstępne: mistrz zakonny

Profesje wyjściowe: oficer, fechtmistrz, arystokrata, łowca czarownic

Strażnik grobów (podstawowa)

W Starym Świecie strażnik grobów pełni bardzo odpowiedzialną funkcję. Nie tylko grzebie on ciała sześć stóp pod zimną i twardą ziemię, ale także strzeże ich przed tymi, którzy pragną zakłócić ich spoczynek: czy to szczury, śmieciarzy, porywaczy zwłok, czy nawet jeszcze gorzej. W małych miastach i na wsiach, strażnicy grobów nie mogą polegać na straży miejskiej, ani na czarnych strażnikach Morra, którzy odganialiby Nieumarłych i przegłodzone ghoule. Niewiele osób ceni sobie towarzystwo strażników grobów, którzy przeważnie cuchną śmiercią i ziemią. Wiodą oni samotne życie wśród zmarłych, którzy stanowią jego sens.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	+10	-	+5	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), wiedza (Imperium), unik, powożenie, wycena, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, przeszukiwanie

Zdolności: odporność na choroby, odwaga albo bardzo silny

Wyposażenie: łopata, taczka

Profesje wstępne: śmieciarz, szczurołap, chłop

Profesje wyjściowe: porywacz zwłok, akolita (Morra), ochotnik, strażnik świątynny, łowca wampirów, strażnik

---

Starsza wiedźma (zaawansowana/specjalna)

Legendarne starsze wiedźmy są bardzo potężnymi magami, znanymi z mocy wróżenia, leczenia, a także wpływu na duchy Starożytnej Wdowy. Większość z nich prowadzi proste życie w prymitywnych chatach położonych z dala od społeczności, którymi się opiekują. Większość ciężko wyciągnąć ze swojego nawiedzonego schronienia, ze względu na co, osoby szukające u nich pomocy muszą przygotować się na niebezpieczną podróż. Jednakże, kilka starszych wiedźm podróżuje po Kislevie, podążając za wskazaniami duchów i dzieląc się swoją wiedzą. Pomimo że większość z nich wygląda bardzo staro, zachowują młodzieńczy wigor i potrafią być bardzo żwawe.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+20	+10	+15	+40	+30	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	+3	-	-	

Uwagi: Tylko ungolskie kobiety mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (demonologia albo duchy, historia albo nekromancja), nauka (dowolna), oswajanie, opieka nad zwierzętami, dowodzenie, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), wiedza (dowolna), leczenie, warzenie trucizn, zastraszanie, wykrywanie magii, spostrzegawczość, język tajemny (magiczny), język tajemny (dowolny), znajomość języka (ungolski), rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo)

Zdolności: zmysł magii, bystry wzrok albo szczęście, magia powszechna (dowolne trzy), wędrowiec albo szósty zmysł, magia tradycyjna (wiedźma)

Wyposażenie: narzędzia (aptekarza), trzy magiczne mikstury, trzy mikstury leczenia, kij

Profesje wstępne: wiedźma

Profesje wyjściowe: brak

Wiedźma (zaawansowana/specjalna)

Nieliczne ungolskie kobiety rozwijają w sobie magiczną moc bez wcześniejszego rozwinięcia "widzenia". Z tego powodu, większość wiedźm – kobiet potrafiących wywoływać duchy Kislevu – była wcześniej wiedzącymi. Mówi się, że ich moce to jednocześnie błogosławieństwo i przekleństwo, ponieważ bez wątpienia potrafią pomagać lokalnym społecznościom, lecz wzywane duchy żądają wysokiej ceny za swoją pomoc: przedwczesnego starzenia. Z powodu tej konsekwencji, większość wiedzących obawia się, że duchy odpowiedzą na ich wezwania. Tak samo jak wiedzące, kobiety dotknięte utratą kogoś bliskiego – np. męża albo dziecka – mogą zostać wybrane przez Starożytną Wdowę i dogłębnie zrozumieć umęczone duchy Kislevu. Wiedźmy, które w ten sposób uzyskały swoje moce żyją zazwyczaj samotnie, pogrążone w żałobie za bliskimi i uchodzącą młodością.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+10	+5	+5	+25	+20	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	+1	-	-	

Uwagi: Tylko ungolskie kobiety mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (historia albo duchy), dowodzenie, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), mocna głowa albo spostrzegawczość, leczenie, zastraszanie, wykrywanie magii, warzenie trucizn albo rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), język tajemny (magiczny), znajomość języka (ungolski)

Zdolności: dotyk mocy albo odporność psychiczna, magia powszechna (dowolne trzy), medytacja, magia prosta (wiedźma)

Wyposażenie: zestaw odtrutek, mikstura leczenia, napar kojący, amulet szczęścia

Profesje wstępne: wiedząca

Profesje wyjściowe: demagog, starsza wiedźma, urzędnik, czarownik

---

Uczeń wiedźmiarza (podstawowa)

Praktykujący wiedźmiarstwo ostrożnie wybierają swoich uczniów. Większość z nich wywodzi się z rodzin o wiedźmiarskich tradycjach, lecz pewna znacząca mniejszość wybierana jest ze względu na talent, lub z powodu spoczywającego na nich błogosławieństwa Starych Bogów. Życie ucznia jest zazwyczaj ciężkie, ponieważ pełnią w zasadzie obowiązki służących. W końcu jednak, uczeń ukończy szkolenie i wyruszy w świat jako pełnoprawny wiedźmiarz.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	-	-	-	+10	+5	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	+1	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo splatanie magii, oswajanie albo ukrywanie się, mocna głowa albo plotkowanie, targowanie albo sztuka przetrwania, leczenie, wykrywanie magii albo warzenie trucizn, spostrzegawczość, czytanie i pisanie albo język tajemny (magiczny), zastawianie pułapek albo skradanie się, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo)

Zdolności: opanowanie albo dotyk mocy, magia prosta (wiedźmiarstwo) albo wędrowiec

Wyposażenie: zestaw odtrutek, mikstura leczenia, napar kojący, amulet szczęścia

Profesje wstępne: aptekarz, chłop, guślarz

Profesje wyjściowe: aptekarz, uczeń czarodzieja, cyrulik, szarlatan, guślarz, wiedźmiarz, akolita (Ranalda lub Taala i Rhyi), banita, skryba, fanatyk

Wiedźmiarz (zaawansowana)

Osoby w pełni zapoznane ze starożytnymi tajemnicami wiedźmiarstwa zwane są wiedźmiarzami, chociaż osoby spoza społeczności znają je po prostu jako mędrców. Większość z nich żyje perypetiami społeczności, którym służy, a znani są przede wszystkim z umiejętności leczenia oraz produkowania różnorodnych mikstur. Wiodą prymitywne życie, unikając tych, którzy źle życzą ich rzemiosłu i przekonaniom, lecz generalnie rzecz biorąc są mile widziani w społecznościach z powodu usług, które świadczą. Kilku wybranych wiedźmiarzy pracuje bezpośrednio pod rozkazami arcywiedźmiarza, wyszukując i neutralizując zagrożenia. To niebezpieczne zadanie, ponieważ często wiąże się z kontaktami z łowcami czarownic i imperialnymi magistrami, w celu lepszego poznania ich zamierzeń i motywacji.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+5	+5	+5	+20	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	+2	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo splatanie magii, oswajanie albo ukrywanie się, dowodzenie, wycena albo nawigacja, tropienie albo mocna głowa, plotkowanie albo zastraszanie, targowanie albo sztuka przetrwania, leczenie, wykrywanie magii albo warzenie trucizn, spostrzegawczość, czytanie i pisanie albo język tajemny (magiczny), zastawianie pułapek albo skradanie się, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo)

Zdolności: żyłka handlowa albo dotyk mocy, magia powszechna (dowolna) albo wyczucie kierunku, magia powszechna (dowolna) albo bardzo szybki, szczęście albo magia tradycyjna (wiedźmiarstwo), medytacja albo odporność psychiczna

Wyposażenie: zestaw odtrutek, napar kojący, kij, narzędzia (aptekarza lub zielarza), 1k10/2 amuletów i koralików, 1k10/2 mikstur leczenia, 1k10/2 magicznych mikstur

Profesje wstępne: uczeń wiedźmiarza

Profesje wyjściowe: mistrz rzemiosła, arcywiedźmiarz, uczony, szpieg, czarownik

---

Arcywiedźmiarz (zaawansowana)

Arcywiedźmiarze są najstarszymi i najbardziej doświadczonymi adeptami wiedźmiarstwa. Przewodzą swoim braciom i są odpowiedzialni za chronienie ich przed wszelkim złem. Arcywiedźmiarz nie raz musi osobiście ryzykować życie w obliczu różnorodnych zagrożeń, od wędrownych kapłanów bojowych głoszących prawo Sigmara przy pomocy uderzeń młota, po sekretne kulty, sprowadzające przy okazji przerażających łowców czarownic. Wielu arcywiedźmiarzy szybko przekonuje się także o zagrożeniu ze strony sług Niszczycielskich Potęg i poluje na nie z taką zaciekłością, jak imperialni magistrowie i kult Sigmara.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	+5	+10	+15	+15	+35	+35	+35
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+5	-	-	-	+3	-	-	

Umiejętności: nauka (dowolne dwie), opieka nad zwierzętami albo splatanie magii, oswajanie albo ukrywanie się, dowodzenie, wiedza (Imperium), wycena, tropienie albo mocna głowa, plotkowanie, targowanie albo sztuka przetrwania, leczenie, zastraszanie, wykrywanie magii albo warzenie trucizn, nawigacja, spostrzegawczość, czytanie i pisanie albo język tajemny (magiczny), zastawianie pułapek albo skradanie się, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo)

Zdolności: zmysł magii albo błyskotliwość, bystry wzrok albo twardziel, magia powszechna (dowolna) albo widzenie w ciemności, magia powszechna (dowolna) albo szósty zmysł, magia powszechna (dowolna) albo odwaga

Wyposażenie: zestaw odtrutek, kij, narzędzia (aptekarza lub zielarza), 1k10 amuletów i koralików, 1k10/2 mikstur leczenia, 1k10/2 naparów kojących, 1k10 magicznych mikstur

Profesje wstępne: wiedźmiarz

Profesje wyjściowe: medyk, zwiadowca, czarnoksiężnik

Rogaty łowca (podstawowa)

Zwyczaje kultu Taala wymagają od wiernych wielkiej odporności fizycznej, emocjonalnej i psychicznej. Niektórzy postrzegają przywileje cywilizacji – miasta, dwory i tym podobne – jako zaprzeczenie woli ich boga. Rogaci łowcy są głęboko oddani wierze, w związku z czym stronią od miast. W przeciwieństwie do wybrańców Taala, rogaci łowcy rezygnują z wielu wygód doczesnego życia. Wystrzegają się normalnego odzienia i zbroi, preferując w zamian zwierzęce skóry, przepaski biodrowe, a nawet mniej. Częścią ich inicjacji jest pokrycie większości powierzchni ciała tatuażami (głównie twarzy i piersi). Rogaci łowcy polują w lasach w Taalbaston i Talabeklandzie, uznając wierność tylko wobec Taala. Mimo że brakuje im płomiennej retoryki większości fanatyków, są żarliwi we własnych przekonaniach i wierzą, że prawdziwe oddanie wiąże się nie ze słowami, a z czynami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	-	+5	-	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	-	-	-	

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

Zdolności: szał bojowy, twardziel, bardzo szybki albo niezwykle odporny

Wyposażenie: zestaw odtrutek, topór dwuręczny, lekki pancerz (skórzana kurta)

Profesje wstępne: akolita (Taala), skryba

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

---

Konny łucznik (zaawansowana)

Konni łucznicy Ungołów są doświadczonymi strzelcami i uchodzą za jedną z najlepszych lekkich kawalerii w Starym Świecie. Ich umiejętności w posługiwaniu się szamszirem, włócznią i końskim łukiem są nieustannie rozwijane podczas polowań na banitów z bezkresnej równiny, którą patrolują na rozkaz carycy. Ich najpopularniejszą taktyką jest otoczenie przeciwników i wystrzelenie w nich gradu strzał. Wszyscy Ungołowie z Kraju Trolli przyuczani są zdolni do walki w obliczu zagrożenia ze strony Chaosu, w związku z czym nikogo nie dziwi widok kobiety w szeregach konnych łuczników. Tradycję tę z trudnością akceptują południowi Kislevici.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+25	+15	+15	+15	+15	-	+15	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), dowodzenie albo nawigacja, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), mocna głowa, unik, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo, znajomość języka (kislevski albo ungolski)

Zdolności: opanowanie albo twardziel, strzał precyzyjny albo strzał przebijający, błyskawiczne przeładowanie albo szybkie wyciągnięcie, broń specjalna (kawaleryjska)

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice), amulet szczęścia, lanca, koński łuk, kołczan z 20 strzałami, 20 strzał przebijających, 5 strzał wrzeszczących, 5 strzał zapalających, kislevski koń bojowy z siodłem i uprzężą, juki, prowiant (porcja na tydzień), jurta

Profesje wstępne: zaklinacz koni, szlachcic, chłop, nomada

Profesje wyjściowe: oficer, zaklinacz koni, najemnik, zwiadowca, strzelec, weteran

Handlarz końmi (podstawowa)

Handlarze końmi są znani z lizusostwa i nieuczciwości. Niemal każda stajnia zatrudnia szczerzącego się w uśmiechu gościa, oferującego "najlepsze końskie mięso na rynku, mój panie", pochodzące od "najmocniejszej krwi z Ostermarku, mój panie". Konie są centrum kislevskiego życia, więc ich rynek cechuje wielkie współzawodnictwo. Klient sporo się musi natrudzić, zanim znajdzie godnego zaufania sprzedawcę, który nie będzie próbował żadnych oszustw ani sztuczek. Najgorsi z najgorszych malują zgniłe końskie zęby na biało, sprzedają chore źrebaki jako "nieśmiałe" i zachwalają kiepskiej jakości ogiery jako "przepiękne sztuki".

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	+5	+5	-	+5	-	+5	+5	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, przekonywanie albo mocna głowa, oswajanie, wycena, plotkowanie, targowanie, spostrzegawczość, jeździectwo, znajomość języka (kislevski)

Zdolności: żyłka handlowa albo chodu!, broń specjalna (unieruchamiająca), charyzmatyczny

Wyposażenie: szykowne ubranie, bicz, 1k10/2 koni, 1k10 zk

Profesje wstępne: mieszczanin, poganiacz bydła, zaklinacz koni, posłaniec, nomada

Profesje wyjściowe: mieszczanin, szarlatan, zaklinacz koni, kupiec, kanciarz

---

Zaklinacz koni (zaawansowana)

Zaklinacze koni są odpowiedzialni za dobrobyt, szkolenie i rozmnażanie koni, za co piastują wysokie pozycje w kislevskim społeczeństwie. Wśród nomadów, zaklinacz koni zajmuje pozycję zaraz za atamanem, zgodnie z umiejętnościami potrzebnymi do przetrwania danej społeczności.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+15	+15	+10	+15	+15	+20	+15	+25
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+5	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura, przekonywanie, oswajanie, mocna głowa albo unik, powożenie, spostrzegawczość, jeździectwo

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

Wyposażenie: koń z siodłem i uprzężą, bicz, lekki pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice)

Profesje wstępne: poganiacz bydła, konny łucznik, handlarz końmi, najemnik, szlachcic, banita, przepatrywacz, rajtar, strażnik dróg, zwiadowca, żołnierz, giermek, nomada, husarz

Profesje wyjściowe: ataman, poganiacz bydła, konny łucznik, handlarz końmi, kupiec, sierżant, husarz

Lodowa dziewica (zaawansowana/specjalna)

Kiedy uczennice czarownic ukończą swe szkolenie, zostają wypuszczone w celu poszukiwania lepszego zrozumienia magii lodu. Żeby to zrobić, muszą upodobnić się do Starożytnej Wdowy tak bardzo, jak tylko się da. Składają więc śluby czystości i wyruszają przepełnione zimną determinacją w sercach. Lodowe dziewice można spotkać wszędzie, ponieważ same obierają cele wędrówek pomagających im zrozumieć własną magię. Najczęściej jednak widuje się je w zmrożonych okręgach Kislevu, gdzie walczą z bandytami i zielonoskórymi. Śluby czystości przestają obowiązywać lodowe dziewice w chwili, gdy rozwiną się do poziomu pełnoprawnej czarownicy lodu; jednak dla większości ten moment nigdy nie nadchodzi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	-	+10	+5	+5	+20	+25	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko kobiety.

Umiejętności: nauka (magia), splatanie magii, dowodzenie albo zastraszanie, wiedza (Kislev), wykrywanie magii, nawigacja albo czytanie i pisanie, sztuka przetrwania albo jeździectwo, spostrzegawczość, język tajemny (magiczny), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: opanowanie, magia powszechna (dowolne trzy), medytacja albo morderczy pocisk, odwaga, magia tradycyjna (lód)

Wyposażenie: płaszcz zimowy, butelka gorzałki

Profesje wstępne: uczennica czarownicy

Profesje wyjściowe: dworzanin, czarownica lodu, zwiadowca, sierżant, weteran, czarownik

---

Czarownica lodu (zaawansowana/specjalna)

Czarownice lodu z Kislevu budzą strach i szacunek w całym Starym Świecie. Są najczarniejszą zimą, najzimniejszym lodem i najsilniejszą zamiecią – niewielu jest w stanie znosić długo ich towarzystwo. Lecz bycie czarownicą lodu to znacznie więcej, niż praktykowanie magii lodu i bronienie Kislevu przez wrogami. Kobiety te są częścią starożytnego bractwa, które od dawna wpływa, a nawet kontroluje plemię Gospodarów. Kontaktują się one z zimowymi duchami krainy, a także zamarzniętymi wiatrami magii, które przez nią przepływają. Ciężko pracują, by zachować tradycje i starożytne miejsca, czyniące ich magię tak doskonałą i czystą.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	-	+5	+20	+15	+25	+30	+40	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	+4	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko kobiety.

Umiejętności: nauka (magia), nauka (dowolna), splatanie magii, dowodzenie albo zastraszanie, wiedza (Kislev), wiedza (dowolna), wykrywanie magii, sztuka przetrwania albo jeździectwo, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: dotyk mocy, magia powszechna (dowolne trzy), groźny albo niepokojący

Wyposażenie: zimowy strój arystokraty, magiczny przedmiot

Profesje wstępne: lodowa dziewica

Profesje wyjściowe: ambasador, oficer

Kowal run (zaawansowana/specjalna)

Czeladnicy, którzy opanują wszystkie podstawy sztuki wykuwania run, stają się godni poznania tajemnic magii runicznej. Jednak zamiast pracy w kuźni pod okiem mistrza, wyruszają w świat, by szukać magicznych przedmiotów i wszelkich informacji, jakie mogą pomóc im w głębszym zrozumieniu natury magii. Od kowala run oczekuje się, że wykorzysta nauki mistrza i zdobyte doświadczenie, aby drogą samodzielnie prowadzonych badań i prób opracować własne projekty run. Może to trwać wiele lat, gdyż krasnoludzcy rzemieślnicy, a kowale run w szczególności, znani są z wyjątkowej cierpliwości oraz dążenia do doskonałości w każdej dziedzinie rzemiosła. Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu umiejętności, kowal run zwykle wraca do mistrza, aby wykazać się swym kunsztem i zdobytym doświadczeniem. Dopiero wtedy mistrz może uznać go za godnego poznania tajemnic wykuwania run mistrzowskich i osiągnięcia pozycji mistrza run.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	+5	+5	+5	+20	+25	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

Umiejętności: czytanie i pianie, język tajemny (magiczny, krasnoludzki), nauka (historia, runy), plotkowanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne dwie), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: runa (dowolne sześć), talent artystyczny albo twardziel

Wyposażenie: przedmiot runiczny

Profesje wstępne: czeladnik run

Profesje wyjściowe: mistrz run, tarczownik, uczony

Pogromca umarłych (zaawansowana/specjalna)

Niewielu przeżywa długo jako łowcy wampirów. Z tych, którym się udaje, wielu szybko zajmuje się innymi profesjami, jak działający w zgodzie z prawem łowcy czarownic, czy lepiej zaopatrzeni rycerze. Pozostali przekształcają się w pogromców umarłych. Poznawszy prawdziwą grozę wampirów i zobaczywszy niekończące się legiony żywych trupów, zdecydowali poświęcić każdą chwilę życia na ich unicestwianie. Jeszcze bardziej unikani i pozbawieni zaufania niż łowcy wampirów, ci fanatycy zazwyczaj zostają pustelnikami lub banitami, kradnąc co potrzebne do przetrwania, by nic nie odwracało ich uwagi od misji. Oddanie i determinacja sprawiają, że pogromcy często wyrabiają sobie nie lada reputację wśród wampirów – wiedząc o tym, wszyscy śpią czujnie z kołkami w rękach, tylko czekając na dotyk kłów na szyi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+35	+35	+15	+20	+20	+15	+15	+30	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tylko postaci posiadające co najmniej 5 punktów obłędu mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (nekromancja), ukrywanie się, tropienie, zastraszanie, sztuka przetrwania, śledzenie, skradanie się, torturowanie

Zdolności: ulicznik albo wędrowiec, nieustraszony, cios mierzony, szał bojowy, szybki refleks, groźny, odwaga, strzał precyzyjny albo błyskawiczne przeładowanie, szósty zmysł, broń specjalna (rzucana albo kusze), broń specjalna (dwuręczna), silny cios, morderczy atak, niepokojący, niezwykle odporny albo bardzo silny

Wyposażenie: woda święcona, 6 kołków, posrebrzana broń

Profesje wstępne: agent całunu, czarny strażnik, biczownik, rycerz kruka, łowca wampirów, łowca czarownic

Profesje wyjściowe: brak

Rycerz Płonącego Słońca (zaawansowana)

Zakon Płonącego Słońca to zbrojne ramię kultu Myrmidii, bogini strategii i sztuki wojennej. Najsilniejsze wpływy utrzymuje w Estalii i Tilei, choć w ciągu ostatnich lat rozszerzał działalność na inne krainy Starego Świata, uczestnicząc w najważniejszych bitwach i wojnach. Zakon prawie nigdy nie staje do walki w pełnej sile, zamiast tego działając w mniejszych oddziałach. Rycerze Zakonu Płonącego Słońca służą zwykle jako doradcy taktyczni dowódców lub władców, choć zdarza się, że obejmują dowództwo nad oddziałami, zwłaszcza wymagającymi inteligentnego i charyzmatycznego oficera (jak kompanie najemne lub ochotnicze). Na południu Imperium zakon powoli staje się znaczącą siłą, rzucając wyzwanie sprawności bojowej wyznawców Ulryka, zwłaszcza zaś zakonowi Białego Wilka. Po pasowaniu na rycerza zakonu młodzi wojownicy (i wojowniczki) ruszają na dwuletnią wędrówkę, podczas której muszą wykazać się nabytą wiedzą, zdobyć doświadczenie oraz doskonalić swoje umiejętności bojowe. Uczestniczą w pojedynkach, w bitwach, a nawet bronią samotnych gospodarstw lub niewielkich wiosek przed napaściami zbójców, zwierzoludzi oraz goblinów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	-	+10	+20	+20	-	+10	+15	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+5	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (historia, strategia/taktyka, teologia), sekretny język (bitewny, rycerzy zakonnych), spostrzegawczość, unik, wiedza (Estalia albo Tilea), znajomość języka (estalijski albo tileański)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, parująca, szermiercza), etykieta, morderczy atak, obieżyświat, odwaga, rozbrajanie

Wyposażenie: tarcza lub puklerz, rumak z siodłem i uprzężą, miecz albo rapier, ciężki pancerz (zbroja płytowa), kopia lub lanca, symbol religijny (Myrmidii)

Profesje wstępne: arystokrata, giermek, kapłan (Myrmidii), rycerz, sierżant, wybraniec boży (Myrmidii)

Profesje wyjściowe: akolita, fechtmistrz, mistrz zakonny, odkrywca, oficer

---

Rycerz Kruka (zaawansowana)

Stowarzyszenie Całunu pragnie przenieść walkę na terytorium wroga. Ich najlepsi wojownicy pochodzą z zakonu zwanego Rycerze Kruka, żyjącego według bardzo prostego przesłania: zniszczyć każdy szkielet, zombie i zmorę na świecie oraz wybić nekromantów i wampiry, które je przyzywają. W przeciwieństwie do siostrzanego zakonu Czarnej Straży, rycerze kruka są bezwzględni, agresywni oraz skłonni szukać przeciwnika, zamiast oczekiwać jego przybycia. W tej chwili, bardzo wielu z nich stacjonuje w stirlandzkim mieście Siegfriedhof na granicy z Sylvanią. Jak dotąd prowadzą tylko okazjonalne najazdy, lecz jeśli tylko wykryją, że powrót Mannfreda jest prawdą, zorganizują kolejną krucjatę przeciwko panom nocy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+35	+15	+20	+20	+20	+15	+15	+30	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (historia, nekromancja, strategia/taktyka, teologia), tresura, wiedza (dowolna), unik, tropienie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (bretoński albo kislevski)

Zdolności: opanowanie albo szósty zmysł, cios mierzony albo strzał mierzony, błyskawiczny blok, strzelec wyborowy, artylerzysta albo szybkie wyciągnięcie, błyskawiczne przeładowanie, obieżyświat, broń specjalna (kusze albo długi łuk, parująca albo dwuręczna), odwaga, morderczy atak, odporność psychiczna

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), kopia, długi łuk lub kusza lub dwa pistolety, tarcza lub łamacz mieczy lub broń dwuręczna, posrebrzana lub błogosławiona broń, 4 głogowe kołki, woda święcona, symbol kruka

Profesje wstępne: czarny strażnik, rycerz, mistrz zakonny

Profesje wyjściowe: oficer, fechtmistrz, pogromca umarłych, mistrz zakonny, łowca czarownic

Rycerz Zielonej Chorągwi (zaawansowana)

Rycerze Zielonej Chorągwi są zakonem templariuszy broniących miasta Talabheim w imieniu swojej militarnej bogini, Myrmidii. Są to wojownicy w prawdziwym tego słowa znaczeniu, wyszkoleni w prowadzeniu wojny w lasach i dzikich obszarach swojej ojczyzny. Mimo że rzadko opuszczają okolice Talabheim, ich umiejętności sprawdziłyby się tak samo w Wielkim Lesie, jak w lesie Darkwald. Rycerze Zielonej Chorągwi wywodzą się z różnych środowisk, jednak współdzielą tę samą motywację: służyć bogini i chronić swój lud.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+10	+10	+5	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), oswajanie, dowodzenie albo zastraszanie, unik, tropienie, sztuka przetrwania albo wspinaczka, spostrzegawczość, jeździectwo, przeszukiwanie, sekretny język (łowców) albo sekretne znaki (łowców)

Zdolności: bardzo szybki albo wyostrzone zmysły, wyczucie kierunku, wędrowiec, broń specjalna (długi łuk), silny cios albo strzał przebijający

Wyposażenie: miecz, lekki pancerz (skórzana kurta, skórzane nogawice), długi łuk i 10 strzał

Profesje wstępne: łowca, akolita (Myrmidii), najemnik, ochotnik, przepatrywacz, żołnierz, leśnik

Profesje wyjściowe: kapłan (Myrmidii), zwiadowca, weteran

Rycerz Pantery (zaawansowana)

Rycerze Pantery odróżniają się od innych wysokimi hełmami, zwieńczonymi wyobrażeniem łba zwierzoczłeka. Dawniej dekorowano hełmy rzeźbioną głową pantery, jednak od skandalu rycerze zrezygnowali z tej tradycji, choć siodła nadal obszywają charakterystycznymi, cętkowanymi skórami dzikich kotów. Aby zostać przyjętym do grona rycerzy, giermek musi własnoręcznie upolować i zabić dzikiego kota, którego skóra posłuży do obszycia rycerskiego siodła. Rycerze Pantery dzielą czas na służbę u Grafa i wyprawy mające na celu niszczenie wszelkich przejawów Chaosu.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+30	-	+15	+15	+15	+10	+10	+10	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka, strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (dowolna), etykieta, krzepki, morderczy atak, opanowanie, urodzony wojownik, żyłka handlowa

Wyposażenie: miecz, kopia, ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, rumak ze zbroją płytową, siodło i uprząż, 50 zk

Profesje wstępne: arystokrata, giermek, łowca czarownic, rycerz, sierżant

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, łowca czarownic, mistrz zakonny, oficer, weteran

Latarnik (podstawowa)

W największych miastach Imperium na ulicach stoją cuda nieznane mieszkańcom innych części Starego Świata - latarnie uliczne. Te wspaniałe wynalazki oświetlają ulice (oczywiście tylko położone w bogatszych dzielnicach), nadając miastu zupełnie nowy charakter. Altdorf był pierwszym miastem, które zainwestowało w latarnie. Szczególnie bogato zdobione stoją na ulicach otaczających Pałac Imperialny. Latarnicy są odpowiedzialni za zapalanie miejskich lamp po zmroku i dbanie o to, aby paliły się aż do świtu. Noszą ze sobą świeczki i zapałki, a niektórzy podobno korzystają nawet z wolno tlących się lontów armatnich. Mieszkańcy miasta są dumni ze swoich latarni, które są powszechnie uznawane za symbol rozwoju i miejskiego dobrobytu. Z uwagi na zagrożenie pożarowe w ciasno zabudowanych, drewnianych dzielnicach, przeszkadzanie w pracy latarnikom bądź manipulowanie przy latarniach karane jest śmiercią.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	-	+10	+5	-	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa albo powożenie, plotkowanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wspinaczka

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość albo bystry wzrok, chodu!

Wyposażenie: latarnia, latarnia sztormowa, 20 zapałek, hubka i krzesiwo, 8 świec woskowych

Profesje wstępne: chłop, sługa, szczurołap, węglarz

Profesje wyjściowe: akolita, cyrkowiec, mieszczanin, przemytnik, podżegacz, mytnik, sługa, strażnik

---

Świecki kapłan (zaawansowana)

Kapłani, którzy służą swojemu bogu w sferze doczesności znani są jako świeccy kapłani. W odróżnieniu od swoich magicznych odpowiedników, świeccy kapłani nie ślęczą dniem i nocą nad ezoterycznymi pismami w celu głębszego zrozumienia objawienia. W zamian wygłaszają kazania dla pospólstwa, ponieważ to właśnie wiara mas wyróżnia bogów z grona demonów i duchów. Świeccy kapłani są nie tylko kaznodziejami, lecz także rzemieślnikami, uczonymi i administratorami. Sfera boskich wpływów zależy często od ich umiejętności, a objawione ideały reprezentowane przez ich publiczne zachowania.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+10	+5	+10	+10	+10	+15	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Świeccy kapłani mają dostęp do umiejętności i zdolności, wymienionych w opisie kultu.

Umiejętności: nauka (teologia), nauka (dowolne dwie), przekonywanie, wiedza (dowolne dwie), plotkowanie, targowanie, leczenie, wykrywanie magii, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: etykieta, przemawianie, odporność na magię

Wyposażenie: modlitewnik, szaty dobrej jakości, przybory do pisania

Profesje wstępne: egzorcysta, zakonnik, akolita, kapłan

Profesje wyjściowe: zakonnik, prałat, kapłan

Prawnik (podstawowa)

Prawnicy są często spotykani tak samo w Talabheim, jak w każdym innym ważnym mieście Starego Świata. Zajmują się wypisywaniem dokumentów, interpretacją prawa, a także reprezentują tych, których stać na opłacenie ich usług. Jest to zawód powszechnie krytykowany, za wyjątkiem sytuacji, kiedy potrzebuje się od jego reprezentanta pomocy. Prawnicy muszą być dobrze obeznani zarówno w prawie Imperium, jak też regionu, w którym zamierzają praktykować. Nawet najgorsi z nich uchodzą w oczach gawiedzi za oczytanych, w związku z czym, często prosi się ich o przysługi znacznie wykraczające poza kompetencje zawodowe.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+5	-	+10	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka albo historia), nauka (prawo), gadanina albo przekonywanie, wiedza (Imperium), plotkowanie albo targowanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, sekretny język (gildii), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: żyłka handlowa albo etykieta, przemawianie, błyskotliwość albo charyzmatyczny

Wyposażenie: księga prawa Imperium, przybory do pisania

Profesje wstępne: mieszczanin, rzecznik rodu, skarbnik, skryba, żak, strażnik

Profesje wyjściowe: podżegacz, demagog, mistrz gildii, kupiec, urzędnik, uczony

---

Grabieżca (podstawowa/specjalna)

Większość Norsmenów to wspaniali wojownicy, silni i mężni, ale marzeniem każdego z nich jest dołączenie do szeregu wybrańców Chaosu i dumne noszenie piętna Mrocznych Bóstw. Jednak dopóki nie udowodnią, że są tego warci, wiodą życie grabieżców. Najczęściej tworzą trzon hord najeżdżających Stary Świat. Odpowiadają na każde wezwanie do bitwy i gromadzą się pod sztandarami wybrańców Chaosu, podążając wszędzie tam, gdzie rozkażą im Mroczne Bóstwa. W spokojniejszych czasach zajmują się najeżdżaniem południowych wiosek (dla grabieżców z plemienia Hugonów będą to osady w Kataju). To urodzeni zabójcy, wychowani w kulcie siły i odwagi w obliczu śmierci, zahartowani przez srogi klimat i życie w ponurym kraju. Być może dlatego każdego traktują z pogardą.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+5	+5	+10	+5	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+2	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Grabieżcami mogą zostać tylko Norsmeni, Kurganie, Hungowie i postaci dotknięte przynajmniej 1 mutacją Chaosu.

Umiejętności: jeździectwo albo żeglarstwo, mocna głowa, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna, kawaleryjska albo korbacze), morderczy atak, wyczucie kierunku

Wyposażenie: sztylet lub 2 oszczepy, korbacz lub broń dwuręczna lub lanca, broń jednoręczna, lekki pancerz (hełm, skórzane nogawice), tarcza, tatuaż

Profesje wstępne: berserker z Norski, korsarz, obszarnik, skald

Profesje wyjściowe: handlarz niewolnikami, korsarz, najemnik, woj, wódz

Mistrz run (zaawansowana/specjalna)

Mistrzowie run zajmują się nauczaniem i przechowywaniem wiedzy zgromadzonej przez liczne pokolenia przodków. Niewielu kowali run osiąga ten poziom wtajemniczenia, wymagający niezłomnej woli, długotrwałych badań i poświęcenia. Większość mistrzów przebywa w górskich twierdzach, przekazując swoje doświadczenie młodym i utalentowanym krasnoludom, które pragną doskonalić się w trudnej sztuce magii runicznej. Inni mistrzowie spędzają wiele lat na poszukiwaniu zaginionych artefaktów i starożytnych dzieł słynnych mistrzów run. Z tego powodu wyruszają, aby badać tak groźne miejsca, jak zrujnowane twierdze, smocze legowiska i dawno opuszczone krasnoludzkie siedziby, zajęte przez odwiecznych wrogów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+10	+15	+10	+10	+10	+25	+35	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+5	-	-	-	+3	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (dowolne trzy), plotkowanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne trzy), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (korbacze albo dwuręczna), rozbrajanie albo silny cios, runa (dowolne dziesięć), runa mistrzowska (dowolne dwie)

Wyposażenie: dwa przedmioty runiczne

Profesje wstępne: kowal run

Profesje wyjściowe: arcymistrz run, uczony, weteran

Czujny mistrz (zaawansowana/specjalna)

Kolegia magii niechętnie podchodzą do pozostawiania swoich brudnych spraw w rękach łowców czarownic i innych władz. W konsekwencji, każde kolegium zatrudnia własnych stróżów i śledczych, zajmujących się wyłącznie wykrywaniem tych, którzy łamią przysięgi i praktykują mroczną magię, nekromancję lub demonologię. Ze względu na to, że także wampiry często uczą się Mrocznej Sztuki, czujni mistrzowie zajmują się również ich tępieniem. Magistrowie pełniący obowiązki czujnych mistrzów wciąż płacą swoje należności względem kolegium, lecz nie spodziewa się po nich przyjmowania uczniów. Ich obowiązki zawodowe uniemożliwiają zdobywanie kontroli nad magią w takim stopniu jak pozostali magistrowie, lecz uzyskują w zamian wiele innych umiejętności i zdolności, przydatnych w różnorodnych sytuacjach. Budzą ponadto wielki szacunek i strach wśród swojego rodzaju.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+15	+10	+5	+10	+20	+15	+25	+30	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+5	-	-	-	+3	-	-	

Uwagi: Postaci posiadające zdolność *czarnoksięstwo lub magia czarnoksięska* nie mogą wybrać tej profesji; magistrowie nie pozwolą na to, jeśli się dowiedzą. Jeśli.

Umiejętności: nauka (demonologia, magia, nekromancja), splatanie magii, wiedza (Imperium), wiedza (dowolna), plotkowanie, zastraszanie, wykrywanie magii, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, przeszukiwanie, język tajemny (demoniczny, magiczny), znajomość języka (dowolne dwa), torturowanie

Zdolności: dotyk mocy, magia powszechna (dowolne cztery), groźny, morderczy pocisk, intrygant, odwaga, odporność psychiczna

Wyposażenie: narzędzia (aptekarza), dwa magiczne przedmioty, posrebrzana lub magiczna broń

Profesje wstępne: wędrowny czarodziej, mistrz magii

Profesje wyjściowe: mistrz magii, szpieg, łowca wampirów, łowca czarownic, arcymag

Mnich (podstawowa)

Mnisi należą do żebraczych zakonów, szukających odosobnienia w celu pełniejszego oddania się sprawom wiary. Niektórzy z nich żyją samotnie, jako pustelnicy, podczas gdy inni gromadzą się w klasztorach położonych w niedostępnych miejscach Starego Świata. Większość religii ma własne zakony żebracze, chociaż kult Vereny i Shallyi wiążą z tym najsilniejsze tradycje. Mnisi spędzają życie na nauce i modlitwie, debatując nad lepszymi punktami teologii i oświecającymi tekstami religijnymi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+5	+10	+5	+25	+15	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), nauka (dowolne dwie), opieka nad zwierzętami, język tajemny (magiczny), wiedza (dowolne dwie), leczenie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: poliglota

Wyposażenie: modlitewnik, symbol religijny, szaty, przybory do pisania

Profesje wstępne: zakonnik, akolita, medyk, uczony, skryba, żak

Profesje wyjściowe: opat, demagog, zakonnik, medyk, kapłan, uczony, majordomus, fanatyk

---

Poganiacz mułów (podstawowa)

Poganiacze mułów prowadzą karawany zwierząt, głownie mułów, przez Księstwa Graniczne, dostarczając najważniejsze zaopatrzenie od jednych osadników do innych. Istotne lecz tanie zaopatrzenie może być transportowane przez pojedynczego poganiacza, podczas gdy bardziej wartościowe dobra wymagają przynajmniej kilku, chronionych dodatkowo przez najemną straż. Czasami poganiacze udają, że nie wiozą ze sobą niczego wartościowego, licząc na zmylenie w ten sposób banitów. Ze względu na nieustanne podróże, poganiacze mułów znają Księstwa Graniczne jak własne kieszenie, a wiedzę tę wykorzystują niekiedy w innych, późniejszych karierach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	-	+5	+10	+5	+10	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, wiedza (Księstwa Graniczne), wycena, plotkowanie, targowanie, nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: wyczucie kierunku, obieżyświat

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), trzy muły, łuk

Profesje wstępne: mieszczanin, łowca, posłaniec, chłop

Profesje wyjściowe: treser zwierząt, mieszczanin, rozbójnik, kupiec, posłaniec, banita, zwiadowca

Mistyk (zaawansowana)

Niektórzy pustelnicy i męczennicy stają się tak przepełnieni wiedzą (lub czymś innym, w każdym razie), że przekształcają się w mistyków. Nie zadawalają się już szukaniem wiedzy dla siebie, preferując informowanie innym o swoich odkryciach i wyrażając chęć poprowadzenia ich ku oświeceniu. Wielu spośród przywódców klasztorów jest mistykami, ponieważ większość rozsądnych społeczności wypędza ich, jak tylko pokażą swoją prawdziwą naturę.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	+10	+10	+10	+10	+15	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), gadanina, przekonywanie, dowodzenie, zastraszanie, znajomość języka (dowolny), torturowanie

Zdolności: groźny, przemawianie

Wyposażenie: łachmany

Profesje wstępne: pustelnik, męczennik

Profesje wyjściowe: szarlatan, demagog, guślarz, kanciarz

Gazeciarz (podstawowa)

Kiedyś jedynie skrybowie trudnili się zapisywaniem i czytaniem. Sytuacja uległa zmianie wraz z wynalezieniem maszyny drukarskiej. Obecnie, drukowane gazety wychodzą w większości miast i miasteczek Imperium. Większość to dzienniki, w których znaleźć można lokalne informacje oraz sensacyjne opowiadania. Znaczące wydarzenie może zostać opisane w dodatku specjalnym. Gazeciarze krążą po ulicach miasta, głośno zachwalając roznoszony dziennik poprzez wykrzykiwanie tytułów ciekawszych artykułów lub sensacyjnych wiadomości. Wielu z nich rozwija znaczny talent aktorski, co oczywiście sprzyja zwiększaniu sprzedaży. W miastach, w których wychodzi więcej niż jeden dziennik, rywalizacja jest zaciekła. Gazeciarze często biją się na ulicach, próbując przepędzić pracowników konkurencji ze szczególnie ruchliwej ulicy lub placu. Jak na ironię, krwawe starcia gazeciarzy trafiają na pierwsze strony gazet wydawanych następnego dnia, co prowadzi do jeszcze zacieklejszych bójek.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+10	-	+5	-	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina albo zwinne palce, kuglarstwo (gawędziarstwo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium)

Zdolności: bijatyka albo łotrzyk, przemawianie

Wyposażenie: plecak, 1k10 gazet, tuba na zwoje

Profesje wstępne: chłop, mieszczanin, posłaniec, sługa, żak

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, demagog, fanatyk, kanciarz, podżegacz, posłaniec, skryba, pamflecista

Pamflecista (zaawansowana)

Maszyna drukarska jest nowym wynalazkiem w Imperium i jak dotąd jej obecność nie wywarła na społeczeństwie wielkich zmian. Zmiany odczuli jednak podżegacze, demagodzy i uliczni politycy, którzy uzyskali w ten sposób nowe narzędzie kontaktu z publiką. Pamfleciści są kimś więcej niż tylko rzemieślnikami obsługującymi maszyny drukarskie: są pasjonatami, którzy badają, opisują, szkicują i drukują polityczne i religijne dzieła w celu szerzenia informacji w miastach i prowincjach. Mimo że drukowanie samo w sobie jest całkowicie legalne i coraz bardziej szanowane, wielu pamflecistów drukuje rzeczy, które już takie nie są. Ci, którzy pragną pozostać w biznesie na długo, muszą nauczyć się więc unikania straży i innych, bardziej wpływowych wrogów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	+15	+5	+25	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (dowolna), gadanina, wiedza (Bretonia, Kislev albo Tilea), wiedza (Imperium), ukrywanie się, plotkowanie, spostrzegawczość, kuglarstwo (gawędziarstwo) albo rzemiosło (sztuka), czytanie i pisanie, znajomość języka (dowolny), rzemiosło (kaligrafia albo handel)

Zdolności: talent artystyczny albo przemawianie, łotrzyk

Wyposażenie: przybory do pisania, maszyna drukarska

Profesje wstępne: podżegacz, mistrz rzemiosła, mieszczanin, demagog, cyrkowiec, posłaniec, gazeciarz, uczony, skryba, żak

Profesje wyjściowe: demagog, kupiec, urzędnik, uczony

Pokutnik (podstawowa)

Pokutnicy błąkają się po ulicach Starego Świata, wywrzaskując, że są heretykami i niegodziwcami, podczas samobiczowania, lub raczej biczowania się nawzajem, żeby zmazać z siebie winę. Grupy pokutników trenują na sobie nawzajem umiejętność torturowania, w związku z czym większość z nich zdobywa jej pełne zrozumienie.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+10	-	-	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), gadanina, plotkowanie, leczenie, zastraszanie, torturowanie

Zdolności: twardziel, ogłuszanie, niezwykle odporny

Wyposażenie: symbol religijny, bicz

Profesje wstępne: biczownik, akolita, banita, żak, fanatyk

Profesje wyjściowe: męczennik, szarlatan, biczownik, akolita, włóczykij

Pielgrzym (podstawowa/specjalna)

Świątynia Vereny Szlachetnego Severicha. Świątynia Sigmara Świętej Trójcy. Wyniesienie Głębi Taala. Odległy Heiligerburg, święta góra Shallyi. Drogi do tych i wielu innych miejsc są przepełnione maszerującymi stopami wiernych. Nieważne jak kosztowna, forsowna, czy niebezpieczna może być podróż, gawiedź z przeróżnych ścieżek życia pcha się do tych świętych miejsc, każdy mając po temu własny powód. Najpopularniejsze pielgrzymki przyciągają tysiące pokutników każdego roku, a ich trasy aż roją się od sprzedawców pamiątek, kapliczek, prowizorycznych świątyń, wysokich myt i zdesperowanych bandytów, liczących na łatwy zysk. Garstka pielgrzymów, która sprostała gehennie podróży, może szczycić się unikalnym symbolem, który przyznawany jest na zakończenie każdej pielgrzymki, najczęściej w formie broszki lub medalika.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Postać musi uczestniczyć w pielgrzymce, żeby wybrać tę profesję.

Umiejętności: nauka (teologia) albo mocna głowa, opieka nad zwierzętami, wiedza (dowolna, związana z pielgrzymką), targowanie, plotkowanie albo nawigacja, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, kuglarstwo (gawędziarstwo), znajomość języka (dowolny, związany z pielgrzymką)

Zdolności: obieżyświat, niezwykle odporny

Wyposażenie: symbol religijny

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: demagog, zakonnik, akolita, banita, włóczykij, fanatyk

---

Prałat (zaawansowana)

Każdy popularny kult religijny ma wpływ na politykę. Kapłani, którzy reprezentują swoje świątynie w radach miejskich mogą – o ile są wystarczająco ambitni – uzyskać specjalne tytuły na dworze dzierżącego władzę szlachcica, lub zostać zarządcami ziem należących do świątyni. Umiejętność równie skutecznego debatowania na temat prawa, co głoszenia kazań czyni z prałata osobę niezwykle szanowaną w kręgach kościelnych i świeckich. Jednakże, pokusa doczesnego bogactwa i władzy doprowadziła wielu prałatów do zepsucia.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+15	+15	+10	+20	+30	+30
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Prałaci mają dostęp do umiejętności i zdolności, wymienionych w opisie kultu.

Umiejętności: nauka (teologia), nauka (dowolne dwie), gadanina, przekonywanie, wiedza (dowolne dwie), plotkowanie, leczenie, zastraszanie, spostrzegawczość, kuglarstwo (gawędziarstwo), jeździectwo albo pływanie, sekretny język (gildii), język tajemny (magiczny), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: krasomówstwo, etykieta, poliglota, obieżyświat, intrygant, odwaga, odporność psychiczna

Wyposażenie: modlitewnik, szaty najlepszej jakości, relikwia

Profesje wstępne: zakonnik, świecki kapłan, kapłan

Profesje wyjściowe: demagog, zakonnik, urzędnik, kapłan, kapłan bitewny

Bajarz (podstawowa)

Obdarzeni talentem snucia wspaniałych opowieści, bajarze są mile widziani zarówno w karczmach i zajazdach, jak też na dworach szlacheckich w całym Imperium. W zamian za kilka sztuk srebra lub ciepły posiłek, zabawiają zebranych gości porywającą pieśnią łub legendą. Społeczność Imperium w dużej mierze jest niepiśmienna, więc bajarze nie tylko zapewniają rozrywkę w długie wieczory, ale także przekazują wieści i życiowe prawdy, wplatając je zręcznie w swoje opowieści. Często podróżują po kraju, nawet po najbardziej niebezpiecznych rejonach, szukając okazji do przeżycia wspaniałych przygód i opisania ich później w dramatycznej lub wzruszającej opowieści. Niektórzy preferują życie w taborze wojskowym, inni przyłączają się do grup włóczęgów lub awanturników, pragnąc w ten sposób poszerzyć swój zasób wiedzy o świecie i repertuar ciekawych legend. Oczywiście nie wszyscy bajarze marzą o uczestnictwie w niebezpiecznych przygodach - wielu zamiast tego woli siedzieć w zaciszu domowych pieleszy i spisywać wymyślone przez siebie opowieści o wielkich bitwach i wiekopomnych czynach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	-	-	+5	-	+10	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (komedianctwo), plotkowanie, przekonywanie, wiedza (dowolna), znajomość języka (dowolny)

Zdolności: etykieta albo twardziel, obieżyświat, przemawianie

Wyposażenie: ubranie najlepszej jakości, ekstrawagancki kapelusz

Profesje wstępne: ciura obozowa, cyrkowiec, dyletant, kanciarz, podżegacz, włóczykij, żak, żeglarz, żołnierz

Profesje wyjściowe: akolita, cyrkowiec, demagog, dworzanin, herold, kanciarz, łotrzyk, szarlatan

---

Łotrzyk (zaawansowana)

Niektórzy młodzieńcy przejawiają swoisty urok. Nie muszą być bogaci, lecz wiedzą jak się dobrze ubrać, jak dobrze wyglądać i onieśmielać innych. Są bystrzy, szybcy, a także trochę niebezpieczni, jak młody kot, który dopiero co urósł i przepełnia go duma z powodu własnej szybkości i pazurów. Łotrzykowie nie są złodziejami, chociaż zdarzają im się kradzieże. Nie są zwadźcami, chociaż czasem się pojedynkują. Nie są uczonymi, chociaż mogą być oczytani. Są za to młodzieńcami ze stylem, gracją i smykałką do bycia w centrum wydarzeń. Łotrzyk żyje dla akcji, podniecenia, a jego obecność dodaje innym energii. Może być wspaniałym sojusznikiem, groźnym wrogiem, lub krótkim odwróceniem uwagi – pewne jest jednak, że zawsze zapadnie w pamięć.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+15	+25	+10	+10	+10	+30
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: przekonywanie, wiedza (dowolne dwie), mocna głowa, unik, wycena, hazard, plotkowanie, czytanie z warg, spostrzegawczość, przeszukiwanie, zwinne palce, pływanie

Zdolności: oburęczność albo bardzo szybki, żyłka handlowa albo łotrzyk, przemawianie albo szósty zmysł, brawura albo szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), szykowne ubranie, peleryna, miecz, sztylet

Profesje wstępne: dyletant, szuler, bajarz, włóczykij

Profesje wyjściowe: szarlatan, zwadźca, paser, rozbójnik, szpieg

Korsarz (podstawowa)

Morza Starego Świata nawiedzają nie tylko straszliwe potwory. Rybacy i mieszkańcy, nadmorskich osad obawiają się także korsarzy z Norski - brutalnych wojowników i bezlitosnych piratów, szukających złota, zapasów jedzenia i niewolników. Wprawieni w bojach z. imperialnymi żołnierzami, okrutnie rozprawiają się z tymi wioskami, które ośmielą się stawić im opór. Korsarze przemierzają morza w poszukiwaniu łupów, które mogliby dostarczyć do rodzinnych wiosek w mroźnych krainach. Niektórzy oddają swe dusze we władanie Niszczycielskich Potęg, licząc na to, że zwrócą na siebie uwagę bogów i zyskają niezwykłą moc oraz poważanie wśród współplemieńców.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+5	+10	-	-	-	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa, pływanie, unik, wiedza (Bretonia, Estalia, Imperium, Jałowa Kraina, Krainy Południowe, Lustria, Norska albo Tilea), wioślarstwo, wspinaczka, znajomość języka (bretoński, estalijski, staroświatowy albo tileański), żeglarstwo

Zdolności: bijatyka albo twardziel, groźny albo silny cios, obieżyświat

Wyposażenie: broń jednoręczna, średni pancerz (hełm, kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm, skórzane nogawice), tarcza, tatuaż

Profesje wstępne: berserker z Norski, grabieżca, skald, wielorybnik, woj, wódz, żeglarz

Profesje wyjściowe: bosman, handlarz niewolnikami, najemnik, nawigator, weteran, wódz, żołnierz okrętowy

---

Strażnik rzek (podstawowa)

Dźwięk rogu rozchodzący się nad mulistymi wodami rzeki Reik może oznaczać tylko jedno: strażników rzek. Ci zaprawieni stróżowie prawa są postrzegani przez ludność jako niewiele lepsi od zbirów, ponieważ muszą zatrzymywać i przeszukiwać nawet niewinne łajby. Przepracowane patrole, odbywające nieraz aż miesięczne zmiany, są odpowiedzialne za wody tak rozległe, że nie sposób ich w pełni kontrolować. Większość czasu strażnicy rzeczni poświęcają najgorszym łamaczom prawa, włącznie z piratami, mordercami i złodziejami barek. Są powszechnie spotykani na rzekach, a ich partole sięgają aż po Kislev.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	+10	+10	+5	+10	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: wiedza (Imperium albo Kislev), plotkowanie albo znajomość języka (kislevski), nawigacja, sztuka przetrwania albo żeglarstwo, spostrzegawczość, wioślarstwo, przeszukiwanie, sekretne znaki (zwiadowców)

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

Wyposażenie: pistolet z amunicją i zapasem prochu na 10 strzałów, lekki pancerz (skórzana kurta), łódź wiosłowa, tarcza, uniform, 10 metrów liny

Profesje wstępne: flisak, przewoźnik, żołnierz okrętowy, strażnik dróg

Profesje wyjściowe: flisak, żołnierz okrętowy, strażnik dróg, żeglarz, sierżant, przemytnik, mytnik, śledczy Vereny, pirat rzeczny

Arcymistrz run (zaawansowana/specjalna)

Arcymistrzowie run to najpotężniejsi kowale run, darzeni powszechnym szacunkiem. Pod względem mądrości i doświadczenia nie mają sobie równych. Pozycja arcymistrzów run w krasnoludzkiej społeczności niewiele ustępuje królewskiej, a wszystkie klany z szacunkiem odnoszą się do ich wiedzy i wielkiej mocy. Stanowisko arcymistrza run to ukoronowanie całego dorobku życiowego kowala run. Zajmuje je dożywotnio, a po jego śmierci mistrzowie run wybierają spośród swego grona najmądrzejszego i najgodniejszego następcę. To uświęcona tradycją i jedyna droga, by stać się arcymistrzem run. Wielu arcymistrzów do końca swych dni aktywnie uczestniczy w życiu klanu, doradzając królom w najważniejszych sprawach. Niektórzy jednak kontynuują badania w swych samotniach, próbując poznać największe tajemnice mistrzowskich run oraz stworzyć własne magiczne znaki, które na zawsze rozsławią ich imiona.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+15	+20	+15	+15	+15	+30	+40	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	+4	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (dowolne cztery), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne trzy), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (dowolna), morderczy atak albo ogłuszanie, runa (dowolne dziesięć), runa mistrzowska (dowolne dwie)

Wyposażenie: trzy przedmioty runiczne

Profesje wstępne: mistrz run

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, oficer

Bicz boży (zaawansowana)

Ci, którzy służą swoim bogom jako biczownicy czasem przeżywają rzucanie się niebezpieczeństwo karania sił Chaosu i ciemności. Stają się biczami bożymi, potężnymi wojownikami bóstwa, do pewnego stopnia objętymi ochroną niebios. Bicze boże są często charyzmatyczni i skupiają wokół siebie fanatyków. W czasie wojny, są wysoko cenieni przez hierarchię kultu, lecz kiedy nastaje pokój, kapłani próbują pozbyć się ich możliwie najszybciej. W przeciwnym wypadku mogą wykryć "przeciwników boga" tam, gdzie ich nie ma...

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	-	+25	+25	+10	-	-	+30	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (teologia), przekonywanie, leczenie, zastraszanie

Zdolności: szczęście, groźny, przemawianie, odporność na Chaos, szósty zmysł, niezwykle odporny, bardzo silny

Wyposażenie: korbacz lub broń dwuręczna, symbol religijny, relikwia, szczątki heretyka

Profesje wstępne: biczownik

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, akolita, oprawca, łowca czarownic

Wróżbita (podstawowa)

Wróżbici, pustelnicy i jasnowidze to częsty widok w wielu miejscach Starego Świata. Uważają się za nieomylne wyrocznie we wszelkich sprawach związanych ze światem duchowym. Można ich znaleźć na targach każdego miasta, gdzie ogłaszają swoje najnowsze objawienia wszystkim, którzy zechcą ich słuchać. Ze względu na działanie poza prawem usankcjonowanych religii, łatwo stają się ofiarami łowców czarownic, których nie obchodzi nawet, czy ich widzenia są prawdziwe. W Norsce, jednakże, wróżbici są cenionymi członkami świty jarlów, którym odczytują znaki i omeny.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	-	+5	+5	+10	+5	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: gadanina albo język tajemny (demoniczny albo magiczny), splatanie magii albo kuglarstwo (wróżenie z dłoni), oswajanie albo przekonywanie, wykrywanie magii albo spostrzegawczość

Zdolności: gusła albo wyostrzone zmysły, magia prosta (gusła) albo szczęście, przemawianie

Wyposażenie: karty, kości, żywe zwierzęta lub inne przedmioty do wróżenia

Profesje wstępne: guślarz, skald, strzygański mistyk

Profesje wyjściowe: czarownik, podżegacz, szarlatan, włóczykij

---

Strażnik kanałów (podstawowa)

Strażnicy kanałów - zwani pogardliwie kanalarzami - to wyspecjalizowana organizacja podlegająca komendantowi straży miejskiej. Jej zadaniem jest utrzymywanie bezpieczeństwa w kanałach miejskich. Trzeba odwagi, by pilnować cuchnących tuneli pod Middenheim. Jednak podczas rekrutacji nowych członków strażnicy kanałów nie wybrzydzają tak jak inne siły zbrojne. Między innymi dlatego, że zawsze brakuje chętnych do pełnienia tej nieprzyjemnej i niebezpiecznej służby. Zwykły patrol strażników liczy od 6 do 8 osób.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	-	+10	+5	+5	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: przeszukiwanie albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie albo sekretne znaki (zwiadowców), ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: grotołaz, szybkie wyciągnięcie albo odporność na choroby

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), kusza i 10 bełtów, latania

Profesje wstępne: chłop, ochotnik, strażnik, strażnik więzienny, szczurołap, tarczownik

Profesje wyjściowe: najemnik, przemytnik, sierżant, strażnik, szczurołap, tarczownik, weteran

Skald (podstawowa)

Skaldowie to strażnicy tradycji ludowej i kronikarze dziejów Norski. Po części bardowie, po części wojownicy, są szanowani i poważani ze względu na posiadaną wiedzę i mądrość przodków. Skaldów można znaleźć na dworze każdego króla i większości jarlów. Kiedy rozlega się wezwanie do boju, chwytają sztandar i podążają na pole walki wraz ze swoimi towarzyszami, aby okryć się chwałą i być świadkami czynów godnych upamiętnienia w opowieściach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	-	+5	+5	+10	+5	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: brzuchomówstwo albo znajomość języka (dowolne dwa), gadanina, kuglarstwo (dowolne dwa), nauka (historia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Norska, Pustkowia Chaosu), znajomość języka (Norski)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, naśladowca, przemawianie

Wyposażenie: broń jednoręczna, tarcza, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany czepiec), sztandar, zwoje z zapisanymi kronikami klanu i plemienia

Profesje wstępne: cyrkowiec, woj

Profesje wyjściowe: berserker z Norski, grabieżca, kanciarz, korsarz, mieszczanin, najemnik, obszarnik, podżegacz, wróżbita

---

Niewolnik (podstawowa/specjalna)

Bez niewolników społeczeństwo skavenów już dawno by upadło. Ci nieszczęśnicy są sprzedawani i kupowani za kawałki spaczenia na targach niewolników w większych skupiskach Pod-Imperium. W nowych jamach czeka ich bezustanny znój i ból. Drążenie nowych tuneli, karmienie szczurogrów, służenie za pokarm swoim panom albo jako obiekty doświadczalne badań klanów Skryre lub Moulder – to tylko kilka z wielu możliwych losów, jakie mogą stać się udziałem skaveńskich niewolników.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	-	+5	+5	+10	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: W odróżnieniu od pozostałych, tę profesję może automatycznie rozpocząć dowolna postać. Nie trzeba nawet płacić 100 PD, ponieważ zniewolenie jest raczej wynikiem nieszczęśliwego zbiegu okoliczności (lub założeń fabuły). Dowolna postać wzięta do niewoli przez skaveny musi wykonać udany test Siły Woli w każdym tygodniu niewoli, inaczej natychmiast kończy swoją obecną profesję i przyjmuje niniejszą. Niewolnicy nie będący skavenami muszą pozostać na tej profesji, dopóki w jakiś sposób nie uda im się wyrwać z niewoli. Zakładając, że im się to uda, mogą raz na tydzień wykonać test Siły Woli. Udany umożliwia wznowienie poprzednio wykonywanej profesji.

Umiejętności: gadanina, przeszukiwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: bystry wzrok albo czuły słuch, chodu! albo twardziel

Wyposażenie: brak

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: dowolna

Handlarz niewolnikami (zaawansowana)

W przeszłości niewolnictwo było rozpowszechnione w Starym Świecie. Praktyka tak stara jak sama ludzkość narodziła się w starożytnym imperium Khemri i została przejęta przez inne cywilizacje, które w kolejnych wiekach powstawały i upadały. Wraz z rozwojem ekonomicznym niewolnictwo stało się niepraktyczne. W miejscach takich jak Bretonia, chłopi pańszczyźniani wykonują taką samą pracę i żyją niewiele lepiej niż niewolnicy, ale na przykład w Imperium chłopi mogą kierować własnym losem. Oczywiście w odległych zakątkach Starego Świata praktyka handlu ludźmi dalej się rozwija. Najsławniejsze targowiska niewolników znajdują się w Arabii, Sartosie, a nawet ciemnych zaułkach Marienburga. Norsmeni zdobywają jeńców w czasie łupieżczych wypraw i plemiennych wojen. Żywy towar można sprzedać z zyskiem kupcom z innych stron świata, więc co bardziej wyrachowani Norsmeni chętnie podejmują się tego zawodu.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+20	+20	-	+10	+10	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: jeździectwo, powożenie, targowanie, torturowanie, tropienie, wiedza (Bretonia, Imperium albo Tilea), wycena, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca) albo ogłuszanie, groźny, łotrzyk albo obieżyświat, przemawianie, żyłka handlowa

Wyposażenie: broń jednoręczna, koń i wóz, koń z siodłem i uprzężą, trzy pary kajdan, 10 metrów liny, 1k10 niewolników

Profesje wstępne: grabieżca, korsarz, kupiec, obszarnik

Profesje wyjściowe: herszt banitów, oficer, żeglarz

Nomada (podstawowa/specjalna)

Niezliczone bandy ungolskich nomadów przemierzają mroźne równiny Kraju Trolli. Plemiona te zostały wyparte na północ przez inwazję Gospodarów. Wypasają tam swoje stada udomowionych zwierząt, zamieszkując w prymitywnych chatach. Są ludem pełnym pasji, przystosowanym do życia w trudnych warunkach i niekończących się konfliktach z Kyazakami. Zgodnie z kislevskim prawem, każda banda nomadów musi raz w roku wystawić oddział konnych łuczników, który będzie patrolował północne okręgi, mordując wszystkich najeźdźców, których spotkają.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	+5	+5	+5	-	+10	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tylko Ungołowie należący do bandy nomadów mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, tresura albo rzemiosło (gotowanie), oswajanie albo mocna głowa, wiedza (Kraj Trolli), ukrywanie się albo leczenie, tropienie albo rzemiosło (wyrób łuków), nawigacja albo sekretne znaki (zwiadowców), sztuka przetrwania, spostrzegawczość albo kuglarstwo (taniec), jeździectwo

Zdolności: twardziel albo wędrowiec

Wyposażenie: koń z siodłem i uprzężą, prowiant (porcja na tydzień), jurta, lekki pancerz (skórzana kurta), koński łuk, kołczan z 10 strzałami

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: ataman, konny łucznik, zaklinacz koni, kozak kislevski, banita, zwiadowca, włóczykij

Doker (podstawowa)

Dokerzy są wyspecjalizowanymi pracownikami doków, wyszkolonymi we właściwym ładowaniu i rozładowywaniu skrzyń i innych przesyłek. Załadunek statku jest ciężką i niebezpieczną pracą, ponieważ źle wypełnione tracą balans i wywracają się. W klaustrofobicznych wnętrzach statków, dokerzy korzystają ze specjalnych węzłów, pomagających im odpowiednio umocować ładunek. Wielu z nich specjalizuje się w przenoszeniu konkretnych typów towaru, ponieważ zazwyczaj wykorzystuje się przy nich zupełnie różne metody pracy. Ze względu na to, większość dużych przystani ma własne gangi "portowców", podzielone ze względu na towary, którymi się zajmują.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	+5	+10	+10	+5	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa albo hazard, unik albo wspinaczka, plotkowanie, spostrzegawczość albo przeszukiwanie, kuglarstwo (śpiew), sekretny język (gildii), pływanie

Zdolności: szybki refleks albo krzepki, bardzo silny

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), czapka w kolorach gangu, 10 metrów liny, 1k10 kołków

Profesje wstępne: flisak, chłop

Profesje wyjściowe: flisak, brygadzista, żołnierz okrętowy, kupiec, przemytnik, złodziej, oprych, rzemieślnik

---

Strelets (podstawowa)

Streltsy byli początkowo oddziałem kozaków z Erengardu. Przewodził im bojar Boydinov – ekscentryczny szlachcic, obsesyjnie zafascynowany Imperium – dzierżyli topory drzewcowe zamiast zwykłych, naśladując w ten sposób halabardy faworyzowane przez stanowy regiment Ostlandu. W roku 2345, podczas wypierania hord Chaosu ramię w ramię z siłami Imperium, oczy bojara po raz pierwszy ujrzały czarny proch. Jego kozacy zostali na zawsze odmienieni. Teraz, wiele lat po śmierci Boydinova, streltsy są przede wszystkim mistrzami broni palnej w Kislevie.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+5	+5	-	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: wiedza (Kislev) albo spostrzegawczość, mocna głowa, unik, hazard albo plotkowanie, znajomość języka (kislevski)

Zdolności: strzelec wyborowy albo strzał mierzony, artylerzysta albo szybkie wyciągnięcie, strzał precyzyjny albo błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna, dwuręczna)

Wyposażenie: uniform, lekki pancerz (skórzany kaftan, skórzane nogawice, skórzany czepiec), berdysz, pistolet z amunicją i zapasem prochu na 10 strzałów

Profesje wstępne: kozak kislevski, strażnik

Profesje wyjściowe: łowca nagród, czekista, najemnik, sierżant, weteran, strażnik, husarz

Strzygański mistyk (podstawowa/specjalna)

Lud Strzygan jest rozproszony po świecie i pędzi koczownicze życie, odkąd ich ziemie zostały zniszczone. Wędrują po Imperium karawanami lub na barkach, zarabiając ile mogą i kradnąc resztę. Ich przeszłość związana z wampirami zapewnia, że nie porzucą podróżniczego trybu życia i daje reputację nie tylko złodziei i morderców, ale także nekromantów i sług ciemności. W rzeczywistości, większość z nich to prości leśnicy, cyrkowcy, lub włóczykije, lecz garstka wie co nieco o magii, przepowiadaniu przyszłości i całkiem sporo o obyczajach wampirów. Ci mistycy zostali nauczeni prawdziwej i kompletnej historii własnego ludu i strzegą tej sekretnej wiedzy od wieków.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+5	-	+10	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję wykonywać mogą jedynie ludzie strzygańskiej krwi. Są oni obciążeni modyfikatorem -10 do testów Ogłady wobec postaci z Imperium.

Umiejętności: nauka (nekromancja), przekonywanie, powożenie albo jeździectwo, wycena, plotkowanie, targowanie, hipnoza albo rzemiosło (aptekarstwo), kuglarstwo (dowolne), sekretne znaki (astrologów albo łowców), zwinne palce, znajomość języka (strzygański)

Zdolności: szósty zmysł, wędrowiec albo obieżyświat

Wyposażenie: talia kart, tania biżuteria

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: astrolog, śmieciarz, szarlatan, cyrkowiec, guślarz, kanciarz, wróżbita, złodziej

---

Bagienny zbieracz (podstawowa)

Ze wszystkich terenów Księstw Granicznych, niewiele jest tak niegościnnych jak bagna i moczary. Te zanieczyszczone obszary, przepełnione żądnymi krwi komarami i wygłodzonymi pijawkami, są kolebkami wielu chorób. We względu na to, że mało kto się tam zapuszcza, zebrało się tam wiele skarbów i dziwności czyhających między pnączami i pod mętnymi wodami. Poszukują ich osoby zawzięte i zdolne odeprzeć trucizny i choroby, zarabiając w ten sposób na życie. Bagienni zbieracze są dzielni i zdeterminowani by przetrwać we wrogim środowisku i by ostatecznie zarobić tyle pieniędzy, aby raz na zawsze opuścić niegościnną krainę.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	+10	+10	+10	-	-	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: ukrywanie się, tropienie, sztuka przetrwania, nawigacja, spostrzegawczość, przeszukiwanie, skradanie się, pływanie

Zdolności: odporność na choroby, szósty zmysł

Wyposażenie: duży worek, wysokie buty

Profesje wstępne: pustelnik, chłop, włóczykij

Profesje wyjściowe: najemnik, chłop, włóczykij

Bagiennik (podstawowa)

Bagiennicy polują na żaby i zbierają ślimaki. Nazwa tej profesji pochodzi z jakiegoś mało znanego dialektu i początkowo oznaczała człowieka z bagien, a częściej po prostu łowcę żab. Ślimaki i żaby są jedynym bogactwem Mousillon i dlatego jest to zawód powszechnie szanowany przez chłopów. Wszystkie stworzenia zamieszkujące moczary są własnością miejscowego pana, więc bagiennik potrzebuje jego zgody, aby polować (a raczej zbierać) na tych terenach. Niektórzy panowie wymagają długotrwałego terminowania i przysięgi wierności, zanim pozwolą kandydatowi na oficjalne noszenie miana bagiennika i udzielą zgody na łowy na swoich ziemiach. Bagiennicy to twardzi ludzie, przyuczeni do tropienia żab i ślimaków, co jest sztuką zarówno czasochłonną, jak też wymagającą wytrzymałości i cierpliwości. Zazwyczaj jest to męskie zajęcie, ale znane są przypadki, że wobec braku utalentowanych mężczyzn szlachcic pozwalał wyjątkowo spostrzegawczej i zręcznej dziewczynie polować na swoich moczarach.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	-	+5	+10	+5	-	-	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+3	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: pływanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, zastawianie pułapek

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), niezwykle odporny albo szybki refleks, strzelec wyborowy, twardziel, wędrowiec

Wyposażenie: sieć, włócznia, worek, zezwolenie od lokalnego szlachcica

Profesje wstępne: chłop, flisak, łowca, ochotnik, przewoźnik śmieciarz, żabiarka

Profesje wyjściowe: banita, oprych, pachołek, pielgrzym Graala, starszy wioskowy, włóczykij, zakapturzony, zbrojny

---

Strażnik świątynny (podstawowa)

Strażnicy świątynni zostali wybrani, niekoniecznie spośród najbystrzejszych członków kongregacji, ponieważ ci lepiej sprawdzają się w innych funkcjach, lecz spośród tych, którzy dysponują wystarczającą sprawnością fizyczną. Oczekuje się po nich pracy bez zarzutów i opierania się pokusie kradzieży z własnej świątyni. Niektóre kulty zabezpieczają się poprzez opowiadanie straszliwych opowieści o losie świętokradców, podczas gdy inne zachęcają po prostu to przyglądania się poczynaniom kolegów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	+5	-	+5	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: wiedza (dowolna), unik, plotkowanie, zastraszanie, spostrzegawczość, przeszukiwanie

Zdolności: opanowanie albo odwaga, silny cios, ogłuszanie

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), szaty lub uniform

Profesje wstępne: strażnik grobów, akolita, ochotnik, strażnik, fanatyk

Profesje wyjściowe: akolita, najemnik, żołnierz, giermek, strażnik

Śledczy Vereny (zaawansowana)

Śledczy Vereny zajmują się wewnętrznymi sprawami kultu, tajemniczymi przypadkami zbrodni oraz wszelkimi innymi przestępstwami, których zwierzchnictwo świątyni wolałoby nie ujawniać władzom Imperium, a już zwłaszcza łowcom czarownic albo strażnikom dróg. Szkoleni w sztuce dedukcji, rozwiązują przypadki występków i przestępstw poprzez uważne badanie miejsca zbrodni i wyciąganie logicznych wniosków z przebiegu wydarzeń i zgromadzonych dowodów. W przeciwieństwie do innych władz świeckich i duchownych, śledczy Vereny unikają stosowania środków bezpośredniego przymusu (czyli tortur) wobec podejrzanych. Głównym celem śledczych jest odkrycie prawdy i rozwikłanie tajemnicy, jednak w razie potrzeby potrafią działać w sposób zdecydowany i bezwzględny. Zwykle wywodzą się spośród kapłanów Vereny, aczkolwiek dostojnicy kultu nie mają skrupułów przed zatrudnianiem błyskotliwych strażników, łowców nagród, a nawet osób z mroczną lub kryminalną przeszłością, o ile ci wyrażą skruchę i będą wierni ideałom bogini sprawiedliwości. Śledczy Vereny dysponują ogromną wiedzą i potrafią umiejętnie łączyć strzępki informacji, tworząc z nich spójną teorię wyjaśniającą tajemnicę popełnionego występku lub przestępstwa.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+20	+20	+30	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+5	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie, nauka (prawo), nauka (dowolne dwie), otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (dowolne), skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, wiedza (dowolna), wiedza (Imperium), znajomość języka (dowolny), znajomość języka (klasyczny, staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bijatyka albo odporność psychiczna, błyskotliwość albo wyostrzone zmysły, łotrzyk, opanowanie albo ulicznik

Wyposażenie: wytrychy, szkło powiększające, kajdany, 2 gołębie pocztowe z klatkami

Profesje wstępne: akolita (Vereny), kapłan (Vereny), łowca czarownic, łowca nagród, strażnik, strażnik dróg, szpieg, uczony, włamywacz, złodziej, dyletant

Profesje wyjściowe: akolita (Vereny), łowca czarownic, szpieg, uczony

---

Wódz (zaawansowana)

Wodzowie to doświadczeni wojownicy, weterani niezliczonych bitew. Cieszą się zaufaniem królów i jarlów, którzy oddają pod ich komendę drużyny wojów i bandy grabieżców. Wodzowie pokrywają ciała dziwnymi tatuażami i rytualnymi bliznami. Przeważająca większość z nich szczyci się przynajmniej jedną mutacją, stanowiącą oczywisty znak łaski bogów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	-	+20	+20	+10	+5	+5	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+5	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: dowodzenie, mocna głowa, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, silny cios

Wyposażenie: broń dwuręczna lub broń jednoręczna i tarcza, średni pancerz (skórznia, czepiec kolczy, koszulka kolcza), drużyna 2k10 grabieżców lub wojów

Profesje wstępne: grabieżca, korsarz, woj

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, oficer, weteran

Czarnoksiężnik (zaawansowana)

Czarownik, który rozwinie swoje umiejętności manipulowania magią czarnoksięską i zdobędzie pewną wiedzę magiczną, może rozpocząć profesję czarnoksiężnika. Z początku może nie być tego świadomy, lecz moc Dhar zawsze prowadzi do obłędu i skażenia duszy Chaosem. Największym wrogiem czarnoksiężników - oprócz nich samych - są łowcy czarownic. Wśród czarnoksiężników można wyróżnić demonologów i nekromantów. Ponieważ umiejętności każdego czarnoksiężnika zostały nabyte indywidualnie, często w drodze eksperymentów, ich poglądy na świat i naturę magii bywają drastycznie odmienne. To właśnie dzięki swojej niepowtarzalności czarnoksiężnicy są tak trudni do wykrycia i złapania.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+15	+10	+15	+20	+20
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Aby rozpocząć profesję czarnoksiężnika, Bohater musi nauczyć się przynajmniej dwóch czarów za pomocą zdolności czarostwo.

Umiejętności: charakteryzacja, hipnoza albo czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, leczenie, nauka (demonologia albo nekromancja), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii

Zdolności: czarnoksięstwo, magia czarnoksięska (dowolna), niezwykle odporny albo twardziel

Wyposażenie: talizman szczęścia

Profesje wstępne: czarownik

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

---

Kapłan bitewny (zaawansowana)

Podczas gdy po wszystkich kapłanach spodziewa się obrony własnych świątyń i wiary, a większość z nich jest przynajmniej sprawna w boju, zaledwie garstka maszeruje do boju razem z templariuszami i armią Imperium. Ci kapłani bitewni dzierżą potrójną odpowiedzialność: przewodzenie wiernym w armii, służenie duchowymi i taktycznymi radami dowództwu, a także karanie niewierzących w walce. Kiedy wojna przychodzi do świątyni, kapłani bitewni kultu przejmują władzę nad działaniami obronnymi, dowodząc pozostałymi kultystami w celu odparcia ataku. Kapłani bitewni są zazwyczaj członkami świętych zakonów, jak na przykład Sigmaryci z zakonu Srebrnego Młota. Większość z nich należy do kultów Sigmara, Ulryka i Myrmidii, lecz pozostałe kulty także mają przynajmniej kilku zbrojnych braci.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+15	+10	+10	+15	+10	+15	+25	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+5	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Wyznawcy Shallyi nie mogą zostawać kapłanami bitewnymi.

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka, teologia), splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), unik, leczenie, wykrywanie magii, jeździectwo, sekretny język (bitewny), język tajemny (magiczny), znajomość języka (dowolny)

Zdolności: pancerz wiary, magia kapłańska (dowolna), magia powszechna (dowolne dwie), medytacja albo dotyk mocy, broń specjalna (dwuręczna) albo silny cios

Wyposażenie: broń dwuręczna, średni pancerz (zbroja kolcza), symbol religijny

Profesje wstępne: wybraniec boży, prałat, kapłan

Profesje wyjściowe: arcykapłan, rycerz, prałat, łowca czarownic

Wielorybnik (podstawowa)

Wielorybnictwo to w Norsce poważany zawód z długoletnią tradycją. Wykonujący go ludzie cieszą się szacunkiem nawet wśród wojów. W niebezpiecznym Morzu Chaosu pływają ogromne wieloryby o niesamowitym ubarwieniu, pokryte dziwnymi naroślami, zniekształcone i zmutowane przez działanie mocy Chaosu. Potrafią wywracać łodzie i połykać marynarzy żywcem. Wielorybnicy to twardzi i wytrzymali żeglarze, którym nie straszne morskie potwory ani srogie sztormy lodowatych mórz.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	+10	+10	+10	+10	-	-	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, pływanie, spostrzegawczość, wioślarstwo, żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny, bystry wzrok, obieżyświat, opanowanie, twardziel

Wyposażenie: sztylet, latarnia i 2 litry oleju wielorybiego, lekki pancerz (skórzana kurta), fajka, włócznia (harpun), butelka gorzałki dobrej jakości

Profesje wstępne: korsarz, rybak, żeglarz

Profesje wyjściowe: grabieżca, korsarz, nawigator, obszarnik, weteran

---

Husarz (zaawansowana)

Każda osada Gospodarów raz do roku szkoli oddział husarzy. Każdej wiosny, gorliwi młodzieńcy maszerują obok weteranów na polecenie swoich dowódców. Podróżują ze swoimi łopoczącymi na wietrze chorągwiami i pierzastymi skrzydłami, które doczepiają do tyłów pancerzy. Zanim powrócą, mówi się o nich jako o "umarłych jeźdźcach", ponieważ traktuje się ich jak zmarłych i ogłasza żałobę. Każdy oddział husarzy jest trochę inny. Pochodzące z południa przypominają nieco imperialnych rycerzy, dzięki kolorowym wzorom i dekorowanym pancerzom, podczas gdy husarze zza rzeki Lynsk są bardziej jak ungolscy nomadzi obnoszący się sumiastymi wąsami i talizmanami mającymi chronić przed wszelkim złem.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+15	+15	+15	+15	+15	-	+15	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+4	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami albo unik, dowodzenie albo nawigacja, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), mocna głowa, sztuka przetrwania, spostrzegawczość, jeździectwo, sekretny język (bitewny), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: twardziel albo niezwykle odporny, broń specjalna (kawaleryjska), silny cios albo morderczy atak

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja kolcza, hełm, napierśnik dobrej jakości – ze "skrzydłami"), rumak z siodłem i uprzężą, kopia, szamszir, tarcza, 2 oszczepy, butelka gorzałki

Profesje wstępne: zaklinacz koni, kozak kislevski, szlachcic, przepatrywacz, chłop, strelets

Profesje wyjściowe: oficer, zaklinacz koni, zwiadowca, weteran

Wiedząca (podstawowa/specjalna)

Większość ungolskich społeczności posiada grupy opiekuńczych wiedzących. Te rzeczowe matrony strzegą niezliczonych pokoleń mówionych tradycji i plemiennych sekretów. Wiedza ta przydaje się podczas opieki nad chorymi, odbierania porodów, radzenia lokalnym przywódcom, ułaskawiania duchów krainy i bronienia ludu przed skazą Chaosu. Grupy wiedzących zbierają się w specjalnie udekorowanych chatach, do których mężczyźni nie mają wstępu; tam dzielą się mądrością i dyskutują nad ważnymi sprawami. Dziewczyny, które zademonstrowały talent do "widzenia", są tam również przesłuchiwane i często dołączają do grona wiedzących.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	-	-	+15	+10	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tylko ungolskie kobiety mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (historia albo duchy), przekonywanie albo zastraszanie, dowodzenie, wiedza (Kislev albo Kraj Trolli), mocna głowa albo plotkowanie, leczenie, wykrywanie magii, spostrzegawczość, kuglarstwo (gawędziarstwo), warzenie trucizn albo rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), znajomość języka (ungolski)

Zdolności: opanowanie albo błyskotliwość

Wyposażenie: zestaw odtrutek, mikstura leczenia, napar kojący

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: demagog, guślarz, wiedźma, urzędnik

Czarownik (zaawansowana/specjalna)

Czarownik to guślarz, którzy przeżył eksperymentowanie na własną rękę z prostą magią, unikając popadnięcia w obłęd. Zazwyczaj zna wiele samodzielnie wymyślonych formuł czarów. Niektórzy przypadkiem odkrywają nowe umiejętności i ryzykowne techniki magiczne. Ponieważ czarownicy nie mają pojęcia o naturze magii, wielu nieświadomie zaczyna korzystać z mocy *Dhar*. Zaklęcia czarowników są zazwyczaj silniejsze niż prosta magia guślarska, gdyż splatane są z różnokolorowych Wiatrów Magii. Konsekwencje korzystania z magii czarnoksięskiej są jednak straszliwe - kontakt z nią powoduje degenerację umysłu i ciała czarownika.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	+10	+5	+10	+15	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+4	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Jeśli Bohater pobierał nauki w Kolegium Magii, nie może wykonywać tej profesji.

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, leczenie, opieka nad zwierzętami albo zastraszanie, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii

Zdolności: czarnoksięstwo albo morderczy pocisk, czarostwo

Wyposażenie: mikstura leczenia, napar kojący, narzędzia (aptekarskie lub zielarskie)

Profesje wstępne: guślarz

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

Pirat rzeczny (podstawowa)

Długie rzeki Starego Świata są niebezpiecznymi miejscami, które swoją reputację zawdzięczają między innymi piratom rzecznym. Zatapiają oni statki, a następnie ograbiają wraki. Posługują się różnymi sposobami, jednak większość sprowadza nieostrożnych na kamienistą płyciznę i dziurawi im kadłuby. Pomimo największego zainteresowania łupami, część piratów rzecznych wykształciła zwyczaj zabijania jeńców, którzy po uwolnieniu mogliby powiadomić strażników rzek. W chudych latach znane były przypadki, że całe społeczności skłaniały się ku kradzieży na rzekach w celu wykarmienia głodujących rodzin.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+5	+10	-	+5	+5	+5	-	+5	+5
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+2	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: wiedza (Imperium albo Kislev), mocna głowa albo unik, hazard albo nawigacja, sztuka przetrwania albo żeglarstwo, spostrzegawczość albo przeszukiwanie, wioślarstwo, sekretne znaki (łowców) albo znajomość języka (kislevski), pływanie

Zdolności: wyczucie kierunku albo wędrowiec, strzał mierzony albo ogłuszanie

Wyposażenie: łuk i 10 strzał, lekki pancerz (skórzana kurta), łódź wiosłowa

Profesje wstępne: flisak, przewoźnik, żołnierz okrętowy, banita, chłop, strażnik rzek, żeglarz, przemytnik

Profesje wyjściowe: flisak, żołnierz okrętowy, banita, złodziej, weteran

---

Rycerz Gwardii Reiklandu (zaawansowana/nowa)

Rycerze Gwardii Reiklandu tworzą straż przyboczna samego Imperatora. Ich zakon powstał podczas panowania Wilhelma, pierwszego Imperatora z linii książąt Altdorfu. Obecnie wielkim mistrzem jest marszałek Reiklandu Kurt Helborg, dowódca armii Imperialnej i druga osoba w kwestiach wojskowości. Gwardziści tworzą elitarny oddział świetnie wyszkolonych i znakomicie wyposażonych wojowników oddanych Imperatorowi. Szeregi gwardii są otwarte dla wszystkich młodych mężczyzn szlacheckiego pochodzenia, niezależnie od miejsca urodzenia oraz stanu posiadania i zawierają synów wielu najszlachetniejszych rodzin w Imperium. Gwardia stacjonuje w wygodnych koszarach Altdorfu i towarzyszy Imperatorowi podczas jego kampanii i misji dyplomatycznych. Rycerze uczą się walki zarówno konnej jak i pieszej, noszą pełne zbroje płytowe pokryte czystym srebrem z czerwonymi i białymi wykończeniami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+35	-	+20	+20	+20	-	+10	+20	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+7	-	-	-	-	-	-	

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka, historia, strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolna), wiedza (Imperium)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, korbacze), etykieta, morderczy atak albo cios mierzony, odwaga, silny cios, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa najlepszej jakości), lanca, tarcza najlepszej jakości, broń ręczna najlepszej jakości, rumak ze zbroją płytową, siodło i uprząż

Profesje wstępne: arystokrata, fechtmistrz, mistrz zakonny, łowca czarownic, rajtar, rycerz

Profesje wyjściowe: arystokrata, fechtmistrz, łowca czarownic, mistrz zakonny, oficer

Thrall (zaawansowana/specjalna)

Wampirzy thrallowie są tymi, którzy poszukują mentora, zazwyczaj tego, który ich przemienił, żeby poznać tajniki samokontroli, zrozumieć swoje ograniczenia i moce przysługujące im jako stworzeniom nocy. Thrallowie z rzadka oddalają się od nauczycieli, ponieważ te potężne istoty chronią ich przed łowcami i innymi wrogami Nieumarłych.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+10	-	+20	+15	+20	+10	+10	+10	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
-	+5	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tylko wampiry mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: dowodzenie, wiedza (dowolne dwie), unik, wykrywanie magii, spostrzegawczość, przeszukiwanie, znajomość języka (dowolne dwa), torturowanie

Dodatkowo, wampiry otrzymują umiejętności właściwe rodom, do których należą:

- *Krwawe Smoki*: nauka (genealogia/heraldyka, historia, strategia/taktyka), przekonywanie, wycena, plotkowanie, zastraszanie, jeździectwo, wspinaczka
- *Lamie*: nauka (sztuka, genealogia/heraldyka, historia, nekromancja, filozofia), splatanie magii, przekonywanie, ukrywanie się, charakteryzacja, wycena, plotkowanie, targowanie, zastraszanie, kuglarstwo (dowolne dwa), warzenie trucizn, czytanie i pisanie, jeździectwo, wspinaczka, śledzenie, skradanie się, język tajemny (magiczny)
- *Nekrarchowie*: nauka (astronomia, genealogia/heraldyka, historia, magia, nekromancja), splatanie magii, przekonywanie, ukrywanie się, wycena, plotkowanie, zastraszanie, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, jeździectwo, śledzenie, skradanie się, zwinne palce, język tajemny (magiczny)
- *Strigoi*: ukrywanie się
- *Von Carsteinowie*: nauka (genealogia/heraldyka, historia, nekromancja), splatanie magii, przekonywanie, wycena, plotkowanie, zastraszanie, jeździectwo, wspinaczka, śledzenie, język tajemny (magiczny)
- *Niezależni*: przekonywanie, ukrywanie się, charakteryzacja, wycena, plotkowanie, zastraszanie, wspinaczka, śledzenie, skradanie się

Zdolności: Wampiry uzyskują więcej zdolności na podstawie rodów, do których należą. Jeżeli nie mają rodu (są niezależne), nie uzyskują żadnych.

- *Krwawe Smoki*: rozbrajanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (kawaleryjska, dwuręczna), silny cios, morderczy atak, ogłuszanie
- *Lamie*: czarnoksięstwo, etykieta, magia prosta (tajemna), przemawianie, szybkie wyciągnięcie, intrygant, broń specjalna (parująca)
- *Nekrarchowie*: zmysł magii, magia czarnoksięska (nekromancja), czarnoksięstwo, dotyk mocy, magia powszechna (dowolne dwa), medytacja, magia prosta (tajemna)
- *Strigoi*: szał bojowy, wędrowiec, silny cios
- *Von Carsteinowie*: czarnoksięstwo, rozbrajanie, krasomówstwo, magia prosta (tajemna), przemawianie, intrygant, broń specjalna (szermiercza, parująca)

Wyposażenie: brak

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: hrabia nocy (wampiry zachowują profesje wyjściowe ze swojej ostatniej nie-wampirzej profesji)

Hrabia nocy (zaawansowana/specjalna)

Wampiry, które osiągnęły poziom hrabiów nocy urosły w siłę, dojrzały, a także ujarzmiły swoje moce i umiejętności. Nie stanowią już dłużej zagrożenia wyłącznie dla małych miast i osad, ani nie zadowalają się żerowaniem na pustelnikach i dziwakach. Ich wpływy odczuwalne są w całej krainie, kontrolują śmiertelników, ożywieńców, a nawet niektórych swego rodzaju. Hrabiowie nocy nie są już dzikimi bestiami, którymi zostali zaraz po przemienieniu. Stali się cierpliwymi i wyrafinowanymi łowcami ludzi, rozkładającymi sieci intryg i nie muszącymi obawiać się żadnych przypadkowych grup awanturników, które mogłyby pokrzyżować ich plany. Są potężnymi adwersarzami i cennymi sojusznikami.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+20	+10	+25	+20	+20	+15	+15	+20	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+7	-	-	-	+2	-	-	

Uwagi: Tylko wampiry mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (dowolne dwie), wiedza (dowolna), przekonywanie, dowodzenie, ukrywanie się, unik, wycena, tropienie albo śledzenie, plotkowanie, leczenie, zastraszanie, spostrzegawczość, czytanie i pisanie, jeździectwo, wspinaczka, przeszukiwanie, sekretny język (dowolny), skradanie się, znajomość języka (dowolne trzy), torturowanie

Zdolności: zmysł magii albo szósty zmysł, magia czarnoksięska (dowolna) albo silny cios, czarnoksięstwo, groźny, magia prosta (tajemna) albo broń specjalna (dowolna), przemawianie, szybkie wyciągnięcie albo brawura, intrygant, obieżyświat albo grotołaz

Wyposażenie: magiczny przedmiot, 1k10 zaufanych zwolenników, biżuteria warta 1,000 *zk*, schronienie (twierdza, posiadłość, dom, duża krypta, cytadela, wieża itp.), 1,000 *zk*

Profesje wstępne: thrall

Profesje wyjściowe: władca nocy (wampiry zachowują profesje wyjściowe ze swojej ostatniej nie-wampirzej profesji)

Władca nocy (zaawansowana/specjalna)

Wampir, który dotarł do poziomu władcy jest nieprawdopodobnie potężny, tak we własnej osobie, jak i w sferze wpływów. Świat ugina się pod jego wolą i nawet najodważniejsi bohaterowie trzęsą się ze strachu po usłyszeniu jego imienia. Tylko najlepsi osiągają tę rangę; nie wystarczy nawet kontrolowanie królestw, czy życie przez wieki. Wampir musi być także prawdziwym mistrzem sprowadzania śmierci, dominowania umysłów i efektywnego wykorzystywania siły. Wampiry nie mają bogów; ich miejsce zajmują władcy nocy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+35	+20	+30	+30	+30	+30	+30	+35	+30
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+3	+11	-	-	-	+3	-	-	

Uwagi: Tylko wampiry mogą wykonywać tę profesję.

Umiejętności: nauka (dowolne cztery), przekonywanie, dowodzenie, wiedza (dowolne cztery), ukrywanie się, wycena, tropienie, zastraszanie, nawigacja, spostrzegawczość, warzenie trucizn, jeździectwo, wspinaczka, przeszukiwanie, sekretny język (dowolny), sekretne znaki (dowolne), śledzenie, skradanie się, zwinne palce, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: ulicznik albo wędrowiec, magia tajemna (dowolna) albo morderczy atak, pancerz wiary albo krzepki, człowiek-guma, rozbrajanie, etykieta, dotyk mocy albo błyskawiczny blok, nieustraszony, magia powszechna (dowolne cztery), krasomówstwo, medytacja albo broń specjalna (dowolna), ogłuszanie, niepokojący

Wyposażenie: armia ożywieńców, 2k10 fanatycznych zwolenników, olbrzymie schronienie (pałac, zamek, labirynt, forteca, wieża itd.), trzy magiczne przedmioty, 100,000 *zk*

Profesje wstępne: hrabia nocy

Profesje wyjściowe: infamia przez wieki

Mistrz miecza (zaawansowana/nowa)

Mistrzowie miecza są wzorem wyszkolenia w sztuce walki, fechmistrzami zdolnymi do niesłychanych wręcz wyczynów. W Białej Wieży Hoetha, największej akademii świata, owi wojownicy-uczeni zawzięcie trenują, rozwijając swą niebywałą sprawność, doskonaląc każdy niuans i aspekt sztuki fechtunku. Każdy mistrz miecza zgłębia tajniki prowadzenia wojny i sztuki walki przez dziesiątki, jeśli nie setki lat, dochodząc do wprawy tak wielkiej, że nie jest im w stanie dorównać żaden inny wojownik tego świata. Mistrzowie miecza władają wielkimi mieczami Hoetha. Są to potężne, finezyjnie zdobione ostrza o długości dwóch metrów, mierząc od rękojeści po ostry niczym brzytwa szpic. Mistrz miecza włada swym mieczem z taką szybkością i precyzją, że powiadają, iż może dobyć ostrza, ściąć wrogowi głowę i schować je na powrót do pochwy, zanim przeciwnik zdąży wznieść tarczę, by się osłonić. Mimo tradycyjnej dla zakonu zbroi i długiego hełmu mistrz miecza jest bardziej gibki i zwinny od każdego, kto nie pochodzi z jego rasy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+40	-	+25	+25	+30	+10	+10	+25	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Wysokie Elfy.

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (anatomia, strategia/taktyka, magia), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne dwie), wiedza (Ulthuan), wykrywanie magii

Zdolności: bardzo silny, błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne dwie), broń specjalna (wielki miecz Hoetha), opanowanie, silny cios, sprawność bojowa (szybkość Asuryana), szósty zmysł, szybki refleks, urodzony wojownik

Wyposażenie: wielki miecz Hoetha, średni pancerz (hełm najlepszej jakości, zbroja kolcza z ithilmaru)

Profesje wstępne: fechtmistrz, oficer, szampierz

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, odkrywca, uczony, sierżant

Wojownik cienia (zaawansowana/nowa)

Wojownicy cienia są mistrzami zasadzki i walki partyzanckiej, elitarnymi wojownikami pośród innych Wysokich Elfów. Atakują z ukrycia, błyskawicznie i bezszelestnie. Najpierw ostrzeliwują przeciwnika z długich łuków, by potem w szaleńczym ataku wyciąć w pień tych, którzy przeżyli ostrzał. Ponurzy i wiecznie strudzeni, stale patrolują jałowe brzegi i posępne wzgórza Nagarythe, wypatrując znaków najazdu podłych Druchii, którzy kiedyś zatopili ich ojczyznę w odmętach oceanu.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+20	+15	+10	+20	+25	-	+15	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+5	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Wysokie Elfy.

Umiejętności: odporność psychiczna, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, torturowanie, ukrywanie się, zastawianie pułapek

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (unieruchamiająca), strzał mierzony albo ogłuszanie, wędrowiec

Wyposażenie: elfi łuk, średni pancerz (skórzana kurta, kaftan kolczy)

Profesje wstępne: łowca, łowca nagród, weteran, zwiadowca

Profesje wyjściowe: leśny duch, skrytobójca

Młotodzierżca (zaawansowana/nowa)

Młotodzierżcy są osobistą strażą królewską, czemu zawdzięczają wysoki status społeczny w twierdzy. Są świetnie wyszkolonymi wojownikami, wybieranymi osobiście przez każdego monarchę. Jeśli krasnolud wykaże wystarczającą odwagę podczas wielu niebezpiecznych bitew, ma szansę zostać wybrany do tego szacownego grona. Umiejętności, siła i odwaga nie są jednak wystarczające. Młotodzierżca musi wykazać absolutną lojalność i być skłonny poświęcić wszystko w obronie swojego władcy. Nawet pozostałe krasnoludy, uchodzące w oczach innych raz za niezwykle uparte, nazywają ich upartymi. Obowiązki wobec króla i twierdzy są dla nich świętością. Związani przysięgą wierności, prędzej oddadzą życie niż wyrzekną się służby lub zhańbią porażką. W boju, młotodzierżcy na krok nie odstępują króla: ponurzy, nieustępliwi i nieruchomi, żyjące uosobienie krasnoludzkiego ducha. Symbolem więzi między władcą a młotodzierżcami jest ich oręż. Każdy dzierży ciężki, lecz idealnie wyważony, dwuręczny młot. Zostaje on zwykle darowany przed zaprzysiężeniem z poleceniem pokrycia runami. W trakcie bitwy, widok wznoszących się i opadających młotów wokół królewskiej chorągwi stanowi inspirację dla pozostałych krasnoludów do zdwojenia starań i odwagi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+35	-	+25	+25	+20	-	-	+25	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

Umiejętności: dowodzenie, nauka (genealogia/heraldyka albo strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne dwie), zastraszanie

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), etykieta, morderczy atak albo cios mierzony, nieustraszony, ogłuszanie, sprawność bojowa (nieustępliwy)

Wyposażenie: runiczny młot dwuręczny

Profesje wstępne: fechtmistrz, oficer, żelazołamacz

Profesje wyjściowe: arystokrata, fechtmistrz, oficer

Żelazołamacz (zaawansowana/nowa)

Większość twierdzy Karaz Ankor leży pod ziemią. Starych korytarzy i głębokich tuneli przed napływem wrogów strzegą dzielni żelazołamacze. Spędzają oni większość czasu pod ziemią, w najgłębszych i najrzadziej odwiedzanych częściach twierdzy. W tych mrocznych zakątkach, zasadzki i zwały kamieni są normalnością, a przetrwanie często zależy od grubości noszonego pancerza. W związku z tym, żelazołamacze noszą zabudowane, ciężkie pancerze z żelaza, a jeśli mają dostateczne szczęście, także z gromrilu. Rzadko wzywani są do bitew na powierzchni, lecz w podziemiach nieustannie walczą żeby zapewnić bezpieczeństwo twierdzy.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+30	+20	+20	+20	+20	+15	-	+15	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

Umiejętności: nawigacja, sekretny język (bitewny, kopalniany), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, przeszukiwanie, tropienie, unik, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (kusze) albo groźny, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek

Wyposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa dobrej jakości), tarcza

Profesje wstępne: sierżant, weteran

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, młotodzierżca, oficer, szampierz

Czarny gwardzista (zaawansowana/nowa)

Przedstawiciele Czarnej Gwardii są ulubionymi wojownikami Wiedźmiego Króla i to im powierza się święty obowiązek jego ochrony i pełnienia funkcji straży przybocznej. Przebywanie w bezpośredniej bliskości władcy wymaga udowodnienia swej lojalności, dlatego ci, którym uda się przetrwać surowe szkolenie zyskują wysoką pozycję na dworze Naggarond. Baraki Czarnej Gwardii podzielone są na dwadzieścia "wież", które rywalizują ze sobą w czasie pełnych przemocy gier wojennych. Zawodom patronuje sam Malekith, który co roku organizuje krwawy turniej, żeby wyłonić zwycięską wieżę.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+30	-	+15	+20	+20	+15	-	+30	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Mroczne Elfy.

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, skradanie się, torturowanie, ukrywanie się, unik, wiedza (Naggaroth), zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: cios mierzony, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), groźny, morderczy atak, odporność na trucizny, silny cios

Wyposażenie: halabarda najlepszej jakości, ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Profesje wstępne: kapitan, oficer, sierżant, skrytobójca, szampierz, zwadźca

Profesje wyjściowe: dworzanin, fechtmistrz, kapitan, nieskończony

---

Nieskończony (zaawansowana/nowa)

Nieskończeni stanowią elitarną grupę wojowników, która budzi uzasadniony strach w mieszkańcach Ulthuanu i nie ma sobie równych pośród Druchii. Ich znakiem rozpoznawczym jest osobliwa, srebrna maska w kształcie czaszki. Nowi Nieskończeni wyłaniani są spośród najlepszych, pozbawionych litości szermierzy, którzy przysięgają wierność Wiedźmiemu Królowi i polują na jego wrogów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+40	-	+25	+25	+35	+15	+15	+35	+15
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Mroczne Elfy.

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka albo strategia/taktyka), przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Naggaroth), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: brawura, cios mierzony albo morderczy atak, broń specjalna (szermiercza, parująca), niepokojący, opanowanie, sprawność bojowa (czempion), silny cios

Wyposażenie: broń ręczna najlepszej jakości, maska najlepszej jakości, średni pancerz (zbroja kolcza)

Profesje wstępne: czarny gwardzista, fechtmistrz, oficer, skrytobójca, szampierz

Profesje wyjściowe: wieczna służba u Wiedźmiego Króla

Tancerz wojny (zaawansowana/nowa)

Tancerze wojny przemierzają Athel Loren wzdłuż i wszerz w zaufanych trupach, korzystając z sekretnych ścieżek i zapomnianych skrótów. Są mile widziani na elfich dworach, gdzie otacza się ich szczególnym szacunkiem, lecz także odrobinę obawia. Inne leśne elfy mówią o tancerzach wojny jako o osobach dzikich i nieprzewidywalnych, czczących tajemniczego boga oszustów, Loeca. Tancerze wojny odrzucają pancerze, malują swoje ciała w wirujące wzory i farbują włosy na jasne kolory. Są niezrównanymi mistrzami walki, lawirującymi między ciosami, zdolnymi unikać nawet nadlatujących strzał. Dla wielu uchodzą za leśne demony, niematerialne i niepokonane byty, których nie ima się stal, kamień, ani nawet siła woli. Posłańcy Loeca stają się jeszcze niebezpieczniejsi, jeśli walczą w grupie. Ich tańce łączą się w skomplikowane układy, niemożliwe do powstrzymania przez zaskoczonych wrogów.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+40	+10	+25	+25	+20	+20	-	+20	+10
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+2	+8	-	-	+1	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Leśne Elfy.

Umiejętności: kuglarstwo (akrobatyka, taniec), nauka (historia), nawigacja, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Athel Loren)

Zdolności: błyskawiczny blok albo oburęczność, brawura, broń specjalna (dwuręczna) albo morderczy atak, nieustraszony, sprawność bojowa (wirująca śmierć albo uchylenie)

Wyposażenie: dwa miecze najlepszej jakości lub miecz dwuręczny najlepszej jakości

Profesje wstępne: fechtmistrz, herszt banitów, leśny duch, skrytobójca, szarlatan, wieczny strażnik

Profesje wyjściowe: akolita (Loeca), cyrkowiec, fechtmistrz, herszt banitów, pogromca umarłych, skrytobójca

---

Wieczny strażnik (zaawansowana/nowa)

Przez długie zimowe miesiące, las Athel Loren jest najbardziej osłabiony. Drzewce zapadają w letarg, a driady stają się ospałe i powolne. Obowiązek ochrony najważniejszych miejsc spada wówczas na Wieczną Straż, w której skład wchodzą synowie i córki szlachetnych rodów. Tylko najlepiej wyszkolonym proponuje się miejsce w tej szacownej formacji, stającej samotnie naprzeciw zagrożeniom lasu: zewnętrznym, jak zbłąkani Rycerze Próby i zwierzoludzie, a także wewnętrznym, jak wypaczone driady z Dzikolasu. W czasach pokoju często służą jako przyboczni najwspanialszych szlachciców i wykonują misje największej wagi.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
+25	+10	+15	+15	+15	+20	-	+15	-
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
+1	+6	-	-	-	-	-	-	

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie Leśne Elfy.

Umiejętności: nawigacja, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, unik, wspinaczka

Zdolności: morderczy atak, odwaga, szybki refleks, wędrowiec

Wyposażenie: włócznia myśliwska leśnych elfów

Profesje wstępne: wojownik klanowy

Profesje wyjściowe: leśny duch, tancerz wojny

Umiejętności

Język tajemny (tajemny krasnoludzki)
Typ: Zaawansowana
Cecha: Inteligencja
Opis: Tajemny język krasnoludów to starożytna odmiana khazalidu, obecnie niemal całkiem zapomniana. Wykorzystywana jest w procesie wykuwania run i w rytualnych inkantacjach kowali run.

Nauka (kryptografia)
Typ: Zaawansowana
Cecha: Inteligencja
Opis: Kryptografia jest sztuką maskowania lub "kodowania" informacji w wydawałoby się nic nie znaczących sekwencjach liter i cyfr, znanych jako kody. W teorii, prawowity odbiorca szyfru może go rozkodować tylko przy pomocy specjalnego klucza. Jednakże, doświadczeni kryptografowie często potrafią łamać szyfry sobie tylko znanymi sposobami.

Wykuwanie run
Typ: Zaawansowana
Cecha: Siła Woli
Opis: To podstawowa umiejętność każdego kowala run. Dzięki niej może nasycać znaki magiczną mocą, więżąc ją w zawiłościach inskrypcji i tworząc w ten sposób przedmiot o wielkiej mocy. Umiejętność jest wykorzystywana przy wykuwaniu run, natomiast nie umożliwia rozpoznawania nieznanych run – do tego służy wiedza (runy).

Zdolności

Cios mierzony – Bohater potrafi zadawać ciosy mierzone wyjątkowo celnie. Jeżeli poświęca akcję na "wycelowanie" otrzymuje modyfikator +20 do Walki Wręcz przy rzucie na trafienie, zamiast normalnego modyfikatora +10.

Czarostwo –Bohater przetrwał niebezpieczeństwa guślarstwa i nauczył się potężnych technik splatania zaklęć. Dzięki temu zyskał dostęp do bardziej zaawansowanych czarów niż zaklęcia magii prostej. Jednak z uwagi na fakt, że każde zaklęcie musi opanować samodzielnie, nauka nowych czarów postępuje wolniej niż szkolenie Magistrów. Zdolność umożliwia poznanie dowolnego czaru z Tradycji magii tajemnej o wymaganym poziomie mocy 15 lub mniej, jednak za każdy z nich należy zapłacić 200 Punktów Doświadczenia. Czarownik może rzucać czary bez posiadania umiejętności język tajemny (magiczny), jednak przy określaniu poziomu mocy musi rzucać dodatkową kostką. Nie wlicza się ona do określenia osiągniętego poziomu mocy lecz ma znaczenie przy sprawdzaniu szansy wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. Jeśli Bohater opanuje tajniki zdolności język tajemny (magiczny) i magia tajemna, nie będzie musiał rzucać dodatkową kostką.

Dar krwi (różne) – Każdy *dar krwi* stanowi odrębną zdolność. Zasady ich pozyskiwania zostały przedstawione w rozdziale Szablony. Nie można ich wykupywać za Punkty Doświadczenia.

Akceleracja

Jesteś tak szybki, że potrafisz uniknąć pistoletowej kuli lub złapać strzałę w locie. Możesz korzystać z umiejętności *unik* wobec broni dystansowych i palnych. Wciąż obowiązuje cię jednak ograniczenie jednego uniku w rundzie.

Chodząca śmierć

Twój wygląd jest tak przerażający, że uciekają przed tobą przeciwnicy. Zyskujesz zdolność *przerażający*. Jeżeli już ją miałeś, trudność testu Siły Woli na oparcie się Grozie zostaje zwiększona do Wymagającego (-10).

Dominacja

Potrafisz zmusić słabych psychicznie śmiertelników do wykonywania twoich poleceń. Poświęcając akcję podwójną możesz użyć tej mocy na dowolnym człowieku, elfie, niziołku, orku, skavenie, zwierzoczłeku, goblinie i podobnej istocie, jeśli znajdujesz się w odległości nie większej niż 6 metrów od niej. Aktywacja wymaga przeciwstawnego testu twojej Ogłady i Siły Woli ofiary. Zdolności nie można używać w trakcie walki, ponieważ wtedy ofiara jest zbyt skupiona i czujna. Jeśli wygrasz test, zyskasz pełną kontrolę nad celem i będziesz mógł zmuszać go do wszystkiego, poświęcając na to akcję darmową. Po 1k10 rundach ofiara może spróbować się wyzwolić spod twojego wpływu. Sam możesz ją wyzwolić w dowolnym momencie (akcja darmowa).

Drenaż ducha

Nie wystarcza ci spijanie krwi ofiary; pozbawiasz ją także innych rodzajów energii, żeby podtrzymać swoje nieumarłe ciało. Wszystkie żywe stworzenia nie znajdujące się dalej niż 8 metrów od ciebie muszą co minutę (sześć rund) zdać test Siły Woli, albo wartość ich wszystkich Cech Głównych spadnie o 5 (modyfikator kumulatywny). *Drenaż ducha* nie może zmniejszyć żadnej cechy poniżej 1 punktu. Statystyki odzyskiwane są w tempie 10 na godzinę, po odseparowaniu od ciebie.

Forma chowańca

Możesz poświęcić akcję na przemianę w wybrane przez ciebie, małe zwierzę. Zyskujesz statystyki, umiejętności i zdolności nowej formy, zachowując własną Percepcję, Inteligencję, Siłę Woli, Żywotność, Magię, Punkty Obłędu, a także wszystkie umiejętności i zdolności. Cała broń, pancerz i wyposażenie zostaje wchłonięte podczas przemiany i powracają do normalnej postaci w tym samym momencie, co ty. W formie chowańca możesz pozostawać dowolnie długo. Odmiana wymaga poświęcenia akcji.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
20	0	10	10	38	nd.	nd.	nd.	0
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
1	nd.	1	1	6	nd.	nd.	0	

Dodatkowe umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość (+20), ukrywanie się, wspinaczka
Dodatkowe zdolności: broń naturalna, ulicznik, chodu!, wyostrzone zmysły

Forma mgły

Raz dziennie, poświęcając akcję podwójną, możesz przekształcić swoje ciało wraz z noszonymi przedmiotami w magiczną mgłę. W tym stanie zyskujesz zdolności *eteryczny* i *lewitacja*. Szybkość lotu mgły odpowiada wartości twojej Szybkości. Po 1k10 godzinach pozostawania w zmienionej formie przysługuje ci test Siły Woli. Sukces oznacza, że powracasz do normalnego stanu. W wypadku niepowodzenia, kolejna próba może zostać podjęta dopiero po 1k10 godzinach.

Forma nietoperza

Poświęcając akcję możesz przemienić się w nietoperza wampira. Zyskujesz statystyki, umiejętności i zdolności nowej formy, zachowując własną Percepcję, Inteligencję, Siłę Woli, Żywotność, Magię, Punkty Obłędu, a także wszystkie umiejętności i zdolności. Cała broń, pancerz i wyposażenie zostaje wchłonięte podczas przemiany i powracają do normalnej postaci w tym samym momencie, co ty. W formie nietoperza możesz pozostawać dowolnie długo. Odmiana wymaga poświęcenia akcji.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
33	0	31	30	34	nd.	nd.	nd.	0
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
2	nd.	3	3	2 (8)	nd.	nd.	0	

Dodatkowe umiejętności: unik, spostrzegawczość (+20)
Dodatkowe zdolności: silny cios, dar krwi (wyczulone zmysły), latanie, straszny, wyostrzone zmysły, broń naturalna, ożywieniec

Forma roju

Poświęcając akcję możesz przybrać formę roju żuków, much, kruków lub karaluchów (wyboru dokonuje się w chwili otrzymania zdolności). Po przemianie nie możesz atakować, ani zostać zranionym, chociaż niszczenie stworzeń, w które się przemieniasz może sprawiać dotkliwy ból. Rój przemieszcza się z normalną dla siebie Szybkością. Pozostać w jego formie możesz tyle minut, ile wynosi wartość twojej Magii (minimalnie 1 minuta). Kiedy powrócisz do normalnej postaci (akcja darmowa), następny raz możesz przemienić się dopiero po zachodzie słońca.

Gospodarz

Twoje ciało mieści kolonię wstrętnych insektów i robaków. Pełzają w gnijącym mięsie, żerując na krwi i wnętrznościach. Kiedykolwiek stracisz 2 lub więcej punktów Żywotności z powodu pojedynczego ataku, krwawisz strumieniem gryzących żuków, biegnących karaluchów i falujących glizd. Kiedy śmiertelnik po raz pierwszy widzi taki krwotok, musi zdać Wymagający (-10) test Siły Woli, lub otrzyma Punkt Obłędu. Po rundzie, robaki zasklepiają ranę.

Hipnotyczny wzrok

Możesz swoim przeszywającym spojrzeniem zahipnotyzować przeciwnika. Skorzystanie z mocy wymaga poświęcenia akcji. Może ona wpłynąć na dowolną postać w zasięgu 6 metrów. Ofiara może spróbować oprzeć się spojrzeniu, wykonując test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na jedną rundę i jest traktowana jako bezbronna. Wampir może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to kolejne akcje. W takim przypadku ofiara nie wykonuje już kolejnych testów Siły Woli.

Klątwa wampiryzmu

Bycie wampirem zapewnia wiele nadnaturalnych możliwości, ale również wiąże się z poważnymi konsekwencjami ubocznymi. Istnieją pewne często spotykane słabości, lecz nie wszyscy je mają. Każdy wampir posiada sześć słabości. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale Szablony, w części przeznaczonej wampirom.

Ludzka postać

W razie potrzeby możesz udawać człowieka, chowając kły i pazury, a także nieco łagodząc rysy twarzy. W tej postaci nie możesz korzystać ze zdolności *straszny*. Przemiana (w dowolną stronę) jest akcją natychmiastową.

Mięśnie z żelaza

Twoje mięśnie potwornie się rozrastają, zwiększając siłę. Zyskujesz zdolność *potężny cios*.

Mistrz miecza

Jesteś mistrzem każdego stylu walki wręcz, dzięki czemu z łatwością przewidujesz ruchy przeciwników. Możesz poświęcić akcję darmową na początku każdej swojej rundy na zredukowanie liczby Ataków wybranego przeciwnika o 1. Efekt utrzymuje się przez jedną rundę. Jeżeli w ten sposób liczba Ataków spadnie do 0, postać nie może w ogóle atakować (ani szarżą, ani normalnie), lecz zachowuje możliwość unikania, parowania itd. Mając 0 Ataków nie ma możliwości

Mistrz Mrocznej Sztuki

Jesteś naturalnie uzdolniony w manipulowaniu i kontrolowaniu ciał zmarłych. Kiedy rzucasz *Zew Vanhela*, *piekielny wigor*, *ożywienie umarłych*, *ożywienie*, albo *przebudzenie upiora*, modyfikujesz wynik rzutu o +3. Wszystkie pozostałe wymagania pozostają bez zmian. Niniejszy modyfikator stosuje się także do Większej Nekromancji.

Monstrualne rozmiary

Przez wieki urosłeś do ogromnych rozmiarów, obrastając ciałem i mięśniami. W rezultacie, ciosy które zaszkodziłyby większości normalnych stworzeń, na tobie nie robią większego wrażenia. Jeśli otrzymujesz Trafienie Krytyczne, należy wykonać dwa rzuty i wybrać wyższy.

Mroczny majestat

Jesteś na tyle potężny, że bez trudu możesz dowodzić armiami Nieumarłych. Możesz jednocześnie kontrolować tyle stworzeń posiadających zdolność *ożywieniec*, ile wynosi wartość twojej Siły Woli plus trzydzieści.

Nehekharańskie zwoje

Zachowałeś fragment starożytnej wiedzy z Krainy Umarłych. Wybierz jeden czar z Tradycji Śmierci lub Nekromancji. Możesz go rzucać, jakby znajdował się na twojej liście zaklęć. Ponowne wylosowanie tej zdolności oznacza wybór kolejnego czaru.

Nieświęta dusza

Jesteś w pełni świadomy oderwania od wymiaru duchowego, w związku z czym nie obawiasz się żadnego boga ani demona. Nie obawiasz się w związku z tym świętych symboli i miejsc. Magiczna i błogosławiona przez kapłana broń działa jednak w normalny sposób.

Nosiciel

Nieostrożność podczas pożywiania sprowadziła na ciebie straszliwą zarazę. Jeżeli korzystasz z *wyssania krwi*, ofiara musi zdać test Odporności lub zarazi się *szkorbutowym obłędem* (patrz *Księga Zasad*, str. 142). Za zgodą Mistrza Gry można wybrać inną chorobę.

Odór

Wydzielasz wyjątkowo nieprzyjemny zapach kostnicy. Smród obrzydza wszystkich w odległości 6 metrów, zapewniając im modyfikator -10 do wszystkich testów. Osłabienie utrzymuje się nawet przez 1k5 rund po oddaleniu się od ciebie. Istnieją sposoby przeciwdziałania *odorowi*. Krasnoludy dumne są na przykład ze stosowania przesączonych moczem chust, które owija się wokół twarzy.

Odporność na światło

Twoja wola jest tak silna, że przezwycięża nawet straszliwą moc słońca. Jeśli zdasz test Siły Woli, możesz chodzić w słońcu nie otrzymując obrażeń i kar. Test należy ponowić po każdej godzinie ekspozycji z kumulatywnym modyfikatorem -10. Niepowodzenie w teście oznacza, że zdolność przestaje działać. Ponowne wylosowanie tej zdolności oznacza, że całkowicie uodporniłeś się na działanie słońca.

Plugawa regeneracja

Twoje rany leczą się w błyskawicznym tempie. Na początku każdej swojej rundy odzyskujesz 1k5 punktów Żywotności. Obrażenia zadane posrebrzaną bronią nie są leczone przez tę zdolność. Ponadto, nie może ona cię zregenerować po zniszczeniu.

Posrebrzona krew

Działaniem dziwnej magii, w twoich żyłach poza krwią znalazły się także drobiny srebra. Zamiast osłabić nieumarłe ciało, uczyniły je odpornym na negatywne efekty wywoływane przez ten metal.

Post krwi

Możesz powstrzymywać się przed piciem krwi na okres czasu dwa razy dłuższy niż normalnie.

Potworna deformacja

Twoje ciało przybiera groteskowe i odrażające kształty. Co więcej, w różnych miejscach zaczynają pojawiać się dziwne wybrzuszenia, które rosną do momentu, gdy nie mieszczą się już pod skórą, po czym pękają, rozchlapując chorobliwą wydzielinę. Pęknięcia leczą się błyskawicznie, a wybrzuszenia zaczynają się formować w innym miejscu. Należy wykonać Trudny (-20) test Grozy, żeby oprzeć się twojemu wyglądowi.

Potworna siła

Ogromna siła i szybkość pozwalają ci zasypywać przeciwników deszczem zabójczych ciosów. Kiedy atakujesz przy pomocy zwykłego ataku lub szarży, masz prawo rzucić dodatkową kością na obrażenia i wybrać wyższy wynik. Jeśli broń posiada cechę *druzgoczący*, rzuć trzema kościami i wybierz najwyższy wynik. Jeżeli posiadasz zdolność *wściekła szarża*, możesz stosować oba efekty jednocześnie.

Przebijający cios

Kiedykolwiek atakujesz bronią, wkładasz w ciosy pełną siłę. Jeśli spowodujesz Trafienie Krytyczne, rzuca się na nie dwa razy i wybiera niższy wynik.

Przekleństwo revenanta

Płonie w tobie niewyobrażalne pragnienie życia. Wartość wszystkich Trafień Krytycznych, które otrzymujesz zmniejsza się o 2 (do minimalnie 1).

Skażona niewinność

Jesteś na tyle piękny, albo w oczywisty sposób delikatny, że uderzenie ciebie wymaga absolutnego braku skrupułów. Zyskujesz zdolność *niepokojący*.

Skrzydła

Para skórzastych skrzydeł wyrasta na twoich plecach. Z uwagi na rozmiar i kształt nie sposób ich ukryć. Zyskujesz zdolność *latanie*. Podczas lotu twoja Szybkość wynosi dwa razy tyle, co na lądzie.

Splot magii

Z naturalną łatwością modelujesz przepływ Wiatrów Magii wokół własnej osoby. Postaci obdarzone wiedźmim wzrokiem muszą zdać Wymagający (-10) test Siły Woli, żeby wykryć cokolwiek dziwnego w twojej aurze. Jesteś ponadto odporny na czarci korzeń, wiedźmie ziele i podobne ochrony.

Szlachetna krew

Przyjąłeś dziedzictwo kapłanów-wojowników starożytnej Nehekhary. Możesz kontrolować ożywieńców na odległość 200 metrów.

Tryskająca krew

Mimo że potrzebujesz krwi do przetrwania, twój organizm jej nie przetwarza. Po pobraniu niezbędnych substancji, reszta zostaje zmagazynowana w cystach rozsianych w twoim Nieumarłym ciele. Za każdym razem, kiedy stracisz przynajmniej 1 punkt Żywotności z powodu ataku, pęka jedna lub więcej cyst, rozpryskując starą, dziegciową krew na sąsiadujące postaci. Spryskani muszą zdać test Zręczności lub na 1k5 rund otrzymają modyfikator -20 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich.

Wezwanie burzy

Raz na dzień, poświęcając akcję podwójną, możesz rozpętać olbrzymią burzę, nawet w słoneczny dzień na jasnym niebie. Burza uniemożliwia latanie, zaś wszystkie testy Umiejętności Strzeleckich obciąża modyfikatorem -10. Dzięki grubym chmurom, wszystkie wampiry w promieniu 1,5 kilometra chronione są przed światłem słonecznym. Jeśli zostaniesz zabity, burza rozwiewa się natychmiast. W innym wypadku trwa liczbę godzin równą wartości twojej Magii.

Wezwanie ghuli

Raz dziennie, poświęcając akcję podwójną, możesz wezwać ghule, żeby zaatakowały twoich przeciwników. Rzuć 1k10 w **Tabeli Wezwań**, żeby określić ilość stworzeń, które odpowiedzą na zew oraz czas w jakim przybędą. Kiedy stwory dołączają do walki, działają w twojej inicjatywie i wykonują wszystkie polecenia. Ghule odchodzą po liczbie godzin równej wartości twojej Magii. Żeby moc zadziałała, w okolicy faktycznie muszą znajdować się ghule. Jeżeli okoliczności wskazują jednoznacznie, że te stwory nie mogą być blisko, zdolność nie wywiera żadnego efektu.

Wezwanie starożytnych

Potrafisz wyczuwać szczątki dawno zmarłych wojowników i skłonić je, żeby dla ciebie walczyły. Kiedy rzucasz czar *ożywienie* lub *przebudzenie upiora*, przyzywasz jedno dodatkowe stworzenie. Podczas rzucania *ożywienia umarłych*, przyzywasz aż 1k10 dodatkowych stworzeń.

Wezwanie szkodników

Raz dziennie, poświęcając akcję podwójną, możesz wezwać chmarę nietoperzy, szczurów, lub innych małych szkodników, żeby zaatakowały twoich przeciwników. Rzuć 1k10 w **Tabeli Wezwań**, żeby określić ilość stworzeń, które odpowiedzą na zew oraz czas w jakim przybędą. Kiedy stwory dołączają do walki, działają w twojej inicjatywie i wykonują wszystkie polecenia. Odchodzą po liczbie godzin równej wartości twojej Magii. Żeby moc zadziałała, w okolicy faktycznie muszą znajdować się stworzenia, które pragniesz wezwać. Jeżeli okoliczności wskazują jednoznacznie, że te stwory nie mogą być blisko, zdolność nie wywiera żadnego efektu.

Wezwanie wilków

Raz dziennie, poświęcając akcję podwójną, możesz wezwać grupę wilków lub upiornych wilków, żeby zaatakowały twoich przeciwników. Rzuć 1k10 w **Tabeli Wezwań**, żeby określić ilość stworzeń, które odpowiedzą na zew oraz czas w jakim przybędą. Kiedy stwory dołączają do walki, działają w twojej inicjatywie i wykonują wszystkie polecenia. Odchodzą po liczbie godzin równej wartości twojej Magii. Żeby moc zadziałała, w okolicy faktycznie muszą znajdować się stworzenia, które pragniesz wezwać. Jeżeli okoliczności wskazują jednoznacznie, że te stwory nie mogą być blisko, zdolność nie wywiera żadnego efektu.

Wilcza forma

Poświęcając akcję możesz przyjąć postać wilka zagłady. Zyskujesz statystyki, umiejętności i zdolności nowej formy, zachowując własną Percepcję, Inteligencję, Siłę Woli, Żywotność, Magię, Punkty Obłędu, a także wszystkie umiejętności i zdolności. Cała broń, pancerz i wyposażenie zostaje wchłonięte podczas przemiany i powracają do normalnej postaci w tym samym momencie, co ty. W formie chowańca możesz pozostawać dowolnie długo. Odmiana wymaga poświęcenia akcji.

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
40	0	46	40	36	nd.	nd.	nd.	0
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
2	nd.	4	4	9	nd.	nd.	0	

Dodatkowe umiejętności: pływanie, spostrzegawczość (+20), tropienie, ukrywanie się
Dodatkowe zdolności: broń naturalna, ożywieniec, *przywódca sfory*, straszny, wyostrzone zmysły

Wizja śmierci

Zdolność działa jak czar Tradycji Śmierci noszący tę samą nazwę (patrz *Księga Zasad*, str. 162), jednak działa nieustannie.

Władza nad ożywieńcami

Możesz kontrolować ożywieńców w podobny sposób jak nekromanta (patrz *Księga Zasad*, str. 170). Jeśli parasz się nekromancją, nie mają na ciebie wpływu związane z nią efekty uboczne.

Wodny krok

Twoja wola jest tak silna, że może zwalczyć klątwę krwi. Jeśli zdasz test Siły Woli, możesz przekroczyć płynącą wodę bez jakichkolwiek obrażeń i kar. Test należy ponowić po wkroczeniu w inny akwen lub po przejściu stu metrów. Jeśli ta zdolność zostanie wylosowana po raz drugi, słabość związana z bieżącą wodą przestaje cię dotyczyć.

Wściekła szarża

Twoje ataki wykonywane z szarży ignorują pancerz przeciwnika.

Wyczulone zmysły

Widzisz w kompletnej ciemności do 30 metrów, korzystając z echolokacji podobnej do tej, której używają zwykłe nietoperze. Zdolność nie jest cicha i każda postać w zasięgu może wykonać test spostrzegawczości, żeby wykryć twój wysoki pisk.

Wygłodniały

Sam zapach krwi wystarcza, żeby wprowadzić cię w szał. Zyskujesz zdolność *szał bojowy*. Możesz z niej korzystać, jeśli w odległości nie większej niż 16 metrów od ciebie znajduje się ktoś krwawiący (np. lekko ranna postać).

Wymuszony obraz

Światło słońca nie odrzuciło cię. Twoja podobizna odbija się w lustrach i innych wypolerowanych powierzchniach. Rzucasz także cień, jak zwykły śmiertelnik.

Wyssanie krwi

Jeśli uda ci się zastosować chwyt w walce, możesz wbić w przeciwnika kły i wyssać z niego krew. Jeśli na skutek takiego ataku przeciwnik straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, natychmiast traci 1k10 punktów Krzepy. Jeżeli przeżyje starcie, odzyskuje utracone punkty Krzepy w tempie 1 na godzinę.

Zapach krwi

Posiadasz niesamowitą umiejętność wyczuwania zapachu krwi żywych stworzeń na odległość do 16 metrów. Testy *ukrywania się* przeciwko tobie automatycznie zawodzą, nie działają też takie czary, jak *strefa mroku*, czy *całun niewidzialności*. Możesz wskazać miejsce pobytu każdego śmiertelnika w zasięgu działania tej zdolności.

Źródło Dhar

Twoja dusza jest tak skażona mroczną magią, że stała się naturalną sadzawką *Dhar*. Ty i wszyscy czarodzieje w odległości 24 metrów dodają wartość twojej Magii do wyniku rzutów na czary tradycji czarnoksięskich. Osoby rzucające czary innych tradycji są traktowane jakby korzystały ze zdolności *czarostwo* i *muszą* rzucić dodatkową kostką. Efekty tej zdolności u różnych wampirów mogą się kumulować. Jest to jeden z powodów, dla których nekrarchowie przyjmują uczniów. Możesz wstrzymać lub wznowić działanie tej mocy poświęcając akcję darmową.

Tabela Wezwań

Rzut	Czas (rundy)	Ghule lub nietoperze wampiry	Upiorne wilki	Wilki lub olbrzymie szczury	Szczury, nietoperze i inne szkodniki
1-3	2	3	4	5	14
4-6	3	4	5	6	16
7-9	4	5	6	7	18
10	5	6	7	8	20

Dodatkowy czar – Dzięki wnikliwym badaniom w zakresie magii, Bohater opracował lub odkrył formułę zaklęcia, które nie znajduje się na jego liście czarów. Każde dodatkowe zaklęcie jest traktowane jako osobna zdolność i musi być wykupione oddzielnie, co umożliwia poznanie pojedynczego czaru, np. dodatkowy czar (podmuch wiatru). Bohater może uczyć się tylko czarów z własnej Tradycji, więc wykupienie tej zdolności wymaga uprzedniego posiadania odpowiedniej zdolności magia tajemna.

Inkantacja – Śpiewane przez bohatera hymny i recytowane inkantacje pomagają skupić boską moc podczas odprawiania rytuałów. Może on wspomóc wybranego kapłana w przygotowaniu rytuału i jeśli pomyślnie zda test kuglarstwa (śpiew), czarujący otrzyma modyfikator +1 do wyniku rzutu na Magię. Efekty wielu inkantacji nie kumulują się.

Jeździec błyskawicy – Bohater z tą zdolnością może po udanym teście jeździectwa zwiększyć Szybkość swojego wierzchowca o 1 na okres jednego dnia. Ten modyfikator nie wpływa na konie noszące ladry.

Magia tradycyjna – Bohater studiował jedną z tradycyjnych magii Starego Świata. Podobnie do magii tajemnej i kapłańskiej, magia tradycyjna to w rzeczywistości wiele różnych szkół, z których można nauczyć się tylko jednej. Traci się wtedy także możliwość nauki magii tajemnej, kapłańskiej i czarnoksięskiej. Każda magia tradycyjna jest odrębną zdolnością, określaną przez słowo w nawiasie. Dla przykładu: magia tradycyjna (wiedźmiarstwo) jest czymś zupełnie innym, jak magia tradycyjna (lód). Każda z tych zdolności zapewnia dostęp do odrębnego zestawu zaklęć.

Miecz rodowy - Bohater w dniu swoich urodzin otrzymał miecz rodowy. Posługując się nim w walce, otrzymuje modyfikator +5 do Walki Wręcz oraz +1 do obrażeń. Dodatkowo, jeśli nosi przy sobie rodowy miecz, otrzymuje modyfikator +10 do testów Strachu i Grozy. Jedynie właściciel rodowego miecza otrzymuje te modyfikatory i wyłącznie posługując się tym orężem. Tę zdolność może wybrać jedynie męski potomek szlacheckiego rodu z Carcassonne. Bohaterki mogą również ją wybrać, jeśli od dziecka były wychowywane jaka chłopcy, zazwyczaj przez rycerza, który bardzo pragnął mieć syna. Bohaterowie nie pochodzący z rodu szlacheckiego nie mogą posiadać tej zdolności.

Odwieczne męstwo – Kiedy wysokie elfy walczą ze swymi mrocznymi kuzynami, każdy z nich daje z siebie dosłownie wszystko. Przeto póki nie opadnie bitewny kurz, póki broń nie spocznie w pochwach i zbrojowniach, porzucają niepewność, własne obawy i strach. Walcząc przeciwko mrocznym elfom, mogą przerzucić wszystkie nieudane testy Strachu i Grozy.

Polityk – Bohater potrafi skłonić innych do widzenia spraw po jego myśli. Otrzymuje modyfikator +10 do testów przekonywania, gadaniny i targowania.

Runa – Bohater poznał sekret wykuwania magicznego znaku. Każda runa jest odrębną zdolnością i musi zostać wykupiona oddzielnie.

Runa mistrzowska – Bohater poznał sekret wykuwania runy mistrzowskiej – magicznego znaku o olbrzymiej mocy. Każda runa mistrzowska jest odrębną zdolnością i musi zostać wykupiona oddzielnie.

Sny Morra – Bohater od okazji miewa prorocze sny dotyczące pojedynczego tematu: nieumarli, Chaos, lub zielonoskórzy. Ostrzegają one przed zagrożeniami czyhającymi na drodze bohatera i jego drużyny. Podczas gdy snom brakuje zazwyczaj szczegółowości, pozwalają na dotarcie we właściwe miejsce o właściwym czasie; od czasu do czasu mogą także zawierać wskazówkę na temat tego, jak poradzić sobie z zagrożeniem. Nie jest to jednak nic wielkiego – cały trud i tak spocznie na postaciach. Zdolność tę może wykupić dowolna postać w dowolnym momencie, płacąc zwyczajowe 100 Punktów Doświadczenia.

Sprawność bojowa (różne) – Postać osiągnęła jedną z niezwykłych sprawności bojowych, które znacznie zwiększają jej szanse na zwycięstwo. Każda sprawność jest odrębną zdolnością, która musi zostać wykupiona niezależnie od innych.

Czempion

Opanowałeś sztukę fechtunku do takiego stopnia, że bez trudu przewidujesz najbardziej przebiegłe ruchy przeciwników. Parowania i uniki stosowane przeciwko twoim atakom obciążone są modyfikatorem -10. Zdolność ta kumuluje się z cechą broni *szybki*.

Nieustępliwy

Jesteś znakomicie wyszkolony w chronieniu innych i utrzymywaniu pozycji podczas walki. Nie możesz zostać odepchnięty i raz w rundzie masz prawo przyjąć trafienie za postać stojącą nie dalej niż 2 metry od ciebie, zanim zostaną określone obrażenia.

Szybkość Asuryana

Ilekroć wykonujesz atak wielokrotny bronią białą, masz szansę na zadanie dodatkowego ciosu. Jeżeli wszystkie testy na Walkę Wręcz w twojej rundzie zakończą się sukcesem (niezależnie od ewentualnego parowania i uników), masz prawo do kolejnego ataku, obciążonego modyfikatorem -30 do WW.

Uchylenie

Jeżeli nie nosisz pancerza, możesz próbować uniknąć ataku dystansowego lub wykonanego bronią palną. Z uwagi na niezwykłą trudność wyczynu, pomimo przeszkolenia otrzymujesz modyfikator -10 do testu. Zdolność nie zmienia ograniczenia pozwalającego wykonać tylko jeden unik w rundzie.

Wirująca śmierć

Kiedy wprowadzisz się w stan maniakalnej furii zwany wirującą śmiercią, możesz wykonać w walce bronią białą tyle dodatkowych ataków, ile uzyskasz sukcesów w Trudnym (-20) teście Zręczności. Za każdą rundę korzystania z tej zdolności trzeba zapłacić jednym punktem Żywotności. Odzwierciedla to forsowanie organizmu, które towarzyszy furii. W trakcie wykorzystywania wirującej śmierci nie można parować ciosów. Jeżeli zostaniesz sprowadzony do 0 punktów Żywotności wskutek jej użycia, tracisz przytomność na 1k10 godzin. Zdolności tej nie można używać w połączeniu ze *sprawnością bojową (uchylenie)*, ani podczas noszenia jakiegokolwiek pancerza.

Sztuka cichej śmierci – Bohater opanował zabójczą sztukę walki otwartymi dłońmi, nauczaną przez mistrzów sztuk walki w Kataju. Po wykonaniu udanego ataku bez broni zadaje trafienie z Siłą -3, a punkty zbroi nie są liczone podwójnie. Zdolność tę może wykupić postać szkoląca się pod okiem mistrza przez co najmniej trzy miesiące, płacąc zwyczajowe 100 Punktów Doświadczenia.

Nieustraszony pilot – Bohater poznał sekret przeprowadzania statków przez niebezpieczne kanały i rafy. Otrzymuje modyfikator +20 do testów żeglarstwa związanych z manewrowaniem statkiem po skalistym terenie.

Uodporniony na Chaos – Bohater, który posiada tę zdolność otrzymuje modyfikator +10 do każdego testu wykonywanego w celu uniknięcia mutacji Chaosu.

Urodzony na morzu – Postaci urodzone na morzu, które złożą Manannowi przysięgę, że nigdy nie staną na suchym lądzie, mogą wykupić tę zdolność za 100 Punktów Doświadczenia. Pozwala ona na bezpieczne picie morskiej wody i zapewnia modyfikator +5 do testów pływania i żeglowania na słonych wodach. Jeśli postać złamie przysięgę, traci tę zdolność, lecz może wykupić ją ponownie, jak tylko odnowi obietnicę.

Zbrojownia

Broń biała

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Korbacz-kometa*	20 *zk*	95	korbacze	S+1	specjalny, ciężki, druzgoczący	rzadka
Błyszcząca tarcza	20 *zk*	50	zwykła	S-2	specjalny	sporadyczna
Berdysz*	20 *zk*	100	dwuręczna	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Katajski długi miecz	500 *zk*	50	katajska	S+1	przebijający zbroję, szybki	znikoma
Wielki miecz Hoetha	-	150	wielki miecz Hoetha	S+1	druzgoczący, przebijający zbroję	-

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą ani puklerzem.

Korbacz-kometa
Osobliwy i przerażający oręż, używany najczęściej przez najbardziej fanatycznych członków zakonu Rycerzy Kuli o Dwóch Ogonach. Składa się on z dwóch pustych w środku żelaznych kul przymocowanych łańcuchem do solidnego drzewca, jak w przypadku klasycznego korbacza. Kule wypełnia się smołą lub oliwą i podpala. Rycerze Kuli o Dwóch Ogonach machają korbaczami nad głowami, sprawiając wrażenie jakby krążyły wokół nich komety. Poza normalnymi obrażeniami zadawanymi przez broń, płomienie powodują dodatkowe trafienie z siłą 2 oraz dają szansę na podpalenie celu. Korbacz-kometa zalicza się do broni *eksperymentalnych* z następującymi zmianami: rzut 96-98 powoduje, że płomienie gasną wymagają ponownego rozniecenia. 99-00 oznacza atak samobójczy z siłą 4 i automatyczne podpalenie.

Błyszcząca tarcza
Templariusze Myrmidii maszerują do boju ze wspaniałymi, połyskliwymi tarczami z brązu. Używają ich do odbijania blasku słońca, sprawiając wrażenie ognistej hordy. Duże rozmiary tarczy powodują, że strzelcy otrzymują modyfikator -10 do US, jeżeli dzierżąca ją osoba zdaje sobie sprawę z zagrożenia atakiem. Kara ta wzrasta do -20 w jasnym świetle słonecznym. Dodatkowo, przebiegłe osoby mogą próbować oślepić przy pomocy błyszczącej tarczy swoich przeciwników. Manewr ten wymaga poświęcenia pojedynczej akcji oraz wymagającego (-10) testu Zręczności. Jeśli zakończy się on sukcesem, wszystkie postaci znajdujące się w stożku, którego wierzchołkiem jest tarcza skupiająca światło, otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zręczności i Percepcji związanej ze wzrokiem na okres jednej rundy. Kara do Umiejętności Strzeleckich pokrywa się z tą, która wynika z pasywnej właściwości tarczy.

Berdysz
Adaptacja halabardy zaprojektowana przez streltsi z Erengardu. Jest to ciężki, szeroki topór o zakrzywionym ostrzu i długim drzewcu. Berdysz można oprzeć o miękką ziemię, poświęcając akcję i uzyskać w ten sposób oparcie dla broni palnej, zapewniające modyfikator +5 do Umiejętności Strzeleckich.

Katajski długi miecz
Oręż wykuwany przez biegłych kowali z Kataju i Nipponu jest niezwykle pożądanym i drogocennym towarem w Starym Świecie. Jeśli BG kiedykolwiek położy swoje dłonie na jednym z tych wspaniale wyważonych mieczy, natychmiast zrozumie dlaczego tak jest.

Wielki miecz Hoetha
Te potężne, finezyjnie zdobione, obosieczne ostrza o długości dwóch metrów, mierząc od rękojeści po ostry niczym brzytwa szpic, są szczytowym osiągnięciem rzemiosła Wysokich Elfów. Niemal każdy egzemplarz spotkany w Starym Świecie jest drogocennym egzemplarzem kolekcjonerskim.

Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeł.	Cechy oręża	Dostępność
Dmuchawka	5 *zk*	10	dmuchawka	2	8/16	akcja	brak	znikoma
Łuk (kislevski koński)	20 *zk*	75	zwykła	5	34/68	akcja	brak	sporadyczna
Łuk (kislevski krótki)	10 *zk*	65	zwykła	5	16/32	akcja	precyzyjny	rzadka

Amunicja

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeł.	Cechy oręża	Dostępność
Strzała (Przebijająca)	5 *p*	2	-	-	-	-	przebijający zbroję	rzadka
Strzała (Zapalająca)	4 *p*	3	-	-1	-	+akcja	specjalny	sporadyczna
Strzała (Wrzeszcząca)	6 *p*	3	-	-2	-	-	specjalny	rzadka

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą ani puklerzem.
† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Dmuchawka
Skrytobójcy często używają tych prostych, lakierowanych rurek, by miotać zatrutymi strzałkami. Zwykle dmuchawki mają około pół metra długości, a jeden koniec wyposażony w ustnik ze skóry, który dopasowuje się do ust strzelca. Strzałki nie powodują poważnych obrażeń, ale ich groty często pokrywane są zabójczymi truciznami.

Łuk (kislevski koński)
Łuk refleksyjny skonstruowany z drewna i kości lub rogu. Został zaprojektowany by posiadać dobrą siłę i zasięg, przez co większość Ungołów szkoli się w jego obsłudze od dziecka.

Łuk (kislevski krótki)
Odrobinę mniejszy niż łuk kislevski koński, ma także zmodyfikowany kształt. Stosuje się go przede wszystkim ze względu na niezwykłą dokładność.

Strzała (Przebijająca)
Metrowej długości strzała z ostrym, ciężkim grotem ze stali, zaprojektowana by przebijać pancerze grabieżców Chaosu.

Strzała (Zapalająca)
Odrobinę dłuższa niż strzała przebijająca, strzała zapalająca ma łatwopalny grot, umożliwiający podpalanie budynków i wrogów, by siać panikę w ich szeregach.

Strzała (Wrzeszcząca)
Metrowej długości strzała z wydrążonym grotem. Po wystrzeleniu, przechodzi przez nią powietrze, wydając głośny świst, który może posłużyć jako sygnał dźwiękowy lub rozproszenie przeciwników.

Opancerzenie

Typ zbroi	Cena	Obc.	Chronione lokacje	PZ	Dostępność
Zbroje skórzane					
Futrzany płaszcz	10 *zk*	20	korpus, głowa	1	mała
Zbroje płytowe					
Zbroja z obsydianu	500 *zk*	450	wszystkie	5	znikoma

Futrzany płaszcz
Kilka zakonów rycerskich upodobało sobie płaszcze z futer egzotycznych zwierząt, które zakłada się bezpośrednio na pancerz. Zwyczaj ten powszechny jest wśród Rycerzy Gryfa, którego najwybitniejsi przedstawiciele odziewają się w gryfie skóry, Rycerze Pantery, noszący skóry panter w celu podkreślenia narodzin zakonu w górach Arabii, a także w najsławniejszym przypadku, Rycerze Białego Wilka, odziewający się w wilcze skóry, które zdobywają podczas inicjacji. Futrzane płaszcze mają także praktyczne zalety – chronią przed zimnem i obrażeniami. Traktuje się je jako lekki pancerz, jeśli nie ma się nic poza nimi, lecz mogą być także noszone na pancerzach kolczych i płytowych, zapewniając 1 dodatkowy PP (do maksimum 5 PP na pojedynczej lokacji). Koszt futrzanego płaszcza podany w tabelce dotyczy skóry z typowego zwierzęcia, jak wilk lub niedźwiedź. Futra rzadkich bestii traktuje się jako przedmioty dobrej jakości, które obejmują min. skóry tygrysów, panter i lodowych niedźwiedzi. Egzotyczne futra gryfów itp. to przedmioty najlepszej jakości.

Zbroja z obsydianu
Czarna Straż Morra zawdzięcza swoją nazwę masywnym i zdobionym zbrojom płytowym z obsydianu. Pancerze te są dość nieporęczne, lecz budzą strach w sercach wrogów. Prawie zawsze nosi się je w pełnym zestawie, ponieważ zapewniają wtedy efekt zdolności *niepokojący*.

Efekty noszenia pancerza
Zakładanie na siebie pancerza zwiększa ochronę, lecz bardzo często utrudnia poruszanie, z czego wypływają rozliczne modyfikatory ujemne. Poniższa lista opisuje je w większości, jednak nie w pełni. Ilekroć Mistrz Gry uzna, że zachodzi taka potrzeba, może zmienić lub dodać nowe pozycje.

Rzucanie zaklęć w zbroi
Ilość punktów pancerza na najlepiej chronionej lokacji ciała równa się ujemnemu modyfikatorowi do poziomu mocy czaru. Dodatkowy ujemny punkt do poziomu mocy zapewnia aktywne wykorzystywanie tarczy.

Negatywny wpływ pancerza
Noszenie dwóch elementów pancerza na co najmniej trzech lokacjach (kończyny liczą się oddzielnie), skutkuje modyfikatorem -10 do testów Zręczności i -10 do testów Krzepy podczas pływania. Noszenie trzech elementów pancerza na co najmniej trzech lokacjach zwiększa ujemny modyfikator o kolejne -10 do testów Zręczności (w sumie -20), -10 do testów Krzepy podczas pływania (w sumie -20), a także -1 punkt Szybkości. Zasada ta zastępuje "wpływ pancerza" ze 115 strony *Podręcznika Gracza* (zgodnie z opisem hełmu, stanowi on wyjątek).

Walka konna

Walka z wierzchowca zapewnia wiele korzyści, szczególnie podczas bitwy, kiedy na otwartym terenie zbrojni jeźdźcy mogą przeprowadzać zabójcze szarże.

Inicjatywa

Jeździec ustala swoją inicjatywę w ten sam sposób, co wszystkie inne postaci. Wierzchowiec nie ma na nią wpływu, a jeśli bierze czynny udział w walce, atakuje w rundzie swojego pana.

Atakowanie

Walka z konia, lub podobnego zwierzęcia, przeciwko pieszemu przeciwnikowi zapewnia modyfikator wysokości +10 do testów ataku. Może się on kumulować z szarżą.

Parowanie i unikanie

Testy parowania i unikania wykonuje się w normalny sposób. Podczas walki z pieszym stosuje się modyfikator +10 do testów parowania i -10 do testów unikania.

Ruch w walce

Postać dosiadająca wierzchowca korzysta z wartości jego Szybkości.

Wysadzanie z siodła

Jeżeli trafiony jeździec lub koń straci w wyniku jednego ataku przynajmniej 3 punkty Żywotności, musi zdać Łatwy (+20) test Krzepy, lub spadnie ze swojego wierzchowca, otrzymując trafienie z Siłą 2. Od przyznanych w ten sposób obrażeń odejmuje się Wytrzymałość, ale nie pancerz (nie odlicza się Punktów Zbroi). Jeśli przy rzucie na obrażenia od upadku wypadnie 10, należy wykonać test Zręczności. Nieudany rzut oznacza, że postać upada wyjątkowo pechowo i otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń. Jeśli postać przeżyje upadek, musi wykonać akcję "wstawanie", żeby podnieść się z ziemi.

Atakowanie konnego

Jeżeli atakowany jest przeciwnik znajdujący się na wierzchowcu (na przykład goblin dosiadający wilka), postać może wybrać, czy trafia w przeciwnika, czy jego wierzchowca.

Lokacje trafienia – stworzenia czworonożne

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

Podróżowanie

Przemierzanie sporych dystansów w świecie Warhammera to często ważny i powtarzający się element przygody. *Zbrojownia Starego Świata* podaje z jaką prędkością przemieszczają się różne środki lokomocji, jednak brak w niej danych na temat maksymalnych dystansów, jakie są w stanie pokonać dziennie i tygodniowo. Temu właśnie został poświęcony niniejszy rozdział.

Podróż pieszo

Włóczęgostwo nie jest ani bezpieczną, ani szybką drogą do celu podróży. Z pewnością jest za to najtańsze. Darmowe, jeżeli nie weźmie się pod uwagę kosztów wyżywienia.

Czas	Wyżywienie	Koszt	Prędkość	Dystans	Szansa na kłopoty
Dzień	1 *s*	-	3 km/h	35 km	35%
Tydzień	7 *s*	-	3 km/h	245 km	39% co drugi dzień

Całkowity koszt dziennej podróży wynosi 1 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 1.
Całkowity koszt tygodniowej podróży wynosi 7 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 5.

Podróż konno

Jazda konna nie jest może wygodnym sposobem transportu, lecz bez wątpienia jest najszybszym. Łatwiej też unikać zasadzek z siodła rączego rumaka.

Czas	Wyżywienie	Koszt*	Prędkość	Dystans	Szansa na kłopoty
Dzień	1 *s*	5 *p*	9 km/h	100 km	15%
Tydzień	7 *s*	2 *s* 11 *p*	9 km/h	700 km	19% co drugi dzień

* Koszt transportu to w tym wypadku obrok dla konia.

Całkowity koszt dziennej podróży wynosi 1 *s* 5 *p*. Samo pożywienie ma obciążenie 51.
Całkowity koszt tygodniowej podróży wynosi 9 *s* 11 *p*. Samo pożywienie ma obciążenie 355.

Podróż wozem

Najpowszechniejsza metoda podróżowania w Imperium. Jest dość bezpieczna i szybka. Nie każdego jednak na nią stać.

Czas	Wyżywienie	Koszt*	Prędkość	Dystans	Szansa na kłopoty
Dzień	1 *s*	6 *s* 3 *p*	4 km/h	50 km	25%
Tydzień	7 *s*	2 *zk* 3 *s* 9 *p*	4 km/h	350 km	29% co drugi dzień

* Koszt transportu to w tym wypadku obrok dla konia.

Całkowity koszt dziennej podróży wynosi 7 *s* 3 *p*. Samo pożywienie ma obciążenie 51.
Całkowity koszt tygodniowej podróży wynosi 2 *zk* 10 *s* 9 *p*. Samo pożywienie ma obciążenie 355.

Podróż barką

Rzeki są często wykorzystywane jako szlaki handlowe, lecz między innymi z tego powodu nie są zbyt bezpieczne.

Czas	Wyżywienie	Koszt	Prędkość	Dystans	Szansa na kłopoty
Dzień	1 *s*	1 *zk* 5 *s*	4 km/h	50 km	25%
Tydzień	7 *s*	8 *zk* 15 *s*	4 km/h	350 km	29% co drugi dzień

Całkowity koszt dziennej podróży wynosi 1 *zk* 6 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 1.
Całkowity koszt tygodniowej podróży wynosi 9 *zk* 2 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 5.

Podróż statkiem

Z pozoru podróż morskim okrętem może wydawać się wielce luksusowa. Prawda jest jednak znacznie bardziej niewdzięczna. Sztormy, piraci i morskie potwory to zaledwie część zagrożeń, jakie czyhają na błękitnych wodach.

Czas	Wyżywienie	Koszt	Prędkość	Dystans	Szansa na kłopoty
Dzień	1 *s*	175 *zk*	15 km/h	350 km	15%
Tydzień	7 *s*	1225 *zk*	15 km/h	2450 km	19% co drugi dzień

Całkowity koszt dziennej podróży wynosi 175 *zk* 1 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 1.
Całkowity koszt tygodniowej podróży wynosi 1225 *zk* 7 *s*. Samo pożywienie ma obciążenie 5.

Podróż po trudnym terenie

Zdarzają się miejsca, po których podróżuje się znacznie ciężej niż normalnie. Pustynie, bagna, gęste bory i niedostępne góry znacznie spowalniają wędrówkę. W takiej sytuacji, różne środki transportu otrzymują różne modyfikatory możliwego do pokonania dystansu.

Czas	Pieszo	Konno	Wozem	Barką	Statkiem
Dzień	25 km	70 km	10 km	35 km	240 km
Tydzień	175 km	490 km	70 km	245 km	1680 km

Zapasy wody

Wyżywienie podane w powyższych tabelach nie uwzględnia zapasów wody, potrzebnych do przeżycia. W Starym Świecie dostęp do źródełek, rzek i jezior jest powszechny, jednak zdarzają się miejsca, w których życiodajny płyn trzeba mieć ze sobą. Zapas wody potrzebny dziennie dla jednej osoby to 40 punktów obciążenia. Koszt pięciolitrowego bukłaka wynosi z kolei 8 *s* (sam pusty bukłak ma obc. 1). Tygodniowy zapas wody to 280 obc. i koszt trzech bukłaków (1 *zk* 4 *s*).

Unikanie kłopotów
Jeżeli trasę podróży lądowej wybiera postać posiadająca umiejętność *sztuka przetrwania*, szansa na spotkanie wrogów znacznie spada. Za każdy wykupiony poziom umiejętności, "szansa na kłopoty" spada o 5%. Nie ma sposobu na unikanie kłopotów na rzekach i morzach. Pozostaje wznoszenie modłów do Mananna.

Pływanie

Bohaterowie posiadający umiejętność *pływanie* nie muszą wykonywać testów, żeby unosić się na wodzie lub poruszać z połową normalnej Szybkości. Szybkość pływania można zwiększyć o 1 za każdy sukces w teście *pływania*, a porażka, jeżeli test służył wyłącznie przyspieszeniu, nie niesie ze sobą żadnych konsekwencji. Bohaterowie nie mogą szarżować i biegać podczas pływania.
Postaci, które nie posiadają umiejętności *pływanie*, nie mogą poruszać się w wodzie, ani nawet unosić bez wykonania testu. Zdanie go oznacza, że postać może unosić się na wodzie, zaś każdy sukces zwiększa Szybkość o 1 (licząc od 0). Porażka oznacza, że pechowiec znika pod powierzchnią wody.
Jeżeli modyfikator testu *pływania* osiąga poziom -10 lub mniej, zarówno wyszkoleni, jak i niewyszkoleni pływacy muszą wykonywać testy (każdy sukces to +1 do Szybkości pływania, porażka oznacza zejście pod powierzchnię wody).
Wyszkoleni pływacy, w przeciwieństwie do niewyszkolonych, zawsze biorą głęboki wdech zanim zejdą pod powierzchnię wody. Żeby postać niewyszkolona mogła zaczerpnąć powietrza, musi zdać test na połowę Krzepy.

Walcząc w głębokiej wodzie, można korzystać z następujących akcji: Odwrót, Opóźnienie (akcja podwójna), Przeładowanie, Ruch, Rzucenie zaklęcia (trwa o jedną akcję dłużej niż zwykle), Użycie przedmiotu (akcja podwójna), Wycelowanie, Wykorzystanie umiejętności, Zwykły atak. Walka Wręcz, Umiejętności Strzeleckie i Zręczności są pomniejszone o połowę podczas pływania. Pływacy, którzy zeszli pod wodę wbrew swojej woli, mogą robić jedynie jedną z trzech rzeczy: test *pływania*, żeby powstrzymać tonięcie i zacząć się wynurzać (akcja podwójna), pozbyć się przedmiotu (akcja podwójna), zdjąć element pancerza lub ubrania (akcja podwójna).

Wchodzenie do wody w pełnym rynsztunku to głupi pomysł. Jeśli postać niesie 50% lub więcej swojego maksymalnego obciążenia, wszelkie testy *pływania* kończą się automatycznym niepowodzeniem. Na szczęście, zgodnie z powyższym akapitem, pojedyncze elementy obciążenia można usuwać, poświęcając na to akcje podwójne. Wyjątek stanowią elementy lekkiego pancerza i ubranie. Ich zdejmowanie wymaga dodatkowo testów Zręczności. Średni i ciężki pancerz są w zasadzie niemożliwe do szybkiego zrzucenia z wodzie, lecz za pozwoleniem Mistrza Gry, można od tej zasady robić wyjątki.

Zasady tonięcia zostały opisane jako "Uduszenie" na stronie 141 w *Księdze Zasad*.

Sytuacja	Modyfikator
postać jest elfem; stojąca woda; używanie czegoś do dryfu	+10
spokojna woda (Sz 1-5); pływanie nago lub w bieliźnie	+0
zwyczajny nurt rzeki (Sz 6-10); postać jest krasnoludem; porażka w ostatnim teście *pływania*; pływanie dłużej niż Wt minut; pływanie w niepełnym ubraniu	-10
szybki nurt rzeki (Sz 11-20); pływanie w pełnym ubraniu; pływanie w lekkim pancerzu	-20
bardzo szybki nurt rzeki (Sz powyżej 20); pływanie w średnim pancerzu	-30
pływanie w ciężkim pancerzu	aut. porażka
noszenie wyposażenia	*

* -10 za każde pełne 15% maksymalnych punktów obciążenia. Przekroczenie 50% oznacza automatyczną porażkę.

Pułapki

Każdy, kto zadaje sobie tyle trudu, żeby zostać pochowanym w grobowcu, pragnie także zniechęcić niezapowiedzianych gości, odwiedzających miejsce jego spoczynku. Nawet najbardziej naiwni z nich nie wierzą, że same drzwi i ściany wystarczą, żeby powstrzymać złodziei. W związku z tym projektują odrobinę dodatkowych zabezpieczeń w formie pułapek. Zazwyczaj pułapki stosuje się w grobowcach tylko w miejscach, gdzie są niezbędne: wokół zwłok lub skarbów. Jednakże, osoby mające wystarczająco wiele pieniędzy i chęci mogą montować pułapki o większym stopniu skomplikowania w różnych częściach swoich krypt. Pewna grupa wyjątkowo przebiegłej szlachty zamieniła swoje grobowce w gigantyczne pułapki – grzebiąc swoje ciała i kosztowności w zupełnie innych miejscach. Bogaci i potężni starają się także wyjątkowo, żeby utrzymać naturę pułapek w tajemnicy. Najprostszą i najefektywniejszą drogą do utajnienia informacji na temat pułapek jest zabicie osób, które je stworzyły – co ze smutkiem odkryło wielu zdolnych budowniczych. Ci, którzy chcą stworzyć pułapkę, która będzie okaleczała lub zabijała intruzów, muszą najpierw zdecydować jak złożoną chcą ją uczynić. Położenie linek spustowych, wystrzelających strzałki jest relatywnie proste, zaś zamontowanie płytki naciskowej, aktywującej tuzin strzałek za trzecim razem, kiedy ktoś na niej stanie jest już wyczynem znacznie trudniejszym.

Budowanie lepszej pułapki

Podczas budowania pułapki, Bohater musi zdecydować, czy uczynić ją prostą, czy złożoną. Prosta pułapka ma tylko jedną funkcję i wykorzystuje umiejętność "zastawianie pułapek". Złożona pułapka może mieć wiele funkcji, lecz wymaga "nauki (inżynierii)". Bazowy poziom trudności zbudowania pułapki jest Prosty (+10). Każda decyzja dotycząca pułapki, jak mechanizm spustowy, jej rozmiar, jak dobrze spust jest ukryta, wpływa na poziom trudności testu. Dla przykładu, Skrenk buduje prostą pułapkę z funkcją alarmu. Decyduje się użyć nacisku jako mechanizmu spustowego, więc zwiększa poziom trudności testu z Łatwego (+10) do Przeciętnego (+0). Poniższa tabela ukazuje, jak różne komponenty pułapek wpływają na trudność jej zbudowania.

Budowanie pułapek	
Komponent	Poziom trudności
Spust	
Miejsce	+0
Nacisk	+0,5
Specjalny [z]	+1,5
Czasowy [z]	+0,5/+1/+1,5
Rozmiar	
Mały	+0
Średni	+0,5
Duży	+1
Ponowne użycie	
Brak	-0,5
Naprawa	+0
Automatyczne [z]	+0,5/+1/+1,5
Poziom ukrycia	
Bardzo łatwy	-1,5
Łatwy	-1
Prosty	-0,5
Przeciętny	+0
Wymagający	+0,5
Trudny	+1
Bardzo trudny	+1,5
Efekt	
Alarm	+0/+0,5/+1
Barykada	+0,5
Unieruchomienie	+1
Zabójczy	+0,5/+1/+1,5
Okaleczenie	+0,5/+1/+2
Ochrona [z]	+1
Usunięcie	+1

[z] *wyłącznie pułapka złożona*

Spust

Spust jest warunkiem lub efektem, który powoduje uruchomienie pułapki. Może być prosty jak nacisk, taki jak ustanie na zamaskowaną dziurę, lub tak złożony, jak pułapka uruchamiana dźwiękiem.

- Położenie: Spust położeniowy wymaga znajdowania się ofiary w szczególnym miejscu, w celu uruchomienia pułapki. Spusty położeniowe zapewniają zwykle stały efekt, jak na przykład pomieszczenie wypełnione gazem lub otwarta dziura.
- Nacisk: Spust naciskowy wymaga odpowiedniego ciężaru umieszczonego na spuście, którym może być pokrywa maskująca dziurę, ukryty ćwiek w ścianie i tak dalej. Do spustów naciskowych zaliczają się także pewne czynności, np. otwieranie drzwi, stawanie na płytce naciskowej i tak dalej.
- Specjalny: Pod tę kategorię podpadają wszystkie rodzaje mechanizmów spustowych, których nie można zaliczyć do położeniowych, naciskowych i czasowych. Specjalne spusty mogą być aktywowane głosowo, lub wrażliwe na zmiany temperatury lub wilgotności.
- Czasowy: Ten spust uruchamia się z przerwami, na przykład co minutę, godzinę lub dzień, niezależnie od tego, czy obecna jest jakaś ofiara. Pułapka aktywująca się raz dziennie zwiększa trudność budowy o 0,5, raz na godzinę o 1, a raz na minutę o 1,5.

Rozmiar

Rozmiar wskazuje zakres działania pułapki. Mała pułapka obejmuje swoim działaniem jedną osobę (np. Zatruta strzałka), podczas gdy średnia wpływa na dwie (np. zapadnia), a duża na całą drużynę (np. pomieszczenie wypełnione gazem).

Ponowne użycie

Zazwyczaj gdy pułapka zostaje uruchomiona staje się kompletnie bezużyteczna. Dopiero po naprawie, może zostać użyta ponownie. W niektórych złożonych pułapkach, mechanizm naprawia się samoczynnie. Pułapka, która naprawia się raz dziennie zwiększa trudność o 0,5, raz na godzinę o 1, a raz na minutę o 1,5.

Poziom ukrycia

This entry defines how hard it is to notice the trap. The more difficult, the more the trap blends in with its surroundings. Consider a pit trap for instance. A pit that's Very Easy (+30%) to find is a big open hole in the middle of a corridor, while a Very Hard (–30%) to find pit is cunningly concealed with a false lid that blends seamlessly with its surroundings.

Nowe choroby

Czarna plaga

Objawy:

Czas trwania:

Efekty:

Robale z Reiku

Niektórzy uznają Robale z Reiku za gorszą chorobę, niż Robaczywy koklusz. Każdy na wodzie może przenosić te organizmy, a różne prowincje Imperium mają mnóstwo dziwacznych metod, które powinny utrzymać paskudztwo z dala, włączając w to sześciokrotne zamieszanie wody przed wypiciem w Ostermarku, lub nie picie nietestowanej wody, gdy Morrsleib jest widoczny w Nordlandzie. Zawsze, gdy bohater zaczerpnie wody z niezbadanego źródła, istnieje 5% szansa, że zarazi się Robalami z Reiku. Pływanie niesie takie samo ryzyko. W przypadku narażenia na skażoną wodę, należy wykonać test Odporności. Niepowodzenie oznacza, że larwy Robali z Reiku zostały połknięte.

Objawy: Gdy larwy dostaną się do ciała, zakopują się głęboko we wnętrznościach, gdzie jedzą i rosną. Wkrótce, odporność ofiary spada do tego stopnia, że z łatwością może zarazić się innymi chorobami. Po trzech miesiącach, robaki dorastają do ponad metra długości i są wreszcie gotowe, by wychynąć na powierzchnię. Pierwszym widocznym śladem pasożyta jest masywny pęcherz, który formuje się na powierzchni skóry. Po tygodniu, pęcherz pęka, wywołując intensywny, palący ból. Zazwyczaj ofiary zanurzają piekącą ranę w zimnej wodzie dla ulgi. Gdy tak się stanie, dorosły robak wypełza z rany i natychmiast rodzi młode, które rozprzestrzeniają się we wszystkie strony, by infekować innych. Zaraz po tym, dorosły osobnik umiera.

Czas trwania: Pęcherz formuje się po 90 dniach od infekcji. Siedem dni później (w tym czasie chorobę można leczyć), pęka.

Efekty: Za każde pełne 30 dni bycia zainfekowanym, ofiara otrzymuje modyfikator -5 do Odporności przy testach na inne choroby. Modyfikator ustępuje 1% dziennie, po śmierci robaka. Żeby określić, gdzie będzie wychodził robak, należy wykonać rzut określenia lokacji trafienia, jakby postać otrzymała cios w walce. Gdy uformuje się pęcherz, postać otrzymuje modyfikator -5 do Zręczności z powodu ciągłej irytacji; co więcej, jeśli pęcherz pojawi się w widocznym miejscu, postać będzie cierpieć z powodu modyfikatora -10 do Ogłady. Kiedy robak wydostaje się na zewnątrz, należy wykonać test Odporności co godzinę. Niepowodzenie oznacza, że pęcherz pęka i rozchlapuje żółtą ropę, zadając 1 obrażeń i wywołując płonący ból. To z kolei wywołuje modyfikator -20 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności, do czasu aż rana zostanie należycie opatrzona. Gdy ranę zanurzy się w wodzie, modyfikator spada do -10.

Zioła i lekarstwa

W Starym Świecie znaleźć można wiele ziół i roślin, które można wykorzystać do walki z chorobami i plagami. Niektóre z nich nie wymagają żadnego przygotowania. Wystarczy, że zostaną rozpoznane i zebrane. Przeciętny (+0) test rzemiosła (zielarstwo) pozwala zidentyfikować najbardziej powszechne składniki. Niektóre wymagają jednak zręcznego przygotowania przy pomocy rzemiosła (aptekarstwo), żeby zaczęły właściwie działać.

Środek	Dawka	Koszt	Przygotowanie
Tonik z Cococo	1 butelka	5zk	Trudny
Korzeń Ziemi	1 korzeń / 4 dni	10s	-
Faxtoryl	1 szczypta	1zk	Trudny
Gesundheit	1 garść	2s	Przeciętny
Grobowy korzeń	1 miska	1zk	Wymagający
Cebula	1 cebula	1p	-
Rdzawnik plamkowany	1 gałązka / 6 dawek	1zk	-
Pajęczy liść	1 napar	1zk	Trudny
Kozłek	1 kubek	1s	Łatwy

Tonik z Cococo
Zrobiony z egzotycznej rośliny spotykanej w Nowym Świecie, wydaje się rzeczywiście działać, a najróżniejsze jego wariacje spotyka się u wielu znachorów na ziemiach Imperium. Jedna dawka tego słodkiego, brązowego płynu przyjęta w czasie choroby jest dość silna, żeby zdławić jej objawy na cały dzień.

Korzeń Ziemi
Te grube korzenie spotyka się w głębiach starych lasów. Jedzone codziennie, mimo okropnego smaku są efektywnym lekiem na Czarną Plagę. Przyjęcie czterech dawek zapewniają przerzut przeciw Czarnej Pladze podczas następnej nocy po przyjęciu ostatniej dawki.

Faxtoryl
Otrzymywany z destylowanej esencji kwiatów leśnych, jeżeli zostanie przygotowany poprawnie, ten gęsty i przezroczysty płyn nałożony na rany powstrzymuje krwawienie. Traci przydatność po zaledwie kilku dniach.

Gesundheit
To lekarstwo przygotowuje się z blado zielonego ziela, które można znaleźć w starożytnych lasach. Rozgniecione i wsmarowane w ranę zabezpiecza przed infekcjami i wspomaga leczenie. Zapewnia modyfikator +20 do testu leczenia.

Grobowy korzeń
Znajdowany na cmentarzach i innych miejscach śmierci, jest częstym składnikiem magicznych mikstur. Jest ponadto jedynym znanym lekarstwem na Grobową Zgniliznę. Jeśli postać zje specjalnie przygotowaną zupę z grobowego korzenia i zda Łatwy (+20) test Odporności w celu utrzymania jej w żołądku (smakuje obrzydliwie), zyska +20 do następnego testu przeciw Grobowej Zgniliźnie (lub innej chorobie roznoszonej przez ożywieńców) tego samego dnia.

Cebula
Pośród wielu właściwości przypisywanych cebulom w Starym Świecie znajduje się ochrona przed chorobami. Sporo pilnuje, by z tego powodu codziennie zjadać przynajmniej po jednej – im mocniejsza, tym lepsza. Niektórzy mówią, że dobra cebula może ochronić przed nekromancją, magią, duchami i chyba wszystkim innym. Poza tym, dobrze smakują w zupie, ale gotowanie podobno odbiera im cudowne właściwości. Prawdziwym efektem spożycia cebuli jest zaledwie śmierdzący oddech.

Rdzawnik plamkowany
Rzadkie ziele spotykane w niedostępnych, górskich zakątkach. Gdy zostanie wysuszone i zjedzone, może wyleczyć czerwoną ospę. Przyjmowane codziennie, zapewnia modyfikator +20 do testów Odporności związanych z chorobą.

Spaczeń

Skaveny odkryły wiele sekretów spaczenia. Wymyśliły niezliczone sposoby wykorzystywania jego mocy: od zwiększania siły zaklęć, poprzez hodowlę i krzyżowanie nowych gatunków, aż potworzenie nowych typów broni i machin, zasilanych mocą spaczenia. Jeżeli postać będzie miała (nie) szczęście i odkryje złoże spaczenia, może zechcieć je wykorzystać. Jak już wcześniej wspomniano, spaczeń zapewnia wielka, choć niebezpieczną moc. Ci, którzy zlekceważą jego siłę, narażają się na ogromne niebezpieczeństwo. Efekty działania spaczenia zależą od jego wielkości i formy, a także od stopnia wystawienia postaci na wpływ czarciego pyłu. Postać, której nie powiedzie się test Odporności związany z wystawieniem na działanie spaczenia, otrzymuje losowa mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą tabel zamieszczonych w *Bestiariuszu Starego Świata* (str. 79), *Księdze Zasad* (str. 240) lub *Księdze Spaczenia* (str. 34-35).

Spaczeniowy pył

Spaczeniowy pył uzyskuje się poprzez zmielenie kawałka kamienia. Zażywany jest doustnie, głównie przez i skaveńskich Szarych Proroków, którzy dzięki niemu potrafią w większym stopniu opanować magiczne energie. Istoty nieprzyzwyczajone do zażywania spaczenia narażają się na groźbę mutacji Chaosu. Skaven, który połknie sproszkowany spaczeń, zachowuje się tak samo, jakby zażył spaczeniową grudkę (patrz niżej). Każda inna istota musi wykonać test Odporności, którego stopień trudności zależy od tego, jak duża była to porcja i w jaki sposób postać weszła z nią w kontakt.

- Bardzo Łatwy (+30): rozsypanie odrobiny proszku na Ubranie.
- Łatwy (+20): dotknięcie goła skórą niewielkiego odłamka spaczenia.
- Prosty (+10): dotknięcie gołą skórą średniej wielkości kawałka spaczenia.
- Przeciętny (+0): połknięcie lub wciągnięcie nosem niewielkiej ilości spaczeniowego pyłu albo dotknięcie gołą skórą dużej bryły.
- Wymagający (-10): połknięcie lub wciągnięcie przez nos średniej ilości pyłu albo dotknięcie gołą skórą ogromnego kawałka spaczenia.
- Trudny (-20): połknięcie lub wciągnięcie przez nos dużej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.
- Bardzo Trudny (-30): połknięcie lub wciągnięcie przez nos ogromnej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.

Spaczeniowe grudki

Grudki to niewielkie kawałki spaczenia, uformowane zwykle w płaski krążek, dysk, klin lub sześcian. Szarzy Prorocy połykają je w trakcie rzucania czarów, zwiększając tym samym swoją moc. Każda inna istota, która choćby dotknie grudki, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu. Zasadniczo nikt oprócz skavenów nie zażywa grudek spaczenia, aczkolwiek jeśli ktoś tego spróbuje, musi wykonać udany trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymuje losowa mutacje Chaosu. Zakładając, że postać w jakiś sposób oparła się mocy spaczeniowej grudki, będzie mogła ją wykorzystać jako dodatkowy składnik wzmagający moc zaklęcia. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego poziomu mocy, ale zwiększa także niebezpieczeństwo, wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (dublety będą się liczyły jako triplety, a triplety jako wynik poczwórny).

Bryłka spaczenia

Bryłki spaczenia, czyli nieprzetworzony minerał, są bardzo niebezpieczne. Każde dotknięcie goła skórą oznacza natychmiastową utratę 3 punktów Żywotności, w tym 1 trwale. Ponadto taka nierozważna postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu. Alternatywnie możesz zwiększyć ryzyko związane z dotykaniem nieprzetworzonego spaczenia: kontakt z gołą skórą oznacza automatyczne trafienie z Siłą 3 i powoduje natychmiastową mutacje (bez testu Odporności). Bryłki spaczenia wykorzystują najczęściej inżynierowie z klanu Skryre i poganiacze z klanu Moulder, używając go zarówno do tworzenia przerażającej broni, jak i równie strasznych, nowych gatunków potworów. Czary rzucane w promieniu 6 metrów od bryły nieprzetworzonego spaczenia otrzymują modyfikator +6 do uzyskanego poziomu mocy, ale przy ich splataniu mag musi rzucić dodatkową kostką Chaosu. Co gorsza, wszystkie czary rzucane w pobliżu nieprzetworzonego spaczenia mogą wywołać efekt uboczny, tak jak przy rzucaniu zaklęć czarnoksięskich.

Magia

Magia prosta (lód)

Te czary znane są większości czarownic lodu.

Chłód

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: śnieżna kulka (+1)
Czas trwania: 1 dzień
Zasięg: dotyk
Opis: Twój dotyk pozostawia po sobie migotliwy szron. Temperatura powietrza w promieniu 3 metrów spada do zera na czas trwania zaklęcia.

Zimowy krok

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: zimowy but (+1)
Czas trwania: 1 godzina
Zasięg: osobisty
Opis: Żądasz od duchów zimy, żeby pozwoliły ci przejść. Nie zmniejszasz prędkości poruszania się ze względu na śnieżyce, zaspy śnieżne, lodowe powierzchnie i tym podobne.

Magia prosta (dziedzina Dazha)

Niektóre frakcje kultu Dazha nauczają poniższych zaklęć.

Błogosławieństwo Dazha

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: akcja
Składniki: pióro ognistego ptaka (+1)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Zasięg: dotyk
Opis: Dotknięty cel zostaje obdarowany łaskawością Dazha. W trakcie trwania czaru otrzymuje jedynie połowę (zaokrąglone w górę) obrażeń od ognia, po zmniejszeniu ich normalnymi metodami.

Błogosławieństwo ognia

Wymagany poziom mocy: 4
Czas rzucania: akcja
Składniki: garść popiołu z ogniska domowego (+1)
Czas trwania: 1 godzina (specjalny)
Zasięg: 2 metry
Opis: Twoje modły przywołują ognisko, które pojawia się gdzieś w zasięgu czaru. Nie zużywa ono żadnego paliwa, ani nie podpala niczego wokół. Emituje za to ciepło, które ogrzewa życie ciało. Czar kończy się natychmiast, gdy żywe stworzenie zbliża się do na tyle blisko, żeby się poparzyć.

Magia powszechna

Za pozwoleniem Mistrza Gry poniższe zaklęcia mogą zostać wykupione przez postaci posiadające zdolność *magia powszechna*.

Vazila

Wymagany poziom mocy: 4
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: podkowa (+1)
Czas trwania: 1 godzina/Magia (specjalny)
Zasięg: 100 metrów
Opis: Adept zostaje zaalarmowany, kiedy ktoś próbuje skraść jego konia. W Kislevie wierzy się, że duchy zwane Vazila strzegą koni i powiadamiają właścicieli o próbie ich kradzieży.

Odegnanie ożywieńca

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: fiolka wody święconej (+2)
Czas trwania: 1 godzina/Magia
Zasięg: dotyk
Opis: Twój dotyk chroni cel przed ożywieńcami. Żadne stworzenie ze zdolnością *ożywieniec* nie może zbliżyć się do niego na odległość 2 metrów, jeśli nie zda testu Siły Woli. Jeśli stworzenie jest bezrozumne, test wykonuje ten, który je kontroluje. Czar można rzucić także na siebie.

Widmowa tarcza

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: dwie akcje podwójne
Składniki: krąg soli (+2)
Czas trwania: 1 godzina/Magia (specjalny)
Zasięg: 4 metry
Opis: Adept formuje wokół siebie niewidzialną tarczę, która odpycha duchy. Żadne stworzenie ze zdolnością *eteryczny* nie może poruszać się w obrębie działania czaru. Wszystkie, które znalazły się wewnątrz tarczy muszą ją opuścić w swojej następnej akcji. Jeśli czarujący się poruszy, efekt *widmowej tarczy* automatycznie ustaje.

Cienista krew

Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: krew wampira (+2)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: 12 metrów
Opis: Wrząca krew kapie z ręki adepta, podpalając wszystko, czego dotknie. Jest to *magiczny pocisk* o sile 4, który trafia w maksymalnie tylu przeciwników, ile wynosi wartość Magii. Jeśli adept poświęci zaklęciu 5 punktów Żywotności tnąc się, może podwoić liczbę celów.

Zawór

Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: 1k10 minut
Składniki: fiolka święconej wody (+2)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: dotyk
Opis: Adept pobiera magiczną energię ze starożytnego, świętego miejsca, jak ogham, kamienny krąg, czy poświęcony gaj i zasila w ten sposób rytuał. Zaklęcie dodaje kość do określenia wymaganego poziomu mocy rytuału. Nie bierze się jej pod uwagę przy Przekleństwie Tzeentcha, Gniewie Bożym itp. Różne wersje tego zaklęcia znane są przez czarownice lodu i niektóre kulty Kislevu.

Atrakcja

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: zimowa róża (+2)
Czas trwania: 1 godzina/Magia
Zasięg: osobisty
Opis: Czar ukrywa wszystkie deformacje i niedoskonałości u adepta. Pod wpływem *atrakcji* wygląda on jak ładniejsza wersja siebie, nie starsza niż 25 lat i ignoruje wszystkie negatywne modyfikatory wynikające z upływu lat, mutacji, magicznych piętn, efektów ubocznych czarów itp. W każdej rundzie, w której adept przepcha się między innymi, musi wykonać test Siły Woli, albo jego czar zakończy działanie.

Magia tradycyjna: Lód

Czarownice lodu z Kislevu praktykują tradycje sięgające znacznie wcześniej, niż migracja Gospodarów przez Góry Krańca Świata. Czarownice wywodzące się ze szlachetnych rodów uczone są dawnych zwyczajów swoich przodkiń, Królowych-Chanów, a także zaklęć umożliwiających manipulację wspaniałymi duchami krainy, sprawowanie władzy, a także toczenie wojen. Plebs, dla porównania, mniej interesuje się królewskimi duchami krainy, a bardziej czarami manipulującymi mroźną magią nasycającą skute lodem równiny (czarownica pustkowi). Na koniec, czarownice lodu, które strzegą linii geomantycznych i pradawnych oghamów, uczą się czarów kontrolujących zamrażający przepływ magii, który przepływa przez te potężne miejsca (geomantka).

Mistrz Gry powinien zmodyfikować te listy tak, żeby lepiej pasowały do jego kampanii, a także zachęcać do tego graczy w celu stworzenia unikalnych kombinacji.

Królowa-Chan	Czarownica Pustkowi	Geomantka
Oziębły głos	Śnieżyca	Kąśliwy wiatr
Kryształowa peleryna	Forma lodowego monstrum	Śnieżyca
Ostrze mrozu	Pocałunek lodowej dziewicy	Kryształowa peleryna
Forma lodowego monstrum	Tafla lodu	Mróz śmierci
Jastrzębie Miski	Wieczna zmarzlina	Ostrze mrozu
Pocałunek lodowej dziewicy	Kryształowa burza	Grad
Kryształowa burza	Błogosławieństwo zimy	Wieczna zmarzlina
Zew Shoiki	Ściana lodu	Ściana lodu

Kąśliwy wiatr

Wymagany poziom mocy: 23
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: kieł białego smoka (+3)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: 36 metrów
Opis: Czarownica kieruje potężny strumień magii w wyjący huragan zimna. Każdy znajdujący się między czarującym a celem otrzymuje trafienie z Siłą 4. Dodatkowo, istoty które straciły w wyniku czaru choćby 1 punkt Żywotności muszą wykonać test Krzepy. Jeżeli zakończy się on porażką, zostają przewrócone na ziemię. *Kąśliwy wiatr* to *magiczny pocisk*.

Śnieżyca

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: płatek śniegu (+2)
Czas trwania: 1 runda/Magia
Zasięg: specjalny
Opis: Wirująca burza śniegu i lodu wznosi się z ziemi, zamrażając i oślepiając wszystko na swojej drodze. Czarownica może rzucić *śnieżycę* wszędzie w zasięgu wzroku. Odległe cele mogą wymagać testu Spostrzegawczości, jeżeli zdecyduje tak Mistrz Gry. Wszyscy w odległości 24 metrów od celu otrzymują trafienie z siłą 0 (pojedynczy rzut stosuje się do wszystkich ofiar) i zmniejszają swoje pole widzenia o 3 metry. *Śnieżyca* powoduje także modyfikator -20 do testów Umiejętności Strzeleckich i Zręczności u wszystkich w jej zasięgu, a także zmniejsza szybkość poruszania się o połowę.

Oziębły głos

Wymagany poziom mocy: 9
Czas rzucania: akcja
Składniki: wyrzeźbiony w lodzie język (+1)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: osobisty
Opis: Czarownica przemawia głosem pradawnych Królowych-Chanów. Otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich testów dowodzenia, targowania, zastraszania i torturowania, lecz w zamian cierpi karę -10 do testów gadaniny i przekonywania.

Kryształowa peleryna

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: gronostaj (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Zasięg: osobisty
Opis: Czarownica przywołuje wirującą, lśniącą, obładowaną lodem mgłę, która owija się wokół jej ciała. Każdy w odległości 2 metrów otrzymuje modyfikator -10 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich oraz Zręczności, ponieważ przenika ich przejmujący chłód peleryny. Co więcej, każdy próbujący zaatakować wręcz obłożoną czarem osobę, musi zdać test Odporności. Ci, którym się on nie uda cofają się pod naporem intensywnego chłodu, tracą przy tym obie akcje w rundzie.

Mróz śmierci

Wymagany poziom mocy: 25
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: gronostaj (+2)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: dotyk
Opis: Czarownica wzywa z ziemi zabójcze zimno. Dotknięta przez nią ofiara musi zdać Trudny (-20) test Odporności, albo otrzyma trafienie z siłą 8 za każdy posiadany przez nią punkt Magii. Przy obliczaniu obrażeń nie uwzględnia się pancerza. Jeżeli ofiara zda test, otrzymuje tyle samo trafień z siłą 2. Trafienia krytyczne spowodowane przez *zabójczy mróz* korzystają z zasad Nagłej Śmierci, przy czym śmierć oznacza całkowite zamrożenie.

Ostrze mrozu

Wymagany poziom mocy: 8
Czas rzucania: akcja
Składniki: metrowy sopel lodu (+2)
Czas trwania: 1 runda/Magia (specjalny)
Zasięg: osobisty
Opis: Błyszczące ostrze z lodu formuje się w rękach czarownicy. Traktuje się je jako broń magiczną posiadającą cechę Precyzyjny i zadającą obrażenia o sile S+2. Broń rozpuszcza się natychmiast po puszczeniu. Działanie czaru można przedłużyć, wykonując udany test Siły Woli w każdej następnej rundzie.

Forma lodowego monstrum

Wymagany poziom mocy: 27
Czas rzucania: trzy akcje podwójne
Składniki: pazur lodowego monstrum (+3)
Czas trwania: specjalny
Zasięg: osobisty
Opis: Czarownica nakłania zimne duchy, by przemieniły ją wraz z ekwipunkiem we wrzeszczące, lodowe monstrum. Po transformacji zachowuje swoją Inteligencję i Siłę Woli, lecz pozostałe statystyki ulegają zmianie (patrz niżej). Pod wpływem czaru może porozumiewać się tylko za pomocą wycia, przez co nie jest w stanie rzucać zaklęć. Szponiaste dłonie uniemożliwiają z kolei dzierżenie jakiejkolwiek broni. *Forma lodowego monstrum* kończy swoje działanie po otrzymaniu trafienia krytycznego, pójściu spać lub na własne życzenie (odmiana zajmuje akcję podwójną).

WW	US	K	Odp	Zr	P	Int	SW	Ogd
59	0	54	48	66	34	nd.	nd.	16
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**	
3	34	5	4	6/9	0	nd.	nd.	

Dodatkowe umiejętności: ukrywanie się (+20), unik, spostrzegawczość (+20)
Dodatkowe zdolności: silny cios, lewitacja, nieustraszony, straszny, zimnokrwisty (niewrażliwość na magiczne i niemagiczne efekty zimna), broń naturalna (szpony), widzenie w ciemności, rozszarpywanie (ataki są druzgoczące i przebijające zbroję), furia zimy (wszyscy w promieniu 12 metrów od lodowego monstrum cierpią modyfikator -10 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności)

Grad

Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: akcja
Składniki: gradowa kula (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 18 metrów
Opis: Czarownica kieruje mroźną magię ku górze, formując z niej duże bryły lodu, które spadają na ziemię z ogromną prędkością. Wszystkie stworzenia w promieniu 5 metrów otrzymują co rundę trafienie z siłą 2 i zmniejszają swój zasięg widzenia do zaledwie 4 metrów. *Grad* powoduje także modyfikator -20 do testów Umiejętności Strzeleckich i Zręczności, a także zmniejsza szybkość poruszania się o połowę.

Jastrzębie Miski

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: kryształowy jastrząb (+2)
Czas trwania: specjalny
Zasięg: 36 metrów
Opis: Poprzez powołanie się na pakty zawarte przez pierwsze Królowe-Chan, czarownica przywołuje *Jastrzębie Miski*, zamarznięte duchy strachu, nienawiści i obawy. Wszyscy w promieniu 5 metrów od miejsca rzucenia zaklęcia muszą wykonać Prosty (+10) test Strachu. Trwa ono do czasu, kiedy wszystkim ofiarom powiedzie się ten test.

Pocałunek lodowej dziewicy

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: garść śniegu (+2)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: stożek o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1, a przy szerszym 5 metrów.
Opis: Czarownica wydycha najczystszy chłód, zamrażając swoich przeciwników. Otrzymują oni trafienie z siłą 5, które ignoruje pancerz. W przypadku trafień krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci (śmierć oznacza zamianę w lodowy posąg). Wszystkim, którzy przetrwają atak musi powieść się test Siły Woli, lub pozostaną ogłuszeni przez 1 rundę.

Tafla lodu

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja
Składniki: 30-centymetrowa płytka z lodu (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 24 metry
Opis: Czarownica pokrywa teren o promieniu 5 metrów cienką warstwą śliskiego lodu. Postaci w obrębie działania zaklęcia muszą pomyślnie wykonać Wymagający (-10) test Zręczności przy każdej próbie ruchu, lub poślizną się i przewrócą, otrzymując trafienie z siłą 0 i tracąc resztę swojej tury. Sukces oznacza, że postać może się przemieszczać, ale i tak przebyty dystans zostaje zredukowany o połowę.

Wieczna zmarzlina

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: dwie akcje podwójne
Składniki: zamarznięty fragment tundry (+2)
Czas trwania: 1 dzień/Magia
Zasięg: 48 metrów
Opis: Czarownica kieruje potężny strumień lodowej magii w ziemię. Ciężki mróz natychmiast powleka każdą powierzchnię poddaną działaniu czaru, zmniejszając szybkość poruszania się po niej o połowę. W rundzie rzucania czaru (i tylko w niej), wszyscy w jego obrębie otrzymują trafienie z siłą 0, które ignoruje pancerz, a także muszą zdać test Krzepy, albo stracą swoją następną akcję. Po minucie cała woda na zaczarowanym terenie całkowicie zamarza.

Kryształowa burza

Wymagany poziom mocy: 18
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: garść lodu (+2)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: 48 metrów
Opis: Czarownica uwalnia k10 twardych niczym diamenty odłamków lodu w stronę przeciwnika. Każdy z nich jest *magicznym pociskiem* o sile 3.

Zew Shoiki

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: garść sopli lodu (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 36 metrów
Opis: Czarownica wzywa Starożytną Wdowę, przypominając jej obietnicę złożoną Królowej-Chan Shoice, pierwszej carycy Kislevu, przez co z ziemi wyrastają sześciometrowe wici, zajmując obszar o promieniu 5 metrów. Ruch w obszarze działania czaru zmniejsza się o połowę. Wszystkie stworzenia przebywające wśród wici muszą ponadto co rundę wykonywać test Zręczności. Niepowodzenie oznacza, że wici owijają się wokół ciała i zadają cios z siłą 4, który ignoruje pancerz. Dodatkowo, taka postać jest traktowana jako pochwycona – żeby się wydostać, musi wygrać przeciwstawny test Krzepy. Krzepa wici jest równa Inteligencji czarownicy.

Błogosławieństwo zimy

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: dwie akcje podwójne
Składniki: kula zamarzniętego niedźwiedziego tłuszczu (+2)
Czas trwania: 1 dzień/Magia
Zasięg: osobisty
Opis: Czarownica obniża temperaturę swojego ciała. Staje się przez to odporna na działanie zimna i ataków na nim bazujących.

Ściana lodu

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: 30-centymetrowa płytka z lodu (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 12 metrów
Opis: Czarownica formuje ścianę ze śniegu i lodu. Jej maksymalne rozmiary to 10 metrów długości i 6 metrów wysokości, wewnątrz zasięgu zaklęcia. Ściana nie może zostać wzniesiona w miejscu, które emituje jakieś ciepło (ciała żywych osób, ogień i tym podobne, za decyzją Mistrza Gry), ogranicza widzenie, a także posiada Wytrzymałość 5 i Żywotność 10 za każdy punkt posiadanej Magii. Ogień zadaje *ścianie lodu* podwójne obrażenia.

Magia czarnoksięska: Nekromancja

Czarna sztuka nekromancji ma długą historię, którą da się prześledzić aż do elfów z Ulthuanu. Pomimo że elfy znały potęgę *Dhar*, czystej Czarnej Magii, przez lata odwracali się od niej, w zamian studiując bezpieczniejsze Wiatry. Tymi, którzy dali się jej skusić były pierwsze Druhii, Mroczne Elfy.

Kiedy Nagash władał Khemri, troje spośród Druhii zostało zniewolonych i sprowadzonych przed jego oblicze. Przez lata tortur, powoli wydobywał z nich sekrety magii i rozpoczął eksperymentowanie na własną rękę, które w efekcie doprowadziło do narodzin nekromancji.

Dzisiejsi praktykanci czarnej sztuki korzystają z nekromancji ukształtowanej przez wieki za sprawą innych uczniów; prace Vanhela i Kaldona, między innymi, wzbogaciły fragmentarycznie dostępną spuściznę po Nagashu. Dzieła nekromantów mogą nie być wolne od wad, przenośni i pułapek dla niegodnych. Mawia się, że kompletny egzemplarz *Liber Mortis*, autorstwa Vanhela, trzymany pod kluczem przez Sigmarytów, zdolny jest pożerać dusze czytających i kiedyś został dzięki niemu przyzwany demon w całości składający się z palców.

Oryginalna forma nekromancji Nagasha przetrwała, jednak zazwyczaj znana jest tylko wampirom Nekrarhom, przekazywana z mistrza na ucznia wraz z historią ich rodzaju.

Umiejętność powiązana z tradycją: **język tajemny (wysoki nehekharański)**.

Tradycja Nagasha
Niwecz
Kontrolowanie ożywieńców
Fontanny krwi
Spojrzenie Nagasha
Piekielny wigor
Ożywienie umarłych*
Ożywienie*
Jazda przez noc
Przebudzenie upiora*
Usychająca fala

*czar opisany w *Księdze Zasad* na stronie 170.

Niwecz

Wymagany poziom mocy: 27
Czas rzucania: dwie akcje podwójne
Składniki: korzeń mięsożernej rośliny (+3)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: 1 kilometr
Opis: Adept wysysa życie z obszaru kilometra kwadratowego. Rośliny więdną, zwierzęta chorują, woda staje się zatruta, a gleba obraca się w nieurodzajny pył. Zwierzęta instynktownie unikają takich miejsc, często także zyskują one reputację nawiedzonych. *Dhar* gromadzi się w nich, zapewniając posługującym się nią magom dodatkową kostkę Magii. Żadne plony nie wyrosną tam, dopóki nie oczyści ich Jadeitowy czarodziej, przy pomocy zaklęcia *siła natury*.

Kontrolowanie ożywieńców

Wymagany poziom mocy: 17
Czas rzucania: akcja
Składniki: kawałek drewna ze zbezczeszczonej trumny (+2)
Czas trwania: 24 godziny
Zasięg: 24 metry
Opis: Czarodziej nagina jednego z eterycznych ożywieńców do swojej woli. Może wybrać dowolną istotę w zasięgu, posiadającą zdolność *eteryczny* i *ożywieniec*. Stworzenie może wykonać test Siły Woli w celu odparcia zaklęcia.

Fontanny krwi

Wymagany poziom mocy: 6
Czas rzucania: akcja
Składniki: pijawka (+1)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 12 metrów
Opis: Wszystkie żywe stworzenia w obrębie działania czaru zaczynają krwawić znacznie intensywniej niż dotychczas, jakby posoka sama uciekała z ich ciał. Każda utrata Żywotności powoduję utratę kolejnego punktu.
Specjalne: Zaklęcie jest szczególnie przydatne wampirom. Intensywniejszy upływ krwi sprawia, że łatwiej im się pożywić; efekt *wyssania krwi* zostaje podwojony, powodując utratę 2k10 punktów Krzepy. W przypadku kontrolowanego *wyssania krwi*, wampir rzuca 3k10 i wybiera z nich dwie. Jeśli wypadnie dublet, sumuje wszystkie trzy kości.

Spojrzenie Nagasha

Wymagany poziom mocy: 12
Czas rzucania: akcja
Składniki: gałka oczna nekromanty (+2)
Czas trwania: 1 runda/Magia
Zasięg: 24 metry
Opis: Wyładowania *Dhar* wylatują z oczu nekromanty, niszcząc trafione ciało i odsłaniając śnieżnobiałe kości. Jest to *magiczny pocisk* o sile 3. W każdej rundzie można wystrzelić jedną błyskawicę, poświęcając na to akcję.

Piekielny wigor

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: kości palców wojownika (+2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)/Magia
Zasięg: 24 metry
Opis: Nekromanta napełnia mocą *Dhar* liczbę ożywieńców równą podwojonej wartości swojej Magii. Poddane działaniu czaru istoty poruszają się szybko, zasilone pierwotną wrogością. W każdej rundzie mogą przerzucić jeden nieudany test Walki Wręcz.

Jazda przez noc

Wymagany poziom mocy: 11
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: ząb konia krwi arabskiej (+2)
Czas trwania: specjalny
Zasięg: 12 metrów
Opis: Wierzchowiec czarodzieja, wraz z maksymalnie pięcioma innymi, zostaje wzmocniony mocą *Dhar*. Od zachodu słońca do wschodu wierzchowce zyskują dodatkowy punkt Szybkości i mogą biegać, nawet jeśli podlegają specjalnej zasadzie *Powolny*. Zyskują dodatkowo zdolność eteryczny, która przekłada się także na jeźdźców i wszelkie powozy, które ciągną. Czar używany jest przez wampiry chcące dogonić przed świtem uciekające przed nimi ofiary.

Usychająca fala

Wymagany poziom mocy: 21
Czas rzucania: akcja podwójna
Składniki: pięć szczypt wampirzego prochu (+3)
Czas trwania: natychmiastowy
Zasięg: 18 metrów
Opis: Czarodziej ruchem ręki uwalnia dewastujące, nekromantyczne moce, które wysysają życie z jego przeciwników, wysuszając ich skórę, zamieniając krew w pył i krusząc kości. Zaklęcie wpływa na grupę żywych istot równą wartości Magii, zabierając im po k10 punktów Żywotności, niezależnie od Wytrzymałości i noszonego pancerza.

Magia rytualna

Architekt W'sorana

Typ: magia tajemna
Język tajemny: wysoki nehekharański
Magia: 3
PD: 300
Składniki: fragment kamienia z nehekharańskiej budowli; mapa wieży naszkicowana krwią murarza; czaszka kamiennego trolla.
Warunki: Czarodziej musi posiadać rzemiosło (), żeby odprawić ten rytuał.
Konsekwencje: Nieudany lub zakłócony rytuał powoduje, że jedna z rąk czarodzieja zmienia się w kamień, w związku z czym cierpi modyfikator -20 do wszystkich testów zręczności manualnej.
Wymagany poziom mocy: 20
Czas odprawiania: 4 godziny
Opis: 15 metrowa wieża wyrasta wprost z ziemi w miejscu, w którym odprawiony został rytuał. Odprawiający określa szczegóły konstrukcji i wygląd, kiedy przygotowuje mapę na składnik.

Legion umarłych

Typ: magia tajemna
Język tajemny: magiczny
Magia: 3
PD: 300
Składniki: ręce dziesięciu zmarłych żołnierzy; bęben zrobiony z kości i ludzkiej skóry; fragment spaczenia wielkości czaszki; beczka rumu.
Warunki: W czasie odprawiania rytuału asystent musi nieustannie uderzać w kościany bęben.
Konsekwencje: Nieudany lub zakłócony rytuał powoduje, że ożywieńcy zwracają się przeciw czarodziejowi. Jeśli zginie, wracają do grobów lub atakują żywych - w zależności od temperamentu za życia.
Wymagany poziom mocy: 22
Czas odprawiania: 4 godziny
Opis: Regiment ożywieńców budzi się, żeby walczyć na życzenie czarodzieja. Maksymalnie można jednorazowo ożywić do 30 szkieletów lub zombie, w zależności od ilości dostępnych zwłok i ich stadiów rozkładu. Ci animowani żołnierze nie wliczają się w limit możliwych do kontrolowania ożywieńców. Kontrolowane są ponadto niezależnie od zasięgu i czasu, jaki pozostają aktywne. Trwają nawet po śmierci swojego twórcy.

Deszcz krwi

Typ: magia tajemna
Język tajemny: magiczny
Magia: 2
PD: 200
Składniki: serca pięciu wyznawców Khorna lub Shallyi, ewentualnie kombinacja obu; pióro gryfa;
Warunki: W czasie odprawiania rytuału asystent musi nieustannie uderzać w kościany bęben.
Konsekwencje: Nieudany lub zakłócony rytuał powoduje, że ożywieńcy zwracają się przeciw czarodziejowi. Jeśli zginie, wracają do grobów lub atakują żywych - w zależności od temperamentu za życia.
Wymagany poziom mocy: 17
Czas odprawiania: 4 godziny
Opis: Regiment ożywieńców budzi się, żeby walczyć na życzenie czarodzieja. Maksymalnie można jednorazowo ożywić do 30 szkieletów lub zombie, w zależności od ilości dostępnych zwłok i ich stadiów rozkładu. Ci animowani żołnierze nie wliczają się w limit możliwych do kontrolowania ożywieńców. Kontrolowane są ponadto niezależnie od zasięgu i czasu, jaki pozostają aktywne. Trwają nawet po śmierci swojego twórcy.

Wspaniałe błogosławieństwo handlu Handricha

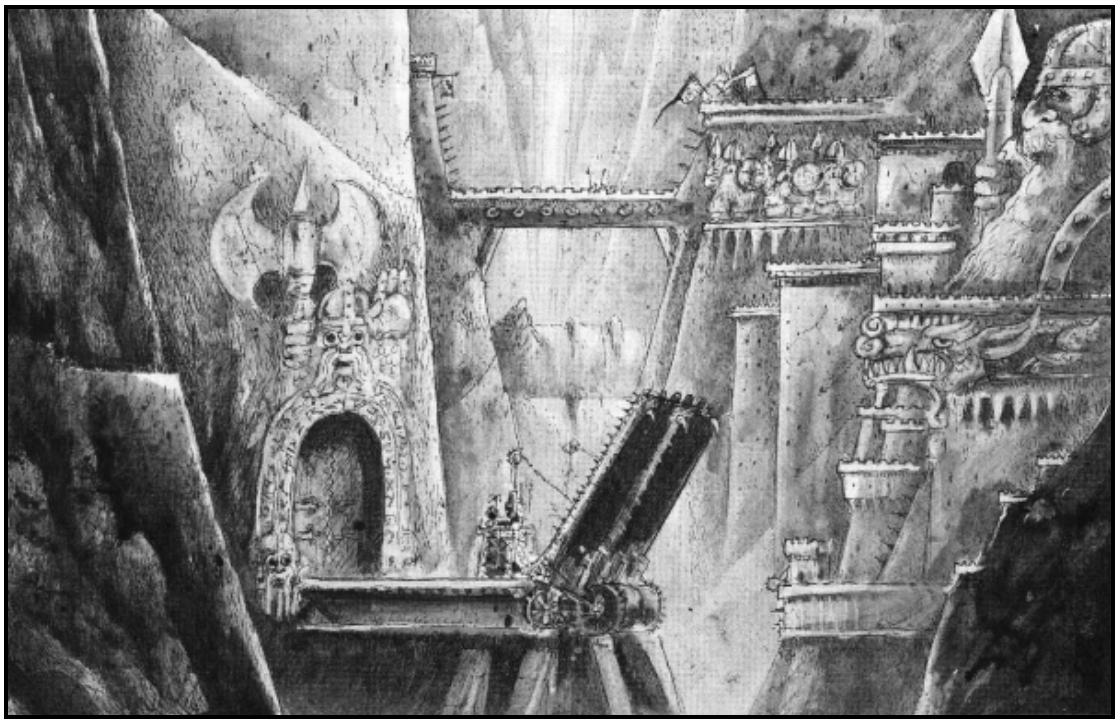
Typ: magia kapłańska
Język tajemny: magiczny
Magia: 2
PD: 200
Składniki: mały gliniany garnuszek pełen zagranicznych monet o wartości nie mniejszej niż 50 *zk*; butelka wina pobłogosławionego przez kapłana Handricha; dwie skrzynie zakupionych w okolicy dóbr handlowych.
Warunki: Siedmiu lokalnych kupców musi dołączyć do recytowania długiej modlitwy do Handricha, a potem napić się wina. Należy poświęcić tydzień na nauczenie się formuły rytuału, którą zapomina się zaraz po jego zakończeniu.
Konsekwencje: Nieudany rytuał lub Łatwy test Inteligencji powoduje, że Handrich wyszydza niekompetencję czarującego, pozbawiając łaski rzucania czarów wszystkich swoich kapłanów z okolicy, do najbliższej wiosennej odwilży.
Wymagany poziom mocy: 12
Czas odprawiania: 4 godziny
Opis: Jeśli rytuał się powiedzie, dochody miasta wzrastają o jedną kategorię i lokalni kupcy otrzymują modyfikator +10 do testów na popyt w innych miastach. Efekt utrzymuje się przez pełną porę roku.

Geografia

Oficjalne podręczniki przetłumaczone na język polski opisują zaledwie fragment rozległego świata Warhammera. Istnieje mnóstwo ważnych miejsc, które niestety zostały pominięte lub opatrzone kilkuzdaniowym komentarzem. Oto niektóre z nich w rozszerzonej wersji:

◀Karaz Ankor: Krasnoludzkie Imperium▶

W dekadach następujących po porażce sił Chaosu, krasnoludy ukończyły budowę Poddrogi (Khazalid: Ungdrin Ankor), która łączyła twierdze Gór Krańca Świata. Ciosając tunele w litej skale, górnicy stworzyli także sieć połączeń między Poddrogą a różnymi kopalniami, mniejszymi twierdzami i fortecami. Ten system stał się podstawą wspaniałego krasnoludzkiego imperium Karaz Ankor. Siła i bogactwo tego państwa rozkwitły podczas Złotej Epoki (od około -2,400 do -2,000 roku KI). Było ono tak potężne, że krasnoludy pokonały nawet armie Wysokich Elfów w trakcie Mściwej Wojny (od -1997 do -1501 roku KI), płacąc za to jednak wysoką cenę. Radość ze zwycięstwa nie trwała długo, ponieważ wkrótce góry zdradziły krasnoludy. Wojny, zniszczenia i migracje trwające przez kolejne 1,500 lat sprowadziły Karaz Ankor na krawędź zagłady. Wielki Król Karaz-a-Karak nie był już zwierzchnikiem krasnoludzkiego imperium, jak za czasów Złotej Epoki. Lata izolacji pozostałych twierdz znacznie wzmocniły ich lokalnych władców. Restrukturyzacja władzy nie osłabiła jednak współpracy między krasnoludami. W rzeczywistości, wzmocniło to nawet ich determinację i opór przed złym losem. Powstanie Imperium Sigmara 2,500 lat temu pozwoliło krasnoludom odtworzyć Karaz Ankor. Rozpoczęli długie i mozolne odbudowywanie Poddrogi i odbijanie niektórych utraconych twierdz. Zadanie jest o tyle zniechęcające, że liczebność krasnoludów znacznie zmalała.



Barak Varr

Barak Varr (Morskie Wrota) to jedyna twierdza krasnoludów położona na wybrzeżu. Została wzniesiona wśród monumentalnych klifów, gdzie wody Rzeki Krwi wlewają się do Czarnej Zatoki. Jaskinie i tunele niosą wody bromowe głęboko pod klify, do zamkniętych portów, gdzie cumują statki z miejsc tak odległych jak Kataj i zachodnie części Arabii. Barak Varr to najbardziej kosmopolityczne miasto krasnoludów, z traktami handlowymi ciągnącymi się w górę Rzeki Czaszek i wzdłuż Starej Drogi Krasnoludów, docierającej aż do Karaz-a-Karak.

Król Zamnil Grundisson z klanu Varrvarag bardzo różni się od swoich odpowiedników z Gór Krańca Świata. Tak długo, jak różnorodne zwyczaje ludzi nie zagrażają bezpieczeństwu jego ludu, lub nie wpływają negatywnie na interesy, Zamnil jest bardzo tolerancyjny. Jest on jednak nieustępliwy wobec tych, którzy czynią szkody i żąda rekompensaty w krwi lub pieniądzach, zależnie od przewiny. Piraci napadający na statki handlujące z Barak Varr oraz wyznawcy Stormfelsa żywią szczególną urazę do króla. Wielu z nich dokonało żywota przywiązani do klifów nad twierdzą, otoczeni przez mewy pragnące ucztować na ich zwłokach.

Krasnoludzka marynarka
Barak Varr jest domem nielicznej lecz potężnej, krasnoludzkiej floty. Patroluje ona Czarną Zatokę, utrzymując w ten sposób bezpieczeństwo szlaków handlowych. Jedną z największych bitew, w jakich brała udział, była Bitwa w Cieśninie Krwawej Wody, w roku 2321 KI, kiedy krasnoludzkie pancerniki zniszczyły flotę Skavenów, która zagrażała południowemu wybrzeżu Starego Świata. Tańczące języki spaczo-ognia wciąż oznaczają miejsce, w którym został zatopiony największy z ich statków.

Karaz-a-Karak

Znana ludziom jako Wieczny Szczyt, Karaz-a-Karak jest stolicą i największą twierdzą znacznie pomniejszonego imperium krasnoludów (Karaz Ankor). Wielki Król wszystkich krasnoludów utrzymuje dwór w swojej potężnej i ludnej siedzibie, będącej centrum kultury imperialnych krasnoludów, sięgającym historią do czasów bogów-przodków. Wewnątrz przepastnych ścian twierdzy mieszczą się największe świątynie głównych krasnoludzkich bogów: Grungniego, Grimnira i Valayi. Składowane są tam również wszystkie najważniejsze artefakty i księgi krasnoludzkiej rasy.

◄Sylvania►

"Sylvania to obca kraina i wszystko tam robią inaczej."

~Krause Kroner, kupiec ze Stirlandu~

Nazwa oficjalna: Państwo Sylvanii
Władca: Hrabia Mannfred von Carstein, prawdziwy suzeren Sylvanii (sporne)
Rząd: Dyktatura
Stolica: Waldenhof
Główne towary eksportowe: Strach i śmierć

Dla większości ludu Imperium Sylvania uchodzi w zasadzie za osobne państwo. Pomimo bliskości Krainy Zgromadzenia i twierdzy Zhufbar, niziołki i krasnoludy są tam praktycznie nieznane. Technologicznie wlecze się daleko w tyle za resztą Imperium, a proch strzelniczy uchodzi za przerażającą osobliwość. Klasa średnia właściwie tak nie istnieje, zaś olbrzymia luka, jaka oddziela chłopstwo i szlachtę przypomina najbardziej sytuację społeczną Bretonii.

http://b-nine.deviantart.com/

Historia

Niewiele wiadomo na temat plemienia Fennonów, które żyło na obszarze, później znanym jako Sylvania. Był to dziwny i tajemniczy lud, który posługiwał się własnym językiem i nie miał wiele wspólnego z pozostałymi plemionami, czy krasnoludami z Zhufbar. Dołączyli do Imperium Sigmara dopiero kiedy "Marsz ku Kresom" wkroczył na ich ziemie, wieki po swoim powstaniu. Ich rdzenny język pozostał w użyciu jako drugi, zwykle stosowany przy podejrzanych nieznajomych.

Kiedy Sylvania została włączona do prowincji Stirland, oba ludy uległy wymieszaniu, chociaż Stirlandczycy utrzymują, że krew Fennonów zanikła u ich surowych, sylvańskich kuzynów. Posępne plotki krążyły o ludziach parających się magią. Wiatry wieją silnie w Sylvanii i nie chodzi tu tylko o zimne powiewy z Gór Krańca Świata. Sylvańska szlachta wybudowała swoje domy na punktach oznaczonych przez starożytne kamienie milowe, ośrodkach magicznej mocy, którą wykorzystywali w nieznanych celach.

Pomimo wciąż niewielkiego znaczenia i wielu trudów zsyłanych przez los, Sylvania otrzymała straszliwy cios w dwunastym wieku KI. Czarna Plaga rozgorzała jakby znikąd, przetaczając się przez Imperium, niszcząc całe społeczności i pozostawiając po sobie męki i rozpacz. Żadne miejsce nie ucierpiało bardziej niż Sylvania. Plaga zabrała dziewięciu na dziesięciu mieszkańców.

Sylvania stała się znana w Starym Świecie jeszcze tego samego roku, kiedy w noc Geheimnisnaht, Morrslieb wydawał się świecić, a z nieba spadł deszcz spaczenia. Naturalnie, ten fenomen przyciągnął Skaveny, które przybyły pozbierać bezcenny skarb. Plugawi władcy krainy byli jednak przygotowani do odparcia napaści. Obudzili spoczywające w grobach ofiary plagi i rozkazali im bronić swojego kraju. Pod dowództwem Fredericka

van Hela, który stał się później znany jako Vanhel, horda ożywieńców zmiażdżyła siły Skavenów i wygnała niedobitków do tuneli Pod-Imperium. Od tamtej pory zmarli odmawiają spoczynku w przeklętej i marnej ziemi Sylvanii.

Miało to swoją nieoczekiwaną korzyść. Podczas Nocy Niespokojnych Umarłych w 1681 roku KI, Sylvańczycy okazali się szczególnie skuteczni w walce przeciw Nieumarłym, do których przywykli znacznie bardziej niż inni mieszkańcy Imperium. Niektórzy zwalczali nawet nekromancję nekromancją i kierowali ożywieńców przeciwko ożywieńcom na ulicach miast. Podczas gdy Stirland został splądrowany przez żywe trupy, większość Sylvanii przetrwała bez większych strat, wykorzystując to na swoją korzyść, wykupując niepodległość w zamian za pomoc w odbudowie.

Von Drakowie byli wśród czarnoksiężników, którzy w tym czasie doszli do władzy w Sylvanii. Był to bezwzględny ród, pogardzany przez wszystkich. Kiedy Vlad von Carstein przejął kontrolę, lud był zadowolony i większość nie zmieniła nastawienia nawet po tym, jak okazał się być wampirem. Gdy hrabia wampir maszerował na wojnę, Sylvańczycy dobrowolnie do niego dołączyli, wyklinając się w oczach Imperium. Dopiero gdy Konrad zastąpił Vlada, żądając niebotycznych podatków i pożywiając się tak żarłocznie, że tereny wokół zamku Drakenhof niemal doszczętnie się wyludniły, Sylvańczycy zaczęli żałować paktu, który zawarli. Jednakże, Konrad nie przetrwał i został zastąpiony przez Mannfreda, władcę przypominającego pod wieloma względami Vlada. Raz jeszcze lud dobrowolnie dołączył do wampirzej armii. Po porażce Mannfreda, przeklęci Sylvańczycy byli nienawidzeni przez pozostałe ludy Imperium za udział w wojnach. Nastawienie to przetrwało do dnia obecnego. Ci, którzy ośmielą się opuścić granice prowincji mówią, że pochodzą skądinąd, żeby uniknąć prześladowania.

Natychmiast po upadku Mannfreda, Sylvania została na powrót wciągnięta pod kontrolę Stirlandu i oddana we władanie nowej szlachcie, złożonej ze zubożałych domów szlacheckich, młodszego rodzeństwa i bękartów stirlandzkiej krwi. Zgorzkniali za wygnanie ze swojej ojczyzny, nowi władcy nie okazali się lepsi niż Von Drakowie pod względem stylu rządzenia i znacznie gorsi w chronieniu ludu przed atakami ożywieńców i nieludzkich padlinożerców. Rajdy Ghuli na wioski stały się częstsze niż za czasów wampirów, którzy znajdowali dla padlinożerców cele poza granicami prowincji.

W 2158 roku KI, Gottlieb Surowy przeprowadził "Oczyszczenie Sylvanii" i łowcy czarownic przeczesali krainę, usuwając wszystkich, których uznali za kolaborantów z czasów Wojen Wampirzych Hrabiów. Tylko przypieczętowało to urazę, którą Sylvańczycy żywili wobec Imperium. Kiedy śmiertelny ród noszący nazwisko Von Carstein ukazał się publicznie i zaczął ubiegać o należną im władzę nad krainą, poparło go wielu wieśniaków.

Podczas ostatniego najazdu Chaosu, niektórzy wojownicy Vardeka Croma postanowili wykorzystać Sylvanię jako drogę wjazdową do Imperium, lecz zostali pokonani przez Nieumarłych. To skłoniło Mannfreda do wzięcia udziału w bitwie pod Middenheim, gdzie użył swoich wojsk do przeczesania gór i wypędzenia ostatnich najeźdźców Chaosu. Teraz, kiedy zagrożenie dla Starego Świata jest w pobliżu, Mannfred zwrócił uwagę na tych, którzy opierają się jego władzy w Sylvanii. Mroczne dni nadchodzą.

Kraina

Na wschodzie Sylvania graniczy z Górami Krańca Świata, lecz z innych stron jej granice są znacznie słabiej określone. Linia rozgraniczająca Sylvanię i Stirland była przerysowywana za każdym razem, kiedy ogłaszano niepodległość; przebiegała od Nawiedzonych Wzgórz do opuszczonej wioski Murieste, a obecnie od ruin Mordheim aż do krawędzi Bagna Bylorhof. Na północy, rzeka Stir stanowi naturalną granicę z Ostermarkiem. Na południu Sylvania kończy się jałowym regionem historycznie przynależnym do Averlandu, lecz obecnie zaliczanym do Stirlandu; jednakże, reputacja nawiedzonych czyni z Mokradeł Fae i Płowych Wzgórz wyjątkowo mało istotne tereny dla Wielkich Prowincji. Południowo-zachodni kraniec Sylvanii zahacza o Krainę Zgromadzenia. Wąskiej granicy nieustannie strzegą niziołczy strażnicy pól.

Wyszczerbione cienie gór rozciągają się nad tą krainą nocy, a lodowate wichry wieją od szczytów. Zimy są ostre, a śnieg maluje ziemię oślepiającą bielą. Wyjście po zmroku w czasie takiej zimy to praktycznie pewna śmierć, lecz wyjście nocą sylvańskiego lata jest tylko odrobinę bezpieczniejsze.

Burze często schodzą z gór razem z wiatrem i śniegiem. To czyni z Sylvanii mglistą krainę, pełną bagien i samotnych mokradeł: Mroczne Mokradła, Ponure Mokradła na południowym krańcu Ponurego Lasu, Bagno Bylorhof, Morrfen i przerażające Hel Fenn, gdzie miał miejsce upadek Mannfreda von Carstein. Lud Fennonów grzebał swoich zmarłych na bagnach przez setki lat i wiele Nieumarłych armii Von Carsteinów pochodziło właśnie z nich. Pomimo niebezpieczeństw niestabilnego gruntu i zagrożenia ze strony ożywieńców, Sylvańczycy są zmuszeni je odwiedzać, ponieważ nieurodzajną ziemię pól uprawnych trzeba nawozić tamtejszym torfem.

Sylvańskie lasy są strasznymi miejscami, pełnymi ogromnych i wygłodniałych wilków. Na północnym zachodzie leży Las Łaknienia, gdzie spotkać można gęste plątaniny powykrzywianych drzew, pod którymi rosną dziwaczne grzyby. Na północnym wschodzie, w Ponurym Lesie, podobno grasuje tajemniczy potwór, który czyha na nierozważnych podróżnych, zagłębiających się w gęstwinę. Na południu znajduje się Las Ghuli, którym według plotek włada wampir z rodu Strigoi, wspierany przez Von Carsteinów, którym nie raz użyczał do pomocy swoje trupożerne sługi.

Kraina dzieli się na kredowe wzgórza i nieurodzajne ziemie, na których z trudem można wyhodować karłowate plony, ledwo pozwalające na przeżycie.

Ludność

Sylvańczycy często wykazują beznamiętne podejście do zagadnień dotyczących śmierci i zmarłych, co budzi niechęć ich sąsiadów. Czerpią perwersyjną dumę z trudów własnego życia, innych ludzi biorąc za "miękkich", przez życie w cieplejszym klimacie, używanie broni czarnoprochowej i spoufalanie się z innymi rasami. Sylvańczycy wierzą w najgorsze stereotypy, przez co nie trudno spotkać wieśniaków pewnych, że krasnoludy przyciągają koty, a niziołki rutynowo zjadają się nawzajem. To nastawienie sięga tak daleko, jak samo plemię Fennonów, którzy odmówili handlu z krasnoludami, których spotkali na przedgórzy Gór Krańca Świata, ponieważ przybyli z tego samego miejsca, co łupieżcze bandy zielonoskórych.

Największe miasta Sylvanii zapewne zostałyby uznane za wiejski zaścianek przez ukulturalnioną ludność Imperium. To pustawe osady, których mieszkańcy noszą ubrania modne ponad pięćdziesiąt lat wcześniej. Tylko część z nich można by uznać za prawdziwych mieszczan. Reszta to w zasadzie wieśniacy dający wrażenie, że przypadkowo wybudowali swe domostwa w odrobinę lepszym miejscu. Jako że populacja Sylvanii nigdy nie odtworzyła się w pełni po Czarnej Pladze i niezliczonych innych zarazach, zatłoczenie nigdy nie było tam problemem.

Poza chorobami również mutacje szerzą się wśród chłopstwa. Kiepska gleba została przeszyta spaczeniem w roku 1111 KI, dając Sylvanii najwyższy procent mutantów w całym Imperium. Najbardziej zdeformowaniu mutanci są porzucani w lasach lub odsyłani do Drakenhof, lecz wielu takich, których spalono by gdziekolwiek indziej, w Sylvanii zostaje zaakceptowanych. Garbaci, zezowaci i ludzie z dodatkowymi palcami są traktowani tak samo, jakby byli zupełnie normalni.

Wraz z niskiej jakości zbiorami, nadchodzi zagrożenie głodowania, przez co większość akceptuje puste żołądki jako normalną kolej rzeczy. Zwracanie się ku "słodkiej wieprzowinie", jak Sylvańczycy nazywają ludzkie mięso, traktowane jest jako godne pogardy, lecz nie na wskroś złe. Desperackie czasy mogą wymagać desperackich metod i ghule napadające na wioski często żyły pośród swoich ofiar jeszcze zimę wcześniej.

Wszystko to doprowadziło do tego, że Sylvańczycy stali się odizolowanym ludem. Żywią urazę wobec Imperium, a najbardziej wobec Stirlandu. Unikają wszelkich kontaktów z zewnętrznym światem, przez co większość wie o nim zawstydzająco mało. Nie jest wcale trudno spotkać osoby nie zdające sobie sprawy z tego, że Sylvania jest częścią Imperium, nie wspominając nawet o tych, którzy nie wiedzą jak nazywa się aktualnie panujący cesarz. Ci, którzy wiedzą cokolwiek o ziemiach poza ich własnymi zdają sobie sprawę, że nie byliby tam zaakceptowani i że mają o sobie z ludem Imperium takie samo zdanie.

Życie typowego Sylvańczyka jest trudne, brutalne i tak krótkie, jak pozostałych mieszkańców Starego Świata, w związku z czym wampiry postrzegane są zaledwie jako kolejny jego aspekt. Czasami zbiory się nie udają, czasami zima jest wyjątkowo ostra, czasami wojownicy Chaosu atakują z gór, czasem przychodzą plagi, czasami wampiry. Trzymają czosnek i inne zioła wokół okien żeby uniknąć napaści, lecz dobrowolnie oddają dzieci, których nie mogą wyżywić jako krwawy podatek i wydają naiwnych cudzoziemców wystarczająco głupich, żeby spać w ich gospodach.

Krwawy podatek jest jedynym jaki płaci większość Sylvańczyków - ta tradycja sięga często wielu pokoleń. Wysokość podatku zależy od miejsca i wampira, który włada ziemiami. W Nachthafen, hrabina Gabriella odmawia pożywiania się na nikczemnych wieśniakach i nakłada swój podatek jedynie na relatywnie majętnych mieszczan, czyli takich, których stać na posiadanie więcej niż jednego ubrania. Preferuje zostawiać ich przy życiu po jedzeniu, głównie dlatego, żeby zwiększyć ich lojalność. W Eschen, podatek wymaga oddania pierworodnej córki z każdej rodziny, co prowadzi do przebierania niektórych dziewczynek za chłopców. Mniejsze osady są zazwyczaj opodatkowywane raz do roku, a wysokość zapłaty zależy głównie od kaprysu. Ci, którzy uciekają przed podatkami są bezwzględnie ścigani i przykładnie karani. W miejscach, gdzie pojawiają się problemy ze zbieraniem podatków są one podnoszone. Prowadzi to do sytuacji, w których sąsiedzi wydają sąsiadów tylko po to, by nie rozgniewać swoich władców.

Znaczące miejsca

Poniższe pozycje zaliczają się do najbardziej niesławnych miejsc, jakie spotkać można w Sylvanii.

Bylorhof

Bylorhof jest domem kultu Byloraka, boga bagien, uważanych przez niektórych uczonych za aspekt Taala lub Mananna. Dla mieszkańców tej osady Bylorak nie jest żadnym aspektem – jest *ich* bogiem i są zaszczyceni mogąc mieszkać w jego świętym miejscu. Kiedy Vlad von Carstein zaczął wypędzać kapłanów z Sylvanii, kapłani Sigmara, Shallyi i Morra uciekli, w przeciwieństwie do kapłana Byloraka. Schodząc do podziemia, podtrzymał swój kult pośród tysiąca dusz, zignorowanych przez wampiry, które uznały ich za wyznawców "boga błota za kurzą zagrodą".

Wszystko uległo zmianie po tym, jak hrabia Ranelf von Feuerfliege zyskał kontrolę nad miastem po zmartwychwstaniu Mannfreda. Skory do udowodnienia swych zdolności, zaczął z kultem Byloraka i przegrał. Jego bezgłowe ciało spoczywa zatknięte na palu na dnie Bagna Bylorhof. W nagłym przypływie potęgi, kapłani Byloraka przejęli kontrolę, zapewniając ludzi, że nikt się na nich nie zemści. Otworzyli ponownie miejskie świątynie i zaprosili kapłanów ze Stirlandu, żeby nimi kierowali. Zaczęli także pisać petycje do Wurtbadu, by zostali ponownie przyjęci pod opiekę, delikatnie sugerując, że zwrócą się z tą samą prośbą do Averlandu, jeśli spotkają się z odmową.

Z czterema świątyniami pracującymi pełną parą i głęboko zakorzenioną wiarą w boga bagien, Bylorhof promieniuje świętością na przeklętych ziemiach wampirów. To jak dotąd jedyne miejsce w Sylvanii, gdzie skutecznie oparto się wampirzym hrabiom.

Czerwony klasztor

Czerwony klasztor był domem kultu Sigmara w Górach Krańca Świata, zignorowanym przez Vlada podczas czystki kapłanów. Mnisi sądzili, że zostali pobłogosławieni i ochronieni aurą swojego boga, do czasu gdy Konrad doszedł do władzy i udowodnił, że się mylą. Byli w błędzie nie tylko dlatego, że jakieś wampiry stąpały po ich świętej ziemi, lecz także dlatego, że ich pobożność nie stanowiła żadnej przeszkody dla zombie ożywionych przez nekromantów Konrada. Mnisi z czerwonego klasztoru zostali wyrżnięci co do jednego, a klątwa Sylvanii sprawiła, że ich szkieletowate zwłoki wciąż przemierzają puste korytarze, nie wydając żadnych dźwięków, które mógłby usłyszeć śmiertelnik.

Nachthafen

Hrabina Gabriella von Bundebad wyróżnia się na tle pozostałych Von Carsteinów chęcią zachowania statusu quo, wybierając opiekę nad swoimi poddanymi w Nachthafen, jak pasterz opiekuje się swoim stadem, zamiast wojowania z Imperium. W tym celu, sekretnie wspomogła władających Sylvanią wygnańców ze Stirlandu, ukrywając ich przed sługami Mannfreda i organizując najemników do walki. Niestety, sojusz został zdradzony i pokonany. Hrabina wciąż włada miastem i udaje lojalną wobec Mannfreda, co oznacza konieczność użyczenia wojsk na wyprawę pod Middenheim. Jeżeli kiedykolwiek dowód jej zdrady wyjdzie na jaw, może wybuchnąć wojna domowa.

Zamek Drakenhof

Zamek Drakenhof spoczywa na zboczu góry, wysoko ponad miastem noszącym tę samą nazwę, jak wijący się wąż, obserwujący swoją ofiarę. Wyszczerbione szczyty za nim są lustrzanym odbiciem wyszczerbionych wież, wyrastających pod niebo z gigantycznego, czarnego gmachu. Kruki okrążają wieże, co jakiś czas przysiadając na rzeźbionych gargulcach.

Zamek został wzniesiony przez ród Von Draków i niektórzy szepczą, że pomagali przy tym Nieumarli. Miejsce wybrane do jego wzniesienia od dawna uważane było za przeklęte. W roku 1111 KI spadł tam niewiarygodnie wielki kawał spaczenia, nazwany Klejnotem Morrslieba. Pewien mroczny wpływ z pewnością roztacza się z tego miejsca i działo się tak nawet zanim Vlad von Carstein uczynił z niego siedzibę swojego rodu.

Przez wieki, zamek Drakenhof wielokrotnie był częściowo niszczony i odbudowywany. Podczas "Oczyszczenia Sylvanii" w roku 2158 KI, całe jedno skrzydło zostało zburzone, lecz reszta przetrwała, kiedy robotnicy w napadzie szału zaczęli zjadać się nawzajem. Od swojego powrotu, Mannfred von Carstein poświęcił sporo uwagi renowacji ruin, by wykrzesać z budowli dawną chwałę. Nie jest to jednak proste zadanie. Zagmatwana struktura wielokrotnie była już zmieniana w przeszłości, a części prób kolejnych modyfikacji opierają się same ściany.

Wewnątrz zamku znajduje się kilka wartych uwagi miejsc.

Czarna biblioteka

Ta ogromna komnata w kształcie kopuły została wykuta w głębi skały pod zamkiem przez nekromantę Immoliaha Feya, za czasów kiedy Konrad był głową rodu Von Carsteinów. Stalaktyty zwisają nad jedną z największych składnic zakazanej wiedzy w Starym Świecie, gdzie półki uginają się od opasłych grimuarów wypełnionych niebezpiecznymi sekretami niekiedy sięgającymi czasów Nehekhary.

Sala ćwiczeń

Wampiry preferują wszystko robić w zamknięciu, nawet przygotowywać się na wojnę. To miejsce, gdzie zarówno wampiry, jak ich śmiertelni strażnicy szkolą się w walce. Ich okrzyki i dźwięki stali uderzającej o stal rozchodzą się echem po okolicy.

Sala pojedynków

Pojedyncza galeria wisi nad tą podłużną komnatą, w której Von Carsteinowie rozwiązują swoje rodzinne waśnie. Ślady ognia po jakimś zapomnianym, gwałtownym wypadku znaczą ściany. Miejsce to staje się czasem sceną straszliwej przemocy, kiedy walczące wampiry próbują przechylić szalę sprawiedliwości na swoją stronę, lub po prostu zabijają czas w nudny, słoneczny dzień.

Wielka sala

Dwie galerie wiszą nad pomieszczeniem, w którym stoi obsydianowy tron dawnych władców Sylvanii. Mówi się, że chroni tych, którzy na nim siedzą przed magicznymi atakami i obserwacją. Z tronu hrabia wydaje wyroki na temat wszystkiego, od zarzutów zdrady, do kłótni na temat ziemi dwóch sąsiadów. Przez wieki, wielka sala była świadkiem wystawnych uczt, egzotycznych rozrywek i przerażających zbrodni, odbywających się czasami w ciągu jednej nocy.

Arena

Centralną częścią rozległych lochów pod zamkiem Drakenhof jest ring gladiatorów, w którym więźniowie i bestie szczute są przeciwko sobie ku uciesze widowni siedzącej na masywnych trybunach.

Galeria portretów

Na jednym z wyższych poziomów zamku Drakenhof znajduje się wąski korytarz, w którym wiszą obrazy zdradzające próżność Von Carsteinów. Po odsunięciu aksamitnych zasłon i ruszeniu w głąb, mijane portrety wydają się coraz bardziej okazałe i cenne. Najstarsze z nich są często uszkodzone, ponieważ ktoś z późniejszego okresu poczuł potrzebę zaznaczenia swojej obecności tnąc płótna ostrzem, lub mażąc po nich farbą.

Ptaszarnia

Wieża widoczna z dziedzińca, gdzie kucharze wyrzucali odpadki, stała się domem chmary kruków, które latają wokół zamku. Echa ich krakania słyszy się nieustannie, zaś gniazda pokrywają wszelką wolną przestrzeń. Młode kruki zbierają błyszczące drobiazgi i czasami przerażone sługi wysyłane są do nich w celu odnalezienia zaginionej biżuterii.

Komnaty służby

Śmiertelni służący mieszkają ponad kuchniami i wielką salą, żeby szybko mogli spełniać życzenia swoich władców. Zabijanie sług, zwłaszcza tych przydatnych, uważane jest za oznakę złego smaku, ponieważ zamek tak wielki jak Drakenhof musi być przez kogoś utrzymywany i sprzątany. Obecnie wielu służących zajmuje się oczyszczeniem uszkodzonego skrzydła zamku. Niektórzy z nich zniknęli bez wieści, lecz to nic dziwnego w tak przeklętym miejscu. Chętni na ich miejsce zawsze się znajdą, ponieważ ludzie pracujący dla wampirów należą do najlepiej odżywionych obywateli Sylvanii.

Regakhof

Baron Trentino Regak, ostatni ze swojego rodu, próbował dołączyć do nieśmiertelnej arystokracji nocy, przy pomocy dość naiwnej metody, picia krwi dziewic. Zamiast tego osiągnął przeciwny efekt, albowiem

Johann Haifisch

Losowe zdolności

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

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
01-02	Bielmo na oku	35-40	Duży pieprzyk	75-77	Połamane zęby
03-07	Blizna	41-45	Dziwny zapach ciała	78-80	Poszarpane ucho
08-10	Brak brwi	46-50	Kolczyk w nosie	81-85	Ślady po ospie
11-15	Brak palca	51-55	Kolczyk w uchu	86-90	Tatuaż
16-20	Brak zęba	56-60	Niewielka łysina	91-94	Wada wymowy
21-24	Brodawki	61-65	Niezwykle wysoki[1]	95-96	Wystające zęby
25-30	Blada cera	66-68	Oczy różnego koloru	97-98	Wytrzeszczone oczy
31-34	Duży nos	69-74	Piegi	99-00	Złamany nos

1 – Niezwykle wysokie postaci dodają 20 cm do swojego wzrostu. Krasnoludy i niziołki nie mogą mieć tego znaku szczególnego.

Dostępność towarów

Dostępność towarów w danym miejscu zależy od testu plotkowania, zmodyfikowanego o poziom trudności zależny od liczby ludności.

Dostępność	Wioska (poniżej 100)	Miasteczko (1 tyś.)	Miasto (10 tyś.)	Metropolia (10 tyś.)
Znikoma	Decyzja MG	-30	-20	-10
Rzadka	-30	-20	-10	+0
Sporadyczna	-20	-10	+0	+10
Mała	-10	+0	+10	+20
Przeciętna	+0	+10	+20	+30
Duża	+10	+20	+30	Automatyczny
Powszechna	+20	+30	Automatyczny	Automatyczny

Tabela trafień krytycznych

Rzut	+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

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

Obłęd

Rzut	Choroba	Rzut	Choroba
01-05	Bezduszność	51-55	Opętanie
06-10	Bluźnierczy szał	56-60	Opilstwo
11-15	Chorobliwa podejrzliwość	61-65	Piromania
16-20	Cielesna 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	96-00	Złamane serce

Trafienia krytyczne: cięte

Głowa

1. Cios sprawia, że przeciwnik na chwilę traci orientację. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonać akcji podwójnej).
2. Po silnym ciosie przeciwnik chwieje się na nogach. Jest całkowicie zamroczony. Przez jedną rundę nie może nic robić.
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 i Umiejętności Strzeleckich.
4. Cios wgniata hełm przeciwnika. Od tej chwili osłona głowy zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa hełmu 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 przyklęka. 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 zakrywają 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.

Korpus

1. Siła uderzenia odbiera przeciwnikowi oddech. 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. Siła ataku łamie przeciwnikowi żebra. Do chwili otrzymania pomocy medycznej otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich.
4. Cios przecina zbroję przeciwnika, przy okazji dotkliwie raniąc go w pierś. Od tej chwili ochrona 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. Siła 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 przyklęka, porażony siłą ciosu. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7. Pozornie niegroźny cios prześlizguje się między żebrami przeciwnika, uszkadzając narządy i powodując wewnętrzny krwotok. Po chwili postać pada na ziemię. Jeżeli 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 zapałkę. Postać pada na ziemię, znieruchomiała. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, nie może nic robić i jest traktowana jako bezbronna. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeżeli 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.

Ręka

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). Jeżeli 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 ochłap. Wyjąc 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. Jeżeli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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. Jeżeli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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 utrata krwi powodują, że śmierć jest niemal natychmiastowa.
10. Cios odrąbuje rękę przeciwnika, który przez chwilę patrzy ze zdziwieniem na tryskający krwią kikut, a potem martwy osuwa się na ziemię.

Noga

1. Przeciwnik potyka się i traci równowagę. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonać akcji podwójnej).
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 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. Po straszliwym ciosie noga przeciwnika zamienia się w krwawy ochłap rozszarpanych mięśni i strzaskanych kości. Przeciwnik pada na ziemię, wyjąc 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 oznacza, że konieczna jest amputacja stopy.
8. Silny cios zmienia nogę przeciwnika w krwawą miazgę poszarpanych mięśni i połamanych kości. Do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i jest uznawana za bezbronną. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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 straszliwych męczarni.

Trafienia krytyczne: pociski

Głowa

1. Pocisk zawadza o ucho przeciwnika, wytrącając go z koncentracji. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonać akcji podwójnej).
2. Pocisk rozcina przeciwnikowi skórę na szyi. Z powodu bólu nie może nic robić przez jedną rundę.
3. Pocisk zdziera skórę z głowy przeciwnika. Krew zalewa mu oczy, częściowo go oślepiając. Do chwili zatamowania krwawienia ranny otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich.
4. Pocisk wgniata hełm przeciwnika. Od tej chwili osłona głowy zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa hełmu 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. Pocisk rozcina skórę na policzku, odsłaniając kość. Do czasu zdania Trudnego (-20) testu Odporności przeciwnik nie może nic robić z powodu silnego bólu. Test można ponawiać co rundę.
6. Trafiony w czoło przeciwnik potyka się i przyklęka. 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 zakrywają 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.

Korpus

1. Siła uderzenia odbiera przeciwnikowi oddech. 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. Siła ataku łamie przeciwnikowi żebra. Do chwili otrzymania pomocy medycznej otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich.
4. Cios przecina zbroję przeciwnika, przy okazji dotkliwie raniąc go w pierś. Od tej chwili ochrona 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. Siła 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 przyklęka, porażony siłą ciosu. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7. Pozornie niegroźny cios prześlizguje się między żebrami przeciwnika, uszkadzając narządy i powodując wewnętrzny krwotok. Po chwili postać pada na ziemię. Jeżeli 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 zapałkę. Postać pada na ziemię, znieruchomiała. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, nie może nic robić i jest traktowana jako bezbronna. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeżeli 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.

Ręka

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). Jeżeli 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 ochłap. Wyjąc 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. Jeżeli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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. Jeżeli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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 utrata krwi powodują, że śmierć jest niemal natychmiastowa.
10. Cios odrąbuje rękę przeciwnika, który przez chwilę patrzy ze zdziwieniem na tryskający krwią kikut, a potem martwy osuwa się na ziemię.

Noga

1. Przeciwnik potyka się i traci równowagę. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonać akcji podwójnej).
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 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. Po straszliwym ciosie noga przeciwnika zamienia się w krwawy ochłap rozszarpanych mięśni i strzaskanych kości. Przeciwnik pada na ziemię, wyjąc 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 oznacza, że konieczna jest amputacja stopy.
8. Silny cios zmienia nogę przeciwnika w krwawą miazgę poszarpanych mięśni i połamanych kości. Do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i jest uznawana za bezbronną. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany 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 straszliwych męczarni.