

WARRHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

Niezbędnik Gracza

Ponury świat niebezpiecznych przygód



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY[®]

TM

Niezbędnik Gracza

Projekt gry: **Chris Pramas**

Opracowanie graficzne: **Hal Mangold, John Blanche** Grafika na okładce: **Geoff Taylor**

Ilustracje: **Dave Gallagher, John Blanche** Kierownik d/s rozwoju WFRP: **Kate Flack**

Kierownik projektu: **Ewan Lamont** Dyrektor Black Industries: **Simon Butler**

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: **Szymon Gwiazda**

Korekta: **Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Małgorzata Rycharska**

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.
© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Wszystkie prawa zastrzeżone
© Copyright Copernicus Corporation 2005.

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

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

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

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

Wydawca udziela zgody na wykonanie ksero do użytku osobistego strony 16 (Księga Zaklęć).

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

ISBN: 83-86758-61-9

— Wprowadzenie —

Drogi Graczu!

Oto przygotowany specjalnie dla Ciebie Niezbędnik Gracza. Bez wątpienia zauważyłeś, że jego większą część zajmuje zestaw Kart Bohatera. Ale to nie wszystko. W niniejszym dodatku zamieszczamy także inne informacje przydatne dla każdego gracza. Przede wszystkim znajdziesz tu przystępnie i skrótowo opisany proces tworzenia Bohatera Gracza, ze wszystkimi niezbędnymi tabelami. Oprócz tego udostępniamy Ci rozszerzoną listę imion dla Twojego Bohatera. Już nigdy nie będziesz miał problemów z wymyślaniem imion dla swoich postaci. Prowadzenie gry ułatwią zamieszczone skrócone zestawienie akcji podejmowanych podczas walki oraz listy czarów kapłańskich i tajemnych. Specjalnie dla Bohaterów-czarodziejów dołączamy także Kartę Zaklęć, na której będziesz mógł zapisywać czary i moce, jakimi włada Twój Bohater. Zarówno Karta Bohatera, jak i Karta Zaklęć, mogą być kopiowane na użytek graczy lub Mistrza Gry.

— Tworzenie Bohatera —

W tym rozdziale znajdziesz wszystkie tabele potrzebne do stworzenia Bohatera Gracza (BG) w świecie *Warhammera*. Nawet jeśli nie posiadasz własnego egzemplarza podręcznika głównego, ten dodatek umożliwia szybkie stworzenie Bohatera. Podane informacje nie są tak szczegółowe jak zawarte w *Księdze Zasad*, jednak doświadczonym graczom korzystanie z poniższych tabel powinno przyjść z łatwością.

Tworzenie Bohatera

- 1) Wybór rasy.
- 2) Określenie wartości cech.
- 3) Zapisanie cech rasowych.
- 4) Określenie cech osobowości.
- 5) Wybór profesji początkowej.
- 6) Zapisanie Schematu Rozwoju oraz umiejętności i zdolności.
- 7) Darmowe rozwinięcie.
- 8) Początek gry!

Cechy rasowe

Człowiek

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

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

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

Elf

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

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

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

Krasnolud

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo albo kowalstwo), wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khażalid) oraz znajomość języka (staroświatowy).

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

Niziołek

Bohater otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

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

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

Tabela 2-1: Losowanie cech

Cecha	Człowiek	Elf	Krasnolud	Niziołek
Walka Wręcz (WW)	20+2k10	20+2k10	30+2k10	10+2k10
Umiejętności				
Strzeleckie (US)	20+2k10	30+2k10	20+2k10	30+2k10
Krzepa (K)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	10+2k10
Odporność (Odp)	20+2k10	20+2k10	30+2k10	10+2k10
Zręczność (Zr)	20+2k10	30+2k10	10+2k10	30+2k10
Inteligencja (Int)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	20+2k10
Siła Woli (SW)	20+2k10	20+2k10	20+2k10	20+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10	20+2k10	10+2k10	30+2k10
Ataki (A)	1	1	1	1
Żywotność (Żyw)	Rzut 1k10 na Tabeli 2-2: Początkowa Żywotność			

Siła (S)	Równa pierwszej cyfrze cechy Krzepa			
Wytrzymałość (Wt)	Równa pierwszej cyfrze cechy Odporność			
Szybkość (Sz)	4	5	3	4
Magia (Mag)	0	0	0	0
Punkty Oblędu (PO)	0	0	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	Rzut 1k10 na Tabeli 2-3: Początkowe Punkty Przeznaczenia			

Tabela 2-2: Początkowa Żywotność

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

Tabela 2-3: Początkowe Punkty Przeznaczenia

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



Tabela 2-4: Losowa zdolność

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			

Tabela 2-5: Profesja początkowa

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

— Imiona —

W Księdze Zasad wymieniono popularne imiona spotykane wśród przedstawicieli poszczególnych ras. W niniejszym rozdziale znajdziesz znacznie poszerzony wybór imion dla Twojego Bohatera. Możesz wybrać imię, które Ci się podoba, albo rzucić kostkami i zdać się na ślepy traf. Dla każdej rasy została przewidziana osobna tabela.

Imiona ludzkie

W poniższych tabelach znajdziesz spis najczęściej spotykanych imion mieszkańców Imperium. Najpierw rzuć 1k10 i sprawdź wynik w Tabeli NG-1: Imiona ludzkie w kolumnie odpowiedniej dla płci Twojego Bohatera. Następnie wykonaj rzut procentowy (k100) i sprawdź wynik w tabeli wskazanej przez poprzedni rzut.

Tabela NG-1: Imiona ludzkie

Rzut	Kobieta	Mężczyzna
01-33	Tabela NG-2	Tabela NG-5
34-66	Tabela NG-3	Tabela NG-6
67-00	Tabela NG-4	Tabela NG-7

Tabela NG-2: Imię kobiety (A)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01	Abbie	22	Amalyn	43	Camilla	62	Edith	83	Emmanuel
02	Abighild	23	Anhilda	44	Carla	63	Edyth	84	Emerlinde
03	Abigund	24	Annabella	45	Carlanda	64	Edythe	85	Emerlyn
04	Abigunda	25	Anna	46	Carlotta	65-66	Eleanor	86	Erica
05-06	Ada	26	Anthea	47	Cilicia	67	Elinor	87	Ermina
07	Adel	27	Arabella	48	Cilie	68	Elisinda	88	Erminlind
08	Adelind	28	Aver	49	Clora	69	Elsina	89	Ermintrude
09	Adeline	29	Bechilda	50	Clothilda	70	Ella	90	Esmaralda
10	Adelyn	30-31	Bella	51	Connie	71	Ellene	91	Estelle
11-12	Adelle	32	Bellane	52	Constance	72	Ellinde	92	Etheldreda
13	Agathe	33	Benedicta	53	Constanza	73	Eloise	93	Ethelind
14	Agnete	34	Berlinda	54	Cordelia	74-75	Elsa	94	Ethelreda
15	Aldreda	35	Berlyn	55	Dema	76	Elsbeth	95	Fay
16	Alfreda	36	Bertha	56	Demona	77	Elspeth	96-97	Frieda
17	Alicia	37	Berthilda	57	Desdemona	78	Elyn	98	Friedhilda
18	Allane	38-39	Bess	58	Dorthilda	79	Emagunda	99	Fiedrun
19	Althea	40	Beth	59	Drachena	80	Emelia	00	Friedrica
20	Amalie	41	Broncea	60	Drachilda	81	Emme		
21	Amalinde	42	Brunhilda	61	Edhilda	82	Emmalyn		

Tabela NG-3: Imię kobiety (B)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01-02	Gabby	22	Heidi	43	Johanna	64	Leticia	83	Maglyn
03	Gabriele	23	Heidrun	44	Josie	65	Letty	84	Magunda
04	Galina	24	Helga	45	Karin	66	Lena	85	Magreta
05	Gena	25	Herlinde	46	Katarine	67	Lenora	86	Maida
06	Genevieve	26	Herwig	47	Katheryn	68	Lisa	87	Marien
07	Genoveva	27-28	Hilda	48	Katharina	69	Lisbeth	88	Marietta
08	Gerberga	29	Hildegart	49-50	Katerine	70	Lizzie	89	Margaret
09	Gerda	30	Hildegund	51	Keterlind	71	Lorinda	90	Marget
10	Gerlinde	31	Honorio	52	Keterlyn	72	Lorna	91	Margreta
11	Gertie	32	Ida	53	Kitty	73	Lucinda	92	Marline
12	Gertrud	33	Ingrid	54	Kristen	74	Lucretia	93	Marlyn
13-14	Greta	34	Ingrun	55	Kristena	75	Lucie	94	Mathilda
15	Gretchen	35	Ingrund	56	Kristyn	76	Ludmilla	95	Maude
16	Grizelda	36	Irmella	57-58	Kirsten	77	Mabel	96	May
17	Grunhilda	37	Irmine	59	Kirstyn	78	Madge	97	Meg
18	Gudrun	38	Isabella	60	Lavina	79	Magdalyn	98	Melicent
19	Gudryn	39	Isadora	61	Lavinia	80	Maggie	99	Miranda
20	Hanna	40-41	Isolde	62	Leanor	81	Maghilda	00	Moll
21	Hedwig	42	Jocelin	63	Leanora	82	Maglind		

Tabela NG-4: Imię kobiety (C)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01	Nathilda	22-23	Ottilyn	44-45	Rosalia	66-67	Sigrid	88-89	Verena
02-03	Nellie	24-25	Perdita	46-47	Rosalin	68-69	Sigunda	90-91	Wilfrieda
04-05	Nora	26-27	Pergale	48-49	Rosalinde	70-71	Solla	92-93	Wilhelmina
06-07	Olga	28-29	Pergunda	50-51	Rosamunde	72-73	Styrine	94-95	Winifred
08-09	Ophelia	30-31	Petronella	52-53	Rosanne	74-75	Talima	96-97	Wolfhilde
10-11	Osterhild	32-33	Philomelia	54-55	Rose	76-77	Theodora	98-99	Zemelda
12-13	Ostelle	34-35	Reikhilda	56-57	Roz	78-79	Therese	00	Zena
14-15	Ostia	36-37	Renata	58-59	Rozhilda	80-81	Tilea		
16-17	Ottagunda	38-39	Rosabel	60-61	Salina	82-83	Ursula		
18-19	Ottaline	40-41	Rosabella	62-63	Saltza	84-85	Ulrica		
20-21	Ottilda	42-43	Rosale	64-65	Sigismunda	86-87	Valeria		

Tabela NG-5: Imię mężczyzny (A)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01	Abelhard	18	Andric	35	Bertolf	52	Dietfried	69	Eldred	86	Eugen
02	Abelhelm	19	Anshelm	36	Boris	53	Dieter	70	Elmeric	87	Eustasius
03	Admund	20	Anton	37	Bruno	54	Dietmar	71	Emil	88	Ewald
04	Adred	21	Arne	38	Burgolf	55	Dietmund	72	Engel	89	Fabian
05	Adric	22	Arnulf	39	Calvin	56	Dietrich	73	Engelbert	90	Faustus
06	Agis	23	Axel	40	Casimir	57	Dirk	74	Engelbrecht	91	Felix
07	Alaric	24	Axelbrand	41	Caspar	58	Donat	75	Engelhart	92	Ferdinand
08	Alberic	25	Baldred	42	Cedred	59	Durnhelm	76	Eodred	93	Fleugweiner
09	Albrecht	26	Baldric	43	Conrad	60	Eber	77	Eomund	94	Fosten
10	Aldebrand	27	Baldwin	44	Corvin	61	Eckel	78	Erdman	95	Franz
11	Aldred	28	Balthasar	45	Dagmar	62	Eckhart	79	Erdred	96	Frediger
12	Aldric	29	Barnabas	46	Dankmar	63	Edgar	80	Erkenbrand	97	Fredric
13	Alfreid	30	Bart	47	Dankred	64	Edmund	81	Erasmus	98	Friebald
14	Altmar	31	Bartolf	48	Dekmar	65	Edwin	82	Erich	99	Friedrich
15	Alric	32	Bartomar	49	Detlef	66	Ehrhart	83	Erman	00	Fulko
16	Andre	33	Bernolt	50	Diebold	67	Ehrl	84	Ernst		
17	Andred	34	Bertold	51	Diel	68	Ehrwig	85	Erwin		

Tabela NG-6: Imię mężczyzny (B)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01	Gawin	18	Gregor	35	Hamlyn	52	Hildebart	69	Josef	86	Liebert
02	Gerber	19	Greimold	36	Hans	53	Hildebrand	70	Jost	87	Liebrecht
03	Gerhart	20	Grimwold	37	Harbrand	54	Hildemar	71	Jurgen	88	Liebwin
04	Gerlach	21	Griswold	38	Harman	55	Hildemund	72	Karl	89	Lienhart
05	Gernar	22	Guido	39	Hartmann	56	Hildred	73	Kaspar	90	Linus
06	Gerolf	23	Gundolf	40	Haug	57	Hildric	74	Klaus	91	Lodwig
07	Gilbrecht	24	Gundred	41	Heidric	58	Horst	75	Kleber	92	Lothar
08	Gisbert	25	Gunnar	42	Heimar	59	Hugo	76	Konrad	93	Lucius
09	Giselbrecht	26	Gunter	43	Heinfried	60	Igor	77	Konradin	94	Ludwig
10	Gismar	27	Gunther	44	Heinman	61	Ingwald	78	Kurt	95	Luitpold
11	Goran	28	Gustaf	45	Heinrich	62	Jander	79	Lamprecht	96	Lukas
12	Gosbert	29	Hadred	46	Heinz	63	Jekil	80	Lanfried	97	Lupold
13	Goswin	30	Hadwin	47	Helmut	64	Jodokus	81	Lanric	98	Lupus
14	Gotfried	31	Hagar	48	Henlyn	65	Johann	82	Lanwin	99	Luther
15	Gothard	32	Hagen	49	Hermann	66	Jonas	83	Leo	00	Lutolf
16	Gottolf	33	Haldred	50	Herwin	67	Jorg	84	Leopold		
17	Gotwin	34	Halman	51	Hieronimus	68	Jorn	85	Levin		

Tabela NG-7: Imię mężczyzny (C)

Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię	Rzut	Imię
01	Madred	18	Odwin	35	Rambrecht	52	Rufus	69	Udo	86	Walbrecht
02	Magnus	19	Olbrecht	36	Randulf	53	Ruprecht	70	Ulli	87	Waldor
03	Mandred	20	Oldred	37	Ranulf	54	Sebastian	71	Ulfred	88	Waldred
04	Manfred	21	Oldric	38	Ranald	55	Semund	72	Ulfman	89	Walther
05	Mathias	22	Ortlieb	39	Reikhard	56	Sepp	73	Ulman	90	Warmund
06	Max	23	Ortolf	40	Rein	57	Sieger	74	Uto	91	Werner
07	Maximillian	24	Orwin	41	Reiner	58	Siegfried	75	Valdred	92	Wilbert
08	Meiner	25	Oswald	42	Reinhard	59	Siegmund	76	Valdric	93	Wilfried
09	Meinhart	26	Osrice	43	Reinolt	60	Sigismund	77	Varl	94	Wilhelm
10	Meinolf	27	Oswin	44	Reuban	61	Sigric	78	Viggo	95	Woldred
11	Mekel	28	Otfried	45	Rigo	62	Steffan	79	Viktor	96	Wolfram
12	Merkel	29	Otto	46	Roderic	63	Tankred	80	Vilmar	97	Wolfhart
13	Nat	30	Otwin	47	Rolf	64	Theoderic	81	Volker	98	Wolfgang
14	Nathandar	31	Paulus	48	Ruben	65	Tilmann	82	Volkhard	99	Wulf
15	Nicodemus	32	Prospero	49	Rudel	66	Tomas	83	Volkrad	00	Xavier
16	Odamar	33	Ragen	50	Rudgar	67	Trubald	84	Volkin		
17	Odric	34	Ralf	51	Rudolf	68	Trubert	85	Voltz		

Imiona krasnoludzkie

W poniższych tabelach znajdziesz spis najczęściej spotykanych imion krasnoludów. Każde imię składa się z dwóch członów. Najpierw wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli NG-8: Imiona krasnoludzkie, by ustalić pierwszy człon imienia. Jeśli Twoja

Bohaterka jest kobietą, rzuć raz jeszcze k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-9: Imię kobiety krasnoludzkiej, by ustalić drugi człon imienia. Jeśli Twój Bohater jest mężczyzną, rzuć raz jeszcze k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-10: Imię krasnoluda, by ustalić drugi człon imienia.

Tabela NG-8: Imiona krasnoludzkie

Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia
01	Al	21	Ela	41	Hak	61	Nor	81	Sven
02	Ath	22	Elan	42	Haka	62	Noran	82	Thar
03	Athran	23	Elda	43	Har	63	Nun	83	Thor
04	Bal	24	Fa	44	Hega	64	Oda	84	Thora
05	Bala	25	Far	45	Hur	65	Oka	85	Thron
06	Bara	26	Fara	46	Kad	66	Olla	86	Thrun
07	Bel	27	Fim	47	Kar	67	Olf	87	Thura
08	Bela	28	Fima	48	Kata	68	Oth	88	Un
09	Ber	29	Firen	49	Kaz	69	Othra	89	Utha
10	Bok	30	Fur	50	Kaza	70	Ro	90	Ulla
11	Bor	31	Fura	51	Krag	71	Ror	91	Vala
12	Bur	32	Ga	52	Logaz	72	Roran	92	Var
13	Da	33	Gim	53	Lok	73	Ska	93	Vara
14	Dam	34	Gol	54	Lun	74	Skalla	94	Zak
15	Dora	35	Gollen	55	Mo	75	Skalf	95	Zaka
16	Drok	36	Got	56	Mola	76	Skar	96	Zakan
17	Drong	37	Gota	57	Mor	77	Skor	97	Zar
18	Dur	38	Grim	58	Mora	78	Skora	98	Zara
19	Dwal	39	Gro	59	No	79	Snor	99	Zam
20	El	40	Grun	60	Nola	80	Snora	00	Zama

Tabela NG-9: Imię kobiety krasnoludzkiej

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01-02	Bina	21-22	Gella	41-42	Grina	62-63	Loka	83-84	Runa
03-04	Bora	23	Gina	43-44	Gromina	64	Luna	85-86	Runella
05	Dila	24-25	Groma	45	Gula	65-66	Mina	87-88	Skina
06-07	Dina	26-27	Grondella	46-47	Gunella	67-68	Mira	89-90	Skinella
08-09	Dokina	28-29	Grotha	48-49	Gundina	69-70	Nina	91	Tina
10-11	Dora	30-31	Gruma	50-51	Kina	71-72	Nira	92	Toka
12	Drinella	32-33	Grunda	52-53	Kragella	73	Nya	93-94	Trekella
13-14	Fina	34-35	Gruntina	54-55	Krina	74-75	Ragina	95-96	Trekina
15-16	Fya	36	Gona	56-57	Kya	76-78	Riga	97-98	Troka
17-18	Gana	37-38	Gora	58-59	Lina	79-80	Rika	99	Zina
19-20	Gara	39-40	Grimella	60-61	Likina	81-82	Rina	00	Zora

Tabela NG-10: Imię krasnoluda

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01-02	Bin	22	Gin	42-43	Grin	64-65	Lin	85-86	Rik
03-04	Bor	23-24	Gni	44-45	Grom	66-67	Lik	87-88	Rin
05	Dil	25-26	Grom	46-47	Gul	68-69	Lok	89-90	Run
06-07	Din	27-28	Grond	48-49	Gun	70-71	Lun	91	Skin
08-09	Dok	29-30	Groth	50-51	Gund	72-73	Min	92-93	Tin
10-11	Dor	31-32	Grum	52-53	Ki	74-75	Mir	94-95	Tok
12-13	Drin	33-34	Grund	54-55	Kin	76-77	Nin	96	Trek
14-15	Fin	35	Grunt	56-57	Krag	78-79	Nir	97	Trok
16-17	Gan	36-37	Gon	58-59	Kri	80	Rag	98	Zin
18-19	Gar	38-39	Gor	60-61	Krin	81-82	Ri	99-00	Zor
20-21	Gil	40-41	Grim	62-63	Li	83-84	Rig		

— Imiona elfie —

W poniższych tabelach znajdziesz spis najczęściej spotykanych imion elfów. Każde imię składa się z dwóch członów i ewentualnie łącznika. Najpierw wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli NG-11: Imiona elfie, by ustalić pierwszy człon imienia. Potem, jeśli chcesz, możesz rzucić jeszcze raz k100 i sprawdzić wynik w Tabeli

NG-12: Łącznik elfiego imienia. Jeśli Twoja Bohaterka jest kobietą, rzuć ponownie k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-13: Imię elfki, by ustalić drugi człon imienia. Jeśli Twój Bohater jest mężczyzną, rzuć ponownie k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-14: Imię elfa, by ustalić drugi człon imienia.

Tabela NG-11: Imiona elfie

Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia
01	Aed	18	Cael	35	Fim	52	Ind	69	Me	86	Ruth
02	Ael	19	Caem	36	Fin	53	Ist	70	Mes	87	Ryn
03	Aelf	20	Caeth	37	Gal	54	Ith	71	Meth	88	Tab
04	Aen	21	Cal	38	Gald	55	Iy	72	Men	89	Tal
05	Aeth	22	Cam	39	Gaen	56	Kor	73	Mor	90	Tan
06	Alth	23	Cel	40	Gaes	57	Ky	74	Mort	91	Tar
07	An	24	Cir	41	Ged	58	Kyr	75	Nal	92	Teth
08	And	25	El	42	Gen	59	La	76	Nar	93	Tel
09	Ar	26	Eld	43	Ges	60	Lan	77	Nen	94	Tor
10	Arg	27	Elth	44	Geth	61	Lil	78	Nor	95	Ty
11	Ast	28	En	45	Glor	62	Lim	79	Norl	96	Ul
12	Ath	29	End	46	Has	63	Lith	80	Ri	97	Um
13	Av	30	Er	47	Hath	64	Loth	81	Riabb	98	Ur
14	Ban	31	Ers	48	Hel	65	Mal	82	Riann	99	Yr
15	Bel	32	Fand	49	Heth	66	Mar	83	Rid	00	Yv
16	Beth	33	Fer	50	Hith	67	Mas	84	Riell		
17	Cad	34	Ferg	51	Ill	68	Math	85	Rien		

Tabela NG-12: Łącznik elfiego imienia

Rzut	Łącznik imienia	Rzut	Łącznik imienia	Rzut	Łącznik imienia	Rzut	Łącznik imienia	Rzut	Łącznik imienia	Rzut	Łącznik imienia
01-02	A	19-20	Es	37-38	O	55-56	Rel	73-74	Sa	91-92	So
03-04	Al	21-22	Fan	39-40	Ol	57-58	Ren	75-76	Sal	93-94	Sol
05-06	An	23-24	Fen	41-42	On	59-60	Ri	77-78	San	95-96	Son
07-08	Ar	25-26	Fin	43-44	Or	61-62	Ril	79-80	Se	97-98	U
09-10	As	27-28	I	45-46	Os	63-64	Rin	81-82	Sel	99-00	Ul
11-12	E	29-30	Il	47-48	Ra	65-66	Ro	83-84	Sen		
13-14	El	31-32	In	49-50	Ral	67-68	Rol	85-86	Si		
15-16	En	33-34	Ir	51-52	Ran	69-70	Ron	87-88	Sil		
17-18	Er	35-36	Is	53-54	Re	71-72	Ry	89-90	Sin		

Tabela NG-13: Imię elfki

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01	A	18	Drian	35	Fys	52	Leth	69	Ris	86	Teann
02	Aine	19	Driel	36	I	53	Let	70	Rith	87	Ter
03	Am	20	Drys	37	Ille	54	Lielle	71	Rys	88	Thea
04	Ann	21	Eann	38	Ina	55	Lieth	72	Sar	89	Ther
05	Arma	22	Eanna	39	Ira	56	Lyann	73	Sath	90	Thi
06	Arna	23	Earna	40	Isa	57	Nelle	74	Ser	91	Thryn
07	Arth	24	Earth	41	Ithi	58	Nem	75	Seth	92	Thyn
08	Ath	25	Elle	42	Itt	59	Neth	76	Sir	93	Tir
09	Beann	26	Eth	43	La	60	Ni	77	Sith	94	Tor
10	Bet	27	Eys	44	Lam	61	Niell	78	Sor	95	Tos
11	Beth	28	Eyth	45	Lana	62	Niella	79	Soth	96	Tryan
12	Brim	29	Felle	46	Larna	63	Nith	80	Shar	97	Trys
13	Brys	30	Fionn	47	Lath	64	Ras	81	Sher	98	Yll
14	Deann	31	Flys	48	Leann	65	Reann	82	Shir	99	Yrs
15	Det	32	Fyll	49	Leath	66	Rell	83	Sys	00	Ys
16	Deth	33	Fynn	50	Lel	67	Relle	84	Tar		
17	Dys	34	Fyr	51	Lelle	68	Rielle	85	Teal		

Tabela NG-14: Imię elfa

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01	Baen	18	Eorl	35	Laen	52	Main	69	Nil	86	Tain
02	Baine	19	Eos	36	Laer	53	Mal	70	Nin	87	Than
03	Baire	20	Eoth	37	Laine	54	Mar	71	Nir	88	Thar
04	Bar	21	Fil	38	Laire	55	Mil	72	Nis	89	Thel
05	Bhir	22	Fin	39	Lan	56	Min	73	Ran	90	Thil
06	Brier	23	Fir	40	Las	57	Mir	74	Rea	91	Thir
07	Brior	24	Hil	41	Len	58	Nael	75	Rel	92	Thin
08	Brin	25	Hin	42	Les	59	Naen	76	Ril	93	Thril
09	Daen	26	Hir	43	Lil	60	Naer	77	Riol	94	Thrin
10	Daine	27	Hor	44	Lin	61	Nail	78	Rion	95	Thwe
11	Daire	28	Il	45	Lir	62	Nair	79	Rior	96	Til
12	Dar	29	In	46	Lis	63	Nal	80	Riorl	97	Tin
13	Dhil	30	Ion	47	Lor	64	Nan	81	Riorn	98	Tis
14	Dhir	31	Ir	48	Los	65	Nar	82	Rir	99	We
15	Drel	32	Is	49	Mael	66	Neal	83	Ryel	00	Yan
16	Drir	33	Ith	50	Maen	67	Nean	84	Taen		
17	Dror	34	Lael	51	Mair	68	Near	85	Tair		

— Imiona niziołków —

W poniższych tabelach znajdziesz spis najczęściej spotykanych imion niziołków. Każde imię składa się z dwóch członów. Najpierw wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli NG-15: Imiona niziołków, by ustalić pierwszy człon imienia. Jeśli Twoja

Bohaterka jest kobietą, rzuc raz jeszcze k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-16: Imię kobiety niziołkowej, by ustalić drugi człon imienia. Jeśli Twój Bohater jest mężczyzną, rzuc raz jeszcze k100 i sprawdź wynik w Tabeli NG-17: Imię niziołka, by ustalić drugi człon imienia.

Tabela NG-15: Imiona niziołków

Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia	Rzut	I człon imienia
01	Bag	18	Clog	35	Ermin	52	Gild	69	Lud	86	Podd
02	Balf	19	Clof	36	Ethan	53	Gon	70	Lurc	87	Porc
03	Berc	20	Cob	37	Falc	54	Grop	71	Mad	88	Riff
04	Bill	21	Cog	38	Fald	55	Gudd	72	Mag	89	Rip
05	Bobb	22	Crum	39	Falm	56	Gump	73	Man	90	Rob
06	Bodg	23	Crump	40	Far	57	Ham	74	May	91	Sam
07	Bog	24	Curl	41	Fild	58	Hal	75	Mer	92	Supp
08	Bom	25	Dod	42	Flac	59	Hart	76	Mul	93	Taff
09	Bonn	26	Dog	43	Fogg	60	Harp	77	Murc	94	Talb
10	Brog	27	Dott	44	Frit	61	Jac	78	Murd	95	Talc
11	Bulc	28	Dram	45	Ful	62	Jas	79	Nag	96	Tay
12	Bull	29	Drub	46	Func	63	Jasp	80	Nell	97	Tom
13	Bust	30	Drog	47	Gaff	64	Joc	81	Nobb	98	Wald
14	Cam	31	Dron	48	Galb	65	Lac	82	Od	99	Watt
15	Cap	32	Durc	49	Gamm	66	Lil	83	Og	00	Will
16	Ced	33	Elm	50	Gert	67	Lob	84	Old		
17	Chund	34	Enn	51	Giff	68	Lott	85	Pipp		

Tabela NG-16:
Imię kobiety niziołkowej

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01-05	A	51-55	Ia
06-10	Adell	56-60	Flower
11-15	Alot	61-65	Lotta
16-20	Apple	66-70	Petal
21-25	Bell	71-75	Riella
26-30	Berry	76-80	Sweet
31-35	Eena	81-85	Trude
36-40	Ella	86-90	Rose
41-45	Era	91-95	Willow
46-50	Et	96-00	Y

Tabela NG-17:
Imię niziołka

Rzut	II człon imienia	Rzut	II człon imienia
01-07	Belly	52-58	Odoc
08-15	Er	59-65	Riadoc
16-22	Fast	66-72	Regar
23-29	In	73-79	Wick
30-36	It	80-86	Wise
37-43	Mutch	87-93	Wit
44-51	O	94-00	Y

– Nazwisko/przydomek –

Za pomocą informacji zawartych w poniższych tabelach możesz ustalić nazwisko swojej postaci, oczywiście jeśli chcesz. Większość ludzi w Imperium nie posiada nazwiska, przedstawiając się tylko imieniem i czasem dodając nazwę wioski lub miasta, z którego pochodzi. Na przykład Twój Bohater może się nazywać Johann z Esk.

Krasnoludy nie używają nazwisk, gdyż przybierają przydomek, który związany jest z imieniem jednego z rodziców. Jest to imię ojca lub matki, do którego dodaje się przyrostek –son (dla krasnoludów) lub –sdotr (dla

kobiet krasnoludzkich). Możesz ustalić ich imiona korzystając z tabel NG-9 i NG-10, a następnie dodać odpowiednią końcówkę imienia. Na przykład córka Grimkriny będzie nosić nazwisko Grimkrinasdotr.

Bohaterowie krasnoludy i ludzie czasami zyskują przydomki dla upamiętnienia wspaniałych wyczynów. Bywa, że bierze od nich nazwę cały ród. Ich potomkowie będą odtąd nosić nazwisko upamiętniające zasługi przodka. Na przykład potężny wojownik może zyskać przydomek Orkóbójca lub Łamacz Tarcz.

Tabela NG-18: Nazwisko/przydomek człowieka

Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek
01	Adelhof	18	Delfholt	35	Godtgraf	52	Kuhn	69	Neumann	86	Schwalb
02	Albrecht	19	Drakenhof	36	Grunenwald	53	Kummel	70	Niederlitz	87	Steiner
03	Allenstag	20	Drauwulf	37	Guth	54	Konig	71	Nuhr	88	Tabbeck
04	Altmann	21	Durrbein	38	Haintz	55	Konigsamen	72	Oberholtzer	89	Teuber
05	Atzwing	22	Ehrhard	39	Herz	56	Lang	73	Ohrsten	90	Tolzen
06	Bacher	23	Eisenhauer	40	Herzog	57	Lankdorf	74	Otzlowe	91	Trachsel
07	Baer	24	Eschlimann	41	Hirtzel	58	Liess	75	Reichert	92	Weber
08	Baumann	25	Falkenheim	42	Hoch	59	Lebengut	76	Reifsnieder	93	Wechsler
09	Becker	26	Fehr	43	Hoefler	60	Lutzen	77	Riese	94	Wirtz
10	Behn	27	Fiegler	44	Hofstetter	61	Machholt	78	Rohrig	95	Widmann
11	Betz	28	Fleischer	45	Jaeger	62	Meusmann	79	Reiss	96	Widmer
12	Beyer	29	Frohlich	46	Jochutz	63	Meyer	80	Schaffer	97	Veit
13	Bischof	30	Frueh	47	Jutzenbach	64	Mohr	81	Schaumer	98	Vogt
14	Boehm	31	Fuchs	48	Kalb	65	Muller	82	Scherer	99	Vogel
15	Breitenbach	32	Gaffwig	49	Kaltenbach	66	Nachtmann	83	Schultz	00	Zumwald
16	Breuer	33	Gaertner	50	Kraemer	67	Naubhof	84	Schleiermacher		
17	Dahmbach	34	Gebauer	51	Krebs	68	Netzhoch	85	Schreiber		

Tabela NG-19: Nazwisko/przydomek elfa

Rzut	Nazwisko/ Przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek
01	Białowłós	18	Gwiazda Zaranna	35	Lśniący Grot	52	Opoka Sily	69	Smukły Grot	86	Wiatr Wśród Traw
02	Błękit Pióra	19	Gwiezdne Oko	36	Lśniący Księżyc	53	Orzel Mroku	70	Spokój Fal	87	Wiatroskrzydły
03	Błękit Skrzydła	20	Gwiezdny Ogień	37	Mądre Serce	54	Ostre Ostrze	71	Spokój Kamienia	88	Wieża Mądrości
04	Błysk Klingi	21	Gwiezdny Pył	38	Mądrość Klanu	55	Ostry Grot	72	Spokój Lasu	89	Wodny Wir
05	Błysk Pioruna	22	Jasna Gwiazda	39	Mężne Serce	56	Pajęcza Nić	73	Srebrnowłós	90	Wschodzące Słońce
06	Błysk Stali	23	Jasnooki	40	Młody Liść	57	Patrzący W Dal	74	Srebrny Liść	91	Wszechwidzący
07	Bystrooki	24	Jastrzębie Oko	41	Moc Dębu	58	Podmuch Wichury	75	Srebrny Świt	92	Wyniosły Dąb
08	Ciemnowłós	25	Jaśniejący	42	Moc Korzeni	59	Poranna Rosa	76	Strzała Mocy	93	Wysoki Brzeg
09	Cienista Dolina	26	Jeleni Skok	43	Moc Różdżki	60	Półksiężyc	77	Szybki Grot	94	Zachodzące Słońce
10	Czarne Drzewo	27	Kiel Wilka	44	Morska Fala	61	Promyk Słońca	78	Szybkie Ostrze	95	Zieleń Pióra
11	Czarny Kurhan	28	Korona Słońca	45	Morska Piana	62	Przyjaciół Zwierząt	79	Śnieżny Puch	96	Zieleń Skrzydła
12	Czysty Źródło	29	Krzyk Puchacza	46	Mroczne Ostrze	63	Radosne Serce	80	Śpiew Dzikości	97	Zielona Dolina
13	Dech Lasu	30	Księżycowy Blask	47	Nocny Łowca	64	Różany Kwiat	81	Śpiew Wiatru	98	Złocisty Obłok
14	Dębowy Konar	31	Księżycowy Mrok	48	Oko Wilka	65	Ryk Burzy	82	Ukryty W Cieniu	99	Złota Struga
15	Dotyk Nocy	32	Kwiat Młodości	49	Oko Wizji	66	Silnóręki	83	Uśmiech Wiatru	00	Złotowłós
16	Dzikie Serce	33	Lot Sokola	50	Oko Zieleni	67	Smoczy Brat	84	Wartki Strumyk		
17	Gwiazda Wieczorna	34	Lśniący Góra	51	Opadający Liść	68	Smukłe Ostrze	85	Wędrowiec		

Tabela NG-20: Nazwisko/przydomek niziołka

Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek	Rzut	Nazwisko/ przydomek
01	Altannik	18	Glistnik	35	Koniczynka	52	Mrocze	69	Ryjek	86	Wesołek
02	Badylarz	19	Gluptak	36	Koralik	53	Niemysł	70	Rzęsawik	87	Węgielek
03	Beczulka	20	Groszek	37	Kosturek	54	Okruszek	71	Sknerus	88	Wiatrownik
04	Bielinek	21	Grzechotek	38	Kotlarz	55	Opijus	72	Skoblik	89	Wierzbek
05	Brzezek	22	Grywacz	39	Kret	56	Otoczak	73	Skórniak	90	Wietrzyk
06	Brzuchacz	23	Gwizdawek	40	Kręciolek	57	Owsiannik	74	Słomnik	91	Wilczomlec
07	Byliniak	24	Iglarz	41	Kruczek	58	Pagórek	75	Stoczek	92	Wilkowyj
08	Cichobieg	25	Jablecznik	42	Krupnik	59	Paluch	76	Stopowiaz	93	Wodniak
09	Cierniak	26	Jagódka	43	Kulawik	60	Piaszczak	77	Stopowiaz	94	Wstążka
10	Długonos	27	Jaskółka	44	Kwietniak	61	Piwniak	78	Sucharek	95	Zagórnik
11	Długouch	28	Kaczeniec	45	Łazik	62	Piwosz	79	Szarak	96	Zawijas
12	Drapak	29	Kasztanek	46	Łakolaz	63	Podpłomyk	80	Szarotek	97	Zieleniak
13	Drewniak	30	Kędziorek	47	Łodyżek	64	Popiołek	81	Śnieżynka	98	Złocisz
14	Dudziarz	31	Kociak	48	Marudniak	65	Przebiśnieg	82	Trzęsawiec	99	Zarnik
15	Dziwaczek	32	Kociołek	49	Mieszek	66	Radośnik	83	Warkoczyk	00	Żniwiarz
16	Figlarz	33	Kogut	50	Młynek	67	Robaczek	84	Wąsacz		
17	Futrzak	34	Kolcownik	51	Morwa	68	Rogaś	85	Wąwoźnik		

— Poznaj swoje przeznaczenie! —

Wróżbici i jasnowidze są dość często spotykani w Imperium. Nie przepowiadają bogactwa, zdrowia ani dostatniego życia. Zamiast tego wieszczą przeznaczenie, który spełnia się znacznie częściej – śmierć, zgubę, pomór... Większość ludzi zasięga wróżby o swoim ostatecznym losie w dniu dziesiątych urodzin.

Tabela NG-21: Wróżba losu

Rzut	Przepowiednia	Rzut	Przepowiednia
01-03	Zguba twa nadejdzie w mroku.	54-58	Zguba twa z góry na cię spadnie.
04-06	Strzeż się zwierza z pól. I czerwonej bestii.	59-65	Ciało twe pożre mroczny pomór.
07-09	Słowo pisane twą zgubę przypieczętuje.	66-68	Kres wieszczą płomienie przed okiem ukryte.
10-12	Umrzesz, gdy tchu ci zbraknie.	69-72	Duma twym losem. Próżność kresem.
13	Trzy razy po trzy i raz jeszcze trzy – to znak twej śmierci.	73-75	I spożywać będziesz jadło z misy zepsucia.
14-16	Duszę twą pożre Bestia Mosiężna.	76-78	Losem twym zaćmiony wzrok.
17-22	W strawie twej ptaka nie ujrzyś, ani ryby ościstej.	79-85	Kto mieczem wojuje, po ostrzu jego krew spłynie.
23-28	Zemsta bogów dosięgnie cię!	86-88	Umrzesz po trzykroć przeklęty.
29-34	W lożu umrzesz, choć nie w swoim.	89-92	Srebrne ostrze powita cię na progu śmierci.
35-38	Blask Morrslieba poprowadzi cię do bram umarłych.	93-95	Strzeż się zieleni...
39-44	Zgubą twą woda będzie. Strzeż się wody!	96-97	Nie zaznasz łaski Ranalda.
45-48	Dobroć twa złem podszyta. Męstwo twe to śmiech głupca.	98-99	Czas poznasz, gdy posłanica Morra dojrzyś.
49-53	Nie wahaj się, by tajemnicę na skraju przepaści poznać.	00	Bogowie skrywają swe zamiary wobec ciebie...

— Herby rodowe —

Znaki rodowe i herby szlacheckie przysługują wyłącznie nielicznej grupie obywateli Imperium, należącej do najwyższej warstwy społeczeństwa. Jednak pragnienie podkreślenia własnej, choćby nieznacznie wyższej pozycji społecznej jest równie silnie zakorzenione wśród mieszczan, a nawet wśród chłopstwa. Własnoręcznie malowane znaki na szyldach sklepów i drzwiach domostw, zdobione tarcze i broń oraz inkrustowane pierścienie lub sygnety to często spotykane oznaki pozycji majątnych mieszczan. Niektórzy z chłopstwa przywdziewają naszyjniki z kości i kamieni, wieńce roślinne oraz kolorowe odzienie, które wyróżnia ich wśród swoich ziomków. W przypadku szlachty najpopularniejszą formą określenia własnego statusu jest herb rodowy, często przedstawiany na strojach i biżuterii. W czasie wojny znaki takie nosi się na pancerzach i tarczach oraz na kropierzach rumaków. Symbole te pełnią rolę znaków rozpoznawczych dla wysoko urodzonych, a także zapewniają ochronę przed kradzieżą. Wszystkie rody szlacheckie i większość rycerzy posiadają własne, unikalne herby.

Tabela NG-22: Pole tarczy herbowej

Rzut	Pole	Znaczenie	Rzut	Pole	Znaczenie
01-20	Jednolite	Uboga szlachta, wygnaniec, ślubowanie rycerskie	61-70	Dwudzielne	Związek dwóch rodów
21-40	Obramowanie czarne	Rzemieślnik, bogaty mieszczanin	71-80	Pasy pionowe	Tradycje wojskowe rodu
41-50	Obramowanie pasiaste	Mariaż Północy z Południem	81-90	Skraj złoty	Powiązania z rodem kupieckim
51-60	Obramowanie szachowane	Mariaż Wschodu z Zachodem	91-95	Paś ukośny	Zasługi rodu na polu bitwy
			96-97	Szachowane	Ród starożytny i szacowny
			98-99	Czterodzielne	Ród dawny

Tabela NG-23: Figura heraldyczna (godło)

Rzut	Figura	Znaczenie	Rzut	Figura	Znaczenie
01-04	Krzyż gotycki	Jedność, honor, przysięga, ślubowanie rycerskie	48-49	Panna w koronie	Prowincja Stirlant
05-09	Wieniec laurowy	Przywódcztwo, zwycięstwo	50-52	Róg i łuk	Prowincja Hochland
10-14	Klepsydra	Trwałość, niezmienność	53-54	Słońce	Prowincja Wissenland
15-19	Miecz	Sprawność bojowa, arystokratyczne pochodzenie	55-56	Bycza głowa	Prowincja Ostland, pewność siebie
20-21	Lew kroczący	Siła, odwaga	57-58	Kogut	Kraina Zgromadzenia, niziołki
22-26	Czaszka i kości skrzyżowane	Chwała przodków	59-61	Młot	Znak Sigmara, jedność
27-29	Pistolety skrzyżowane	Sprawność strzelecka	62-66	Kometa z dwoma ogonami	Sigmar, Znak
30-34	Szkielet okryty płaszczem	Altdorf	67-72	Wilczy łeb	Sigmar, Wola Bogów
35-39	Armata	Nuln	73-75	Grot włóczni	Znak Ulryka
40-44	Cztery wieże	Middenheim	76-79	Dwie świece	Znak Myrmidii
45-47	Łódź	Talabheim	80-84	Dwa szylingi	Bramy Ogrodu Morra
			85-91	Waga	Gotowość na śmierć, odwaga
			92-96	Kości do gry	Znak Vereny, sprawiedliwość
			97-00	Biała gołębia	Znak Ranalda, szczęście
					Znak Shallyi

— Miejsce urodzenia człowieka —

Jeśli chcesz dokładnie określić miejsce urodzenia swojego Bohatera, możesz skorzystać z poniższych tabel wskazujących poszczególne prowincje Imperium. Najpierw wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli NG-24: Prowincja, by ustalić z jakiej części Imperium pochodzi Twój Bohater. Następnie wykonaj jeszcze jeden rzut procentowy i sprawdź wynik w tabeli dla odpowiedniej prowincji. Możesz korzystać z poniższych tabel, zamiast tych zamieszczonych w *Księdze Zasad*.

Tabela NG-24:

Prowincja

Rzut	Nazwa prowincji
01-10	Averland
11-20	Hochland
21-30	Middenland
31-40	Nordland
41-50	Ostermark
51-60	Ostland
61-70	Reikland
71-80	Stirland
80-90	Talabekland
91-00	Wissenland

Tabela NG-24a:

Averland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Averheim (stolica prowincji)
26-35	Grenzstadt (miasto)
36-45	Hochleben (miasto)
46-54	Loningbruck (miasto)
55-63	Wuppertal (miasto)
64-72	Agbeiten (wioska)
73-81	Braundorf (wioska)
82-91	Kotzenheim (wioska)
92-00	Zeher (wioska)

Tabela NG-24b:

Hochland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Hergig (stolica prowincji)
26-38	Breder (miasto)
39-51	Krudenwald (miasto)
52-64	Bergendorf (wioska)
65-77	Esk (wioska)
78-90	Gruyden (wioska)
91-00	Koerin (wioska)

Tabela NG-24c:

Middenland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Middenheim (stolica prowincji)
26-37	Delberz (miasto)
38-49	Grimminhagen (miasto)
50-60	Norderingen (miasto)
61-70	Holzbeck (wioska)
71-80	Immelscheld (wioska)
81-90	Pritzstock (wioska)
91-00	Sokh (wioska)

Tabela NG-24d:

Nordland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Salzenmund (stolica prowincji)
26-38	Beeckerhoven (miasto)
39-51	Dietershafen (miasto)
52-64	Grafenrich (wioska)
65-77	Luftberg (wioska)
78-90	Oldenlitz (wioska)
91-00	Wilhelmskoog (wioska)

Tabela NG-24e:

Ostermark

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Bechafen (stolica prowincji)
26-38	Eisental (miasto)
39-51	Remer (miasto)
52-64	Bissendorf (wioska)
65-77	Dorna (wioska)
78-90	Fortenhaf (wioska)
91-00	Heffengen (wioska)

Tabela NG-24f:

Ostland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Wolfenburg (stolica prowincji)
26-38	Ferlangen (miasto)
39-51	Vandegart (miasto)
52-64	Boven (wioska)
65-77	Lubrecht (wioska)
78-90	Smallhof (wioska)
91-00	Zundap (wioska)

Tabela NG-24g:

Reikland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Altdorf (stolica Imperium)
26-40	Nuln (duże miasto)
41-50	Bögenhafen (miasto)
51-60	Grünburg (miasto)
61-70	Halheim (wioska)
71-80	Misthausen (wioska)
81-90	Teufelfeuer (wioska)
91-00	Weissbruck (wioska)

Tabela NG-24h:

Stirland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Wurtbad (stolica prowincji)
26-38	Drakenhof (miasto)
39-51	Waldenhof (miasto)
52-64	Eschedorf (wioska)
65-77	Furtzhausen (wioska)
78-90	Schwartzhafen (wioska)
91-00	Wurstheim (wioska)

Tabela NG-24i:

Talabekland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Talabheim (stolica prowincji)
26-38	Bek (miasto)
39-51	Kemperbad (miasto)
52-64	Garndorf (wioska)
65-77	Rangenhof (wioska)
78-90	Wellenborn (wioska)
91-00	Zurin (wioska)

Tabela NG-24j:

Wissenland

Rzut	Miejsce urodzenia
01-25	Wissenburg (stolica prowincji)
26-38	Grissenwald (miasto)
39-51	Pfeildorf (miasto)
52-64	Ambosstein (wioska)
65-77	Konigsdorf (wioska)
78-90	Segeldorf (wioska)
91-00	Steingart (wioska)



– Zestawienie zaklęć –

W tym rozdziale znajdziesz zestawienie zaklęć dostępnych czarodziejom i kapłanom. Zaklęcia z poszczególnych tradycji i dziedzin zostały przedstawione w odrębnych tabelach, z uwzględnieniem nazwy, czasu rzucania oraz wymaganego poziomu mocy. W tabelach nie uwzględniono zaklęć należących do tradycji magii czarnoksięskiej, ponieważ są one zazwyczaj wykorzystywane tylko przez Mistrza Gry.

Tabela NG-25: Magia prosta (gusta)

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Ochrona przed deszczem	3	akcja podwójna
Magiczny płomień	3	akcja
Podmuch	4	akcja
Jak kamień w wodę...	4	3 akcje
Pech	5	3 akcje
Porażenie	6	akcja

Tabela NG-26: Magia prosta (kapłańska)

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Błogosławieństwo odwagi	3	akcja
Błogosławieństwo chętności	4	akcja
Błogosławieństwo hartu ducha	5	akcja
Błogosławieństwo uzdrawiania	5	akcja
Błogosławieństwo siły	6	akcja
Błogosławieństwo ochrony	7	akcja

Tabela NG-27: Magia prosta (tajemna)

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Poblask	3	akcja
Niezdarność	4	akcja
Odgłosy	4	akcja
Błędne ogniki	6	akcja podwójna
Magiczne żądło	6	akcja
Uśpienie	6	akcja

Tabela NG-28: Magia powszechna

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Dotyk na odległość	4	akcja
Pancerz Eteru	5	akcja
Magiczna broń	6	akcja
Magiczne zamknięcie	7	1 minuta
Magiczny alarm	8	1 minuta
Uciszenie	10	akcja
Podniebny chód	11	akcja podwójna
Rozproszenie magii	13	akcja podwójna

Tradycje magii tajemnej

Tabela NG-29: Tradycja Cienia

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Płaszcz cieni	5	akcja
Sobowtór	7	3 akcje
Oszolomienie	8	akcja
Maska iluzji	12	akcja
Strefa mroku	15	akcja

Całun niewidzialności	17	akcja podwójna
Prerażający wygląd	21	akcja
Sztylety cienia	22	akcja
Iluzja	24	3 akcje
Strefa zamętu	27	akcja

Tabela NG-30: Tradycja Metalu

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Zapora ze stali	5	akcja
Prawo logiki	7	1k10 rund
Korozyja	9	akcja
Srebrzyste strzały Arha	13	akcja
Pancerz z ołowiu	14	akcja podwójna
Metoda prób i błędów	16	akcja podwójna
Przekształcenie metalu	18	1 minuta
Umagicznienie	21	1 minuta
Siła umysłu	23	10 minut
Thumienie magii	26	akcja podwójna

Tabela NG-31: Tradycja Niebios

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Wróżba	4	1 minuta
Pierwsze proroctwo Amul	6	akcja
Błyskawica	10	akcja
Drugie proroctwo Amul	12	akcja podwójna
Podmuch wiatru	14	akcja
Kłątwa	16	akcja
Niebiańskie skrzydła	18	akcja podwójna
Gwiezdny blask	22	3 akcje
Nawałnica	25	akcja podwójna
Mroczne przeznaczenie	31	1 godzina

Tabela NG-32: Tradycja Ognia

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Przypalenie	4	akcja
Ogień U'Zhul	6	akcja
Ognista korona	8	akcja podwójna
Ognista kula	12	akcja
Tarcza Aqshy	12	akcja podwójna
Gorejący miecz	14	akcja
Zar serc	16	2 akcje podwójne
Ognisty podmuch	21	akcja podwójna
Ognisty dech	25	akcja podwójna
Požoga zagłady	31	3 akcje

Tabela NG-33: Tradycja Śmierci

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Wizja śmierci	5	akcja podwójna
Dotyk śmierci	7	akcja
Kosa żniwiarza	8	akcja
Uplyw lat	11	akcja
Akceptacja przeznaczenia	14	3 akcje
Wyssanie życia	16	akcja
Ostatnie słowa	18	akcja podwójna
Do ostatniego tchu	20	akcja podwójna
Kłątwa starości	23	akcja podwójna
Wicher śmierci	27	akcja podwójna

Tabela NG-34: Tradycja Świątła

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Rozbłysk	5	akcja
Gorejący wzrok	7	akcja podwójna
Migotliwa tarcza	8	akcja
Uzdrowienie	10	akcja podwójna
Odesłanie demona	13	akcja podwójna
Natchnienie	16	1 minuta
Oczy prawdy	20	akcja podwójna
Oślepiający blask	24	akcja podwójna
Zguba demonów	26	3 akcje
Kolumna światłości	28	akcja podwójna

Tabela NG-35: Tradycja Zwierząt

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Poskromienie	5	akcja
Przemiana w kruka	7	akcja podwójna
Szpony furii	8	akcja
Mowa zwierząt	11	akcja
Głos pana	13	akcja
Przemiana w wilka	15	2 akcje podwójne
Uczta kruków	17	akcja podwójna
Zwierzęcy szal	19	2 akcje podwójne
Przemiana w niedźwiedzia	21	3 akcje podwójne
Skrzydła sokoła	25	2 akcje podwójne

Tabela NG-36: Tradycja Życia

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Kłątwa cierni	6	akcja
Ziemia karmicielka	8	1 minuta
Krew ziemi	9	1-10 akcji
Żar z nieba	12	akcja
Wrota ziemi	14	akcja podwójna
Szept rzeki	15	1 minuta
Wiosenny rozkwit	18	10 minut
Gejzer	22	akcja podwójna
Złodowacenie	25	akcja podwójna
Siła natury	27	10 minut

Dziedziny magii kapłańskiej

Tabela NG-37: Dziedzina Mananna

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Błogosławiony rejs	5	1 minuta
Oddychanie pod wodą	7	akcja podwójna
Bicz wodny	10	akcja
Chodzenie po wodzie	14	akcja podwójna
Cisza morska	16	akcja podwójna
Kłątwa albatrosa	19	akcja podwójna

Tabela NG-38: Dziedzina Morra

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Mumifikacja	5	1 minuta
Znak kruka	9	akcja
Posłaniec ze snu	10	1 minuta
Wieczny odpoczynek	13	akcja
Wizja Morra	15	1 minuta
Letarg	20	akcja podwójna

Tabela NG-39: Dziedzina Myrmidii

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Włócznia Myrmidii	5	akcja
Geniusz taktyczny	7	akcja podwójna
Waleczność	10	akcja podwójna
Błyskawiczny cios	14	akcja podwójna
Groza wojny	16	akcja
Tarcza Myrmidii	20	3 akcje

Tabela NG-40: Dziedzina Ranalda

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Spryt Ranalda	5	akcja podwójna
Ślepy traf	7	akcja podwójna
Otwarcie	9	akcja
Urok	14	akcja podwójna
Wykrycie pułapek	16	2 akcje podwójne
Uśmiech losu	20	akcja podwójna

Tabela NG-41: Dziedzina Shallyi

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Zwalczenie trucizny	4	akcja
Leczenie ran	6	akcja
Leczenie choroby	11	3 akcje
Męczeństwo	14	akcja
Oczyszczenie	16	akcja
Leczenie obłądu	20	1 godzina

Tabela NG-42: Dziedzina Sigmara

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Młot Sigmara	5	akcja
Pancerz prawości	6	akcja podwójna
Kojący dotyk	12	3 akcje
Aura odwagi	14	akcja
Kometa Sigmara	16	akcja
Plomień wiary	20	akcja

Tabela NG-43: Dziedzina Taala i Rhyi

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Przyjaciół zwierząt	4	3 akcje
Rączy jeleni	6	akcja
Oplątanie	8	akcja podwójna
Grzmot	12	akcja podwójna
Siła niedźwiedzia	15	akcja podwójna
Ukojenie Rhyi	18	1 minuta

Tabela NG-44: Dziedzina Ulryka

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Zimowy chłód	5	akcja
Bitewny szal	7	akcja podwójna
Wilczy zew	11	akcja
Dar Ulryka	15	3 akcje
Wilcze serce	18	3 akcje
Lodowa zamieć	20	akcja

Tabela NG-45: Dziedzina Vereny

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Kajdany Vereny	6	akcja
Wizja przeszłości	8	1 minuta
Miecz sprawiedliwości	10	akcja
Prawdomówność	13	2 akcje podwójne
Podśluchiwanie	15	1 minuta
Próba ognia	18	1 minuta

– Zestawienie akcji bojowych –

W poniższym rozdziale znajdziesz zestawienie akcji podstawowych i złożonych, jakie można podejmować w trakcie walki. Nie jest to lista wszystkich możliwych akcji, a jedynie najczęściej wykonywanych. Jeśli chcesz, by Twój Bohater zrobił coś innego, po prostu powiedz o tym swojemu Mistrzowi Gry. MG poinformuje Cię, jakiego rodzaju akcją jest czynność wykonywana przez Twojego Bohatera, oraz jaki rzut powinienś wykonać, by sprawdzić, czy Ci się udało.

– Akcje podstawowe –

Atak wielokrotny

Bohater może zadać kilka ciosów w jednej rundzie, maksymalnie tyle, ile wynosi wartość jego cechy Ataki. Bohater musi posiadać przynajmniej 2 Ataki, aby móc przeprowadzić atak wielokrotny. Może wystrzelić więcej niż raz w na rundę, ale musi używać broni, którą można przeładować w ramach akcji natychmiastowej. Może też strzelić naraz z dwóch pistoletów. W tym przypadku Bohater może wykonać najwyżej 2 ataki.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Odwrót

Bohater wycofuje się z walki wręcz i może przejść kilka metrów, tak jakby wykonywał akcję „ruch” (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce w *Księdze Zasad* na str. 133). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę). Bohater może wycofać się z walki bez deklarowania odwrotu, ale naraża się na atak w plecy przeprowadzony przez każdego walczącego z nim przeciwnika. Ten dodatkowy atak jest akcją natychmiastową i nie wlicza się do liczby ataków, jakie można wykonać w trakcie rundy.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Przeładowanie

Bohater przygotowuje do strzału luk, kuszę lub broń palną. Czas ładowania zależy od rodzaju broni. Więcej informacji na temat ładowania broni strzeleckiej znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale V: *Ekwipunek*. Przeładowanie broni może być akcją przedłużoną.

Rodzaj akcji: różnie (zależnie od broni)

Ruch

Bohater może przejść kilka kroków. Zasięg ruchu zależy od jego Szybkości (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce w *Księdze Zasad* na str. 133). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę).

Rodzaj akcji: akcja

Rzucanie zaklęcia

Bohater przyzywa i uwalnia magiczne moce. Może poświęcić dodatkową akcję i wykonać test splatania magii, aby zwiększyć swoje szanse na udane rzucenie zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale VII: *Magia*. Rzucanie zaklęcia może być akcją przedłużoną. Bohater może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie.

Rodzaj akcji: różnie (zależnie od zaklęcia)

Szarża

Bohater wpada z impetem na przeciwnika, wymierzając mu potężny cios. Przeciwnik, który jest celem ataku, musi być oddalony przynajmniej o 4 metry (2 pola na mapie taktycznej), ale musi znajdować się w zasięgu szarży Bohatera (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce, w *Księdze Zasad* na str. 133). Ostatnie 4 metry (2 pola) szarży muszą przebiegać wzdłuż linii prostej, aby atakujący Bohater mógł nabrać dostatecznego impetu. Atak kończący szarżę wykonywany jest z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Użycie przedmiotu

Bohater może dobyć broń lub wyciągnąć przedmiot z sakiewki lub kieszeni. Jednocześnie może odłożyć lub schować inny przedmiot, trzymany poprzednio w dłoni. Na przykład Bohater może schować sztylet i wyciągnąć miecz, poświęcając na to jedną akcję. Może również wykorzystać tę akcję, by wydobyć manierkę lub flaszkę mikstury i napić się z niej.

Rodzaj akcji: akcja

Wstawanie/dosiadanie wierzchowca

Leżący Bohater może poświęcić akcję, żeby wstać. W niezwykłych okolicznościach (śliskie podłoże, atak przeciwnika, itp.) Twój Mistrz Gry może zażądać wykonania testu Zręczności. Bohater, który

Tabela NG-46:

Akcje podstawowe i złożone

Akcje podstawowe	Akcje złożone
Atak wielokrotny	Bieg
Odwrót	Finta
Przeładowanie	Odepchnięcie
Ruch	Opóźnienie
Rzucenie zaklęcia	Ostrożny atak
Szarża	Parowanie
Użycie przedmiotu	Pozycja obronna
Wstawanie/Dosiadanie wierzchowca	Szaleńczy atak
Wycelowanie	Skok
Wykorzystanie umiejętności	
Zwykły atak	

Tabela NG-47: Rodzaje akcji

Akcja	Akcja podwójna	Różne
Ruch	Atak wielokrotny	Przeładowanie
Użycie przedmiotu	Odwrót	Rzucenie zaklęcia
Wstawanie/ Dosiadanie wierzchowca	Szarża	Wykorzystanie umiejętności
Wycelowanie	Bieg	
Zwykły atak	Ostrożny atak	
Finta	Pozycja obronna	
Odepchnięcie	Szaleńczy atak	
Opóźnienie	Skok	
Parowanie		

stoi przy wierzchowcu (koniu, mule, kucu, itd.), może poświęcić akcję, żeby go dosiąść. W niezwykłych okolicznościach (spłoszone zwierzę, atak przeciwnika, itp.) Twój Mistrz Gry może zażądać wykonania testu jeździectwa.

Rodzaj akcji: akcja

Wycelowanie

Bohater poświęca chwilę, by dokładnie wymierzyć cios, co zwiększa szanse na trafienie przeciwnika. Jeśli kolejną akcją Bohatera jest zwykły atak, to zostanie on przeprowadzony z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz (w przypadku ataku bronią białą) lub Umiejętności Strzeleckich (w przypadku używania broni strzeleckiej).

Rodzaj akcji: akcja

— Akcje złożone —

Bieg

Bohater rusza pędem, biegnąc z pełną szybkością (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce, w *Księdze Zasad* na str. 133). W trakcie biegu nie może unikać ani parować ciosów, jednak stanowi ruchomy cel dla strzelców. Do początku następnej tury Bohatera, wszystkie wymierzone w niego ataki wręcz przeprowadzane są z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, natomiast wszystkie wymierzone w niego ataki bronią strzelecką wykonywane są z modyfikatorem -20 do Umiejętności Strzeleckich. Bohater nie może deklarować biegu po nierównym terenie, takim jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Finta

Bohater wykonuje zwód, zmuszając przeciwnika do obrony przed markowanymi ciosami. Ten manewr szermierczy rozstrzygany jest za pomocą przeciwnego testu Walki Wręcz. Jeśli Bohater wygra, jego następnego ataku nie można parować ani unikać. Jeżeli po fince zadeklarujesz inną akcję niż zwykły atak, efekt finty zostaje zaprzeczony.

Rodzaj akcji: akcja

Odepchnięcie

Bohater zmusza przeciwnika do przesunięcia się o dwa metry (1 pole na mapie taktycznej) w wybranym przez Ciebie kierunku. Bohater może pozostać w miejscu lub podążyć za przeciwnikiem, nie tracąc z nim kontaktu. Odepchnięcie rozstrzygane jest za pomocą przeciwnego testu Walki Wręcz. Jeżeli Bohater wygra w teście, przeciwnik zostaje odepchnięty. Nie można zmusić przeciwnika, by znalazł się w miejscu zajmowanym przez inną postać lub wszedł na przeszkodę (ściana, mur, drzewo, itp.), aczkolwiek można w ten sposób zablokować mu drogę ucieczki lub zmusić do wejścia na trudny teren.

Rodzaj akcji: akcja

Opóźnienie

Bohater czeka na odpowiednią okazję do podjęcia określonego działania. Po zadeklarowaniu opóźnienia Bohater kończy swoją turę, zachowując drugą akcję na później. Może wykonać zachowaną akcję w dowolnym momencie przed rozpoczęciem swojej następnej tury. Jeśli jej nie wykona do tego czasu, traci tę akcję. Jeśli dwie lub więcej walczących postaci zadeklaruje opóźnienie, wykonują przeciwny test Zręczności. Jego wynik określa, która z nich reaguje szybciej.

Rodzaj akcji: akcja

Wykorzystanie umiejętności

Bohater próbuje wykorzystać w walce jedną ze swoich umiejętności. Zwykle wymaga to wykonania testu danej umiejętności. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności. Wykorzystanie umiejętności może być akcją przedłużoną.

Rodzaj akcji: różnie (zależnie od umiejętności)

Zwykły atak

Bohater wykonuje pojedynczy atak bronią do walki wręcz lub strzelecką.

Rodzaj akcji: akcja

Ostrożny atak

Bohater atakuje, przygotowując się do obrony przed ewentualnym kontratakiem. Otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, ale w zamian za to, do początku swojej następnej tury, otrzymuje modyfikator +10 do parowania i unikania ciosów.

Rodzaj akcji: akcja

Parowanie

Bohater przygotowuje się do zablokowania lub odbicia wrogiego ciosu. Do początku swojej następnej tury, może sparować jeden celny atak podczas walki wręcz. Bohater nie może próbować parować ciosu, którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Bohater trzymający w drugiej ręce broń, tarczę lub puklerz, może raz na rundę sparować cios, poświęcając na to akcję natychmiastową. Więcej informacji na temat parowania ciosów znajdziesz w *Księdze Zasad* na str. 134.

Rodzaj akcji: akcja

Pozycja obronna

Bohater nie zadaje żadnych ciosów, skupiając się wyłącznie na obronie. Do początku jego następnej tury, wszystkie wymierzone w niego ataki wręcz wykonywane są z modyfikatorem -20.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Szaleńczy atak

Nie zważając na niebezpieczeństwo, Bohater rzuca się na wroga i zadaje potężny cios. Wykonuje zwykły atak z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, jednak do początku swojej następnej tury nie może parować ani unikać ciosów.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Skok

Bohater zeskakuje lub przeskakuje przez jakąś przeszkodę. Więcej informacji na temat skakania znajdziesz w *Księdze Zasad* na str. 144.

Rodzaj akcji:
akcja podwójna



KSIĘGA ZAKŁĘC

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

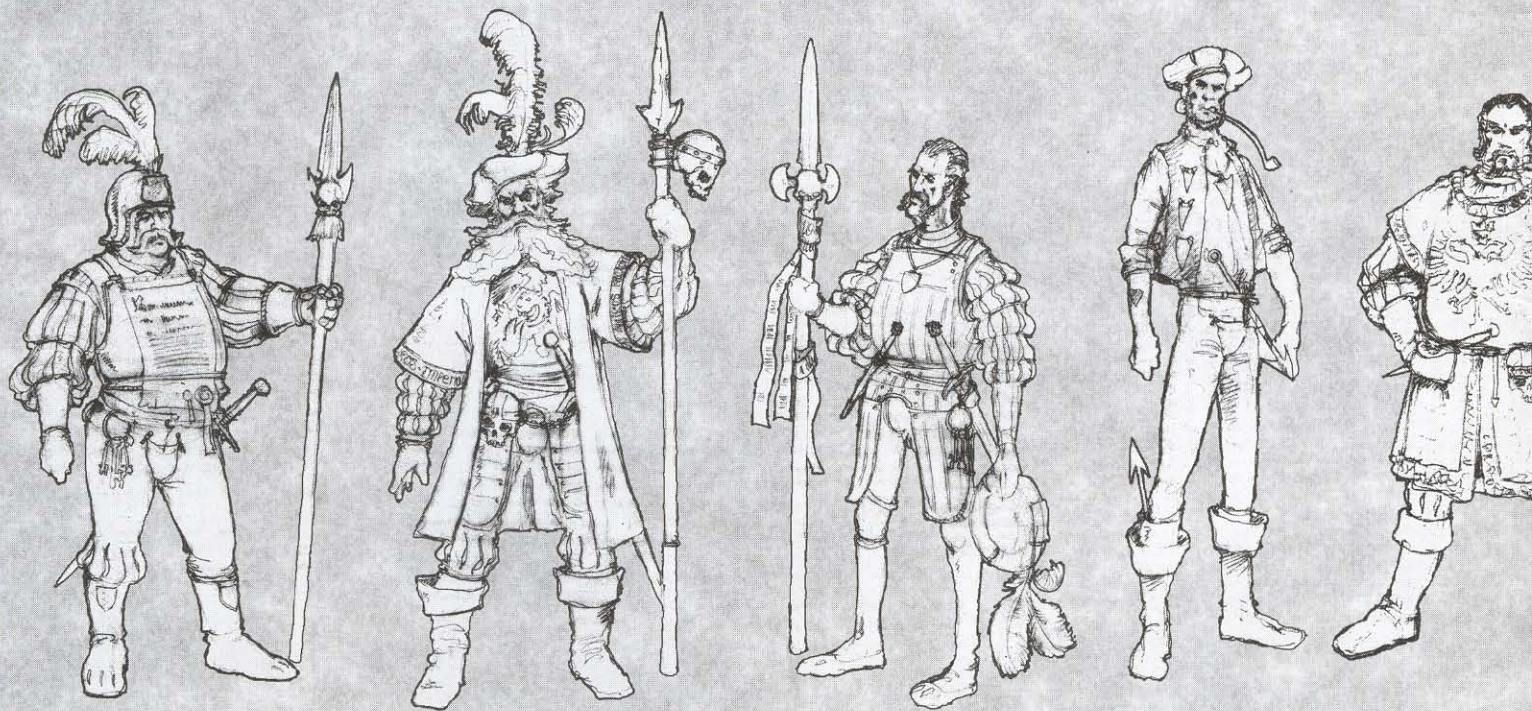
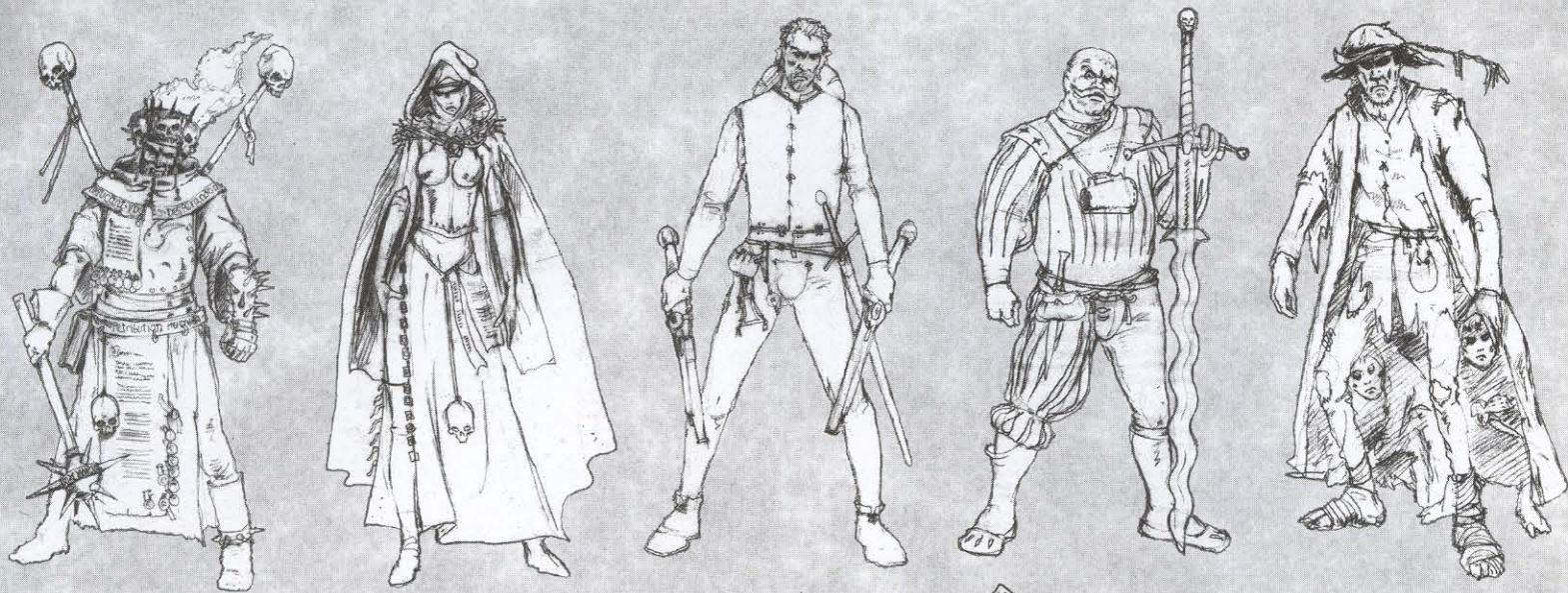
Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

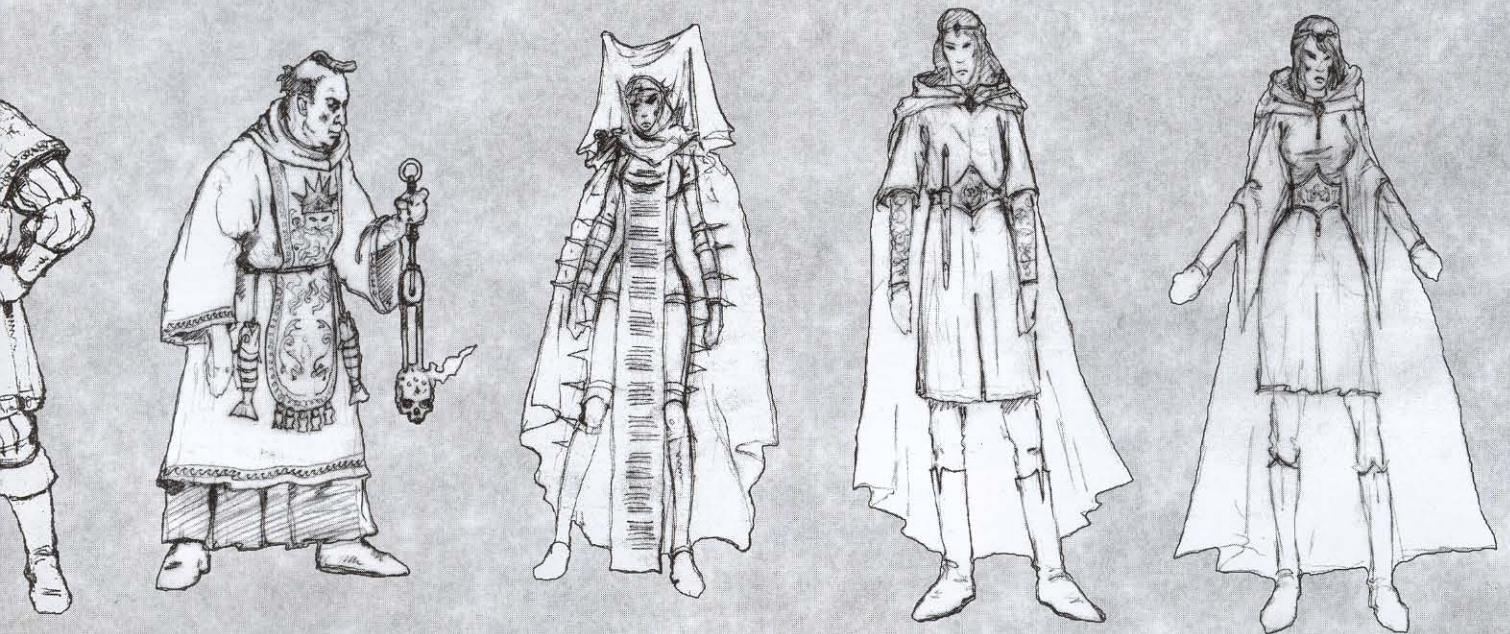
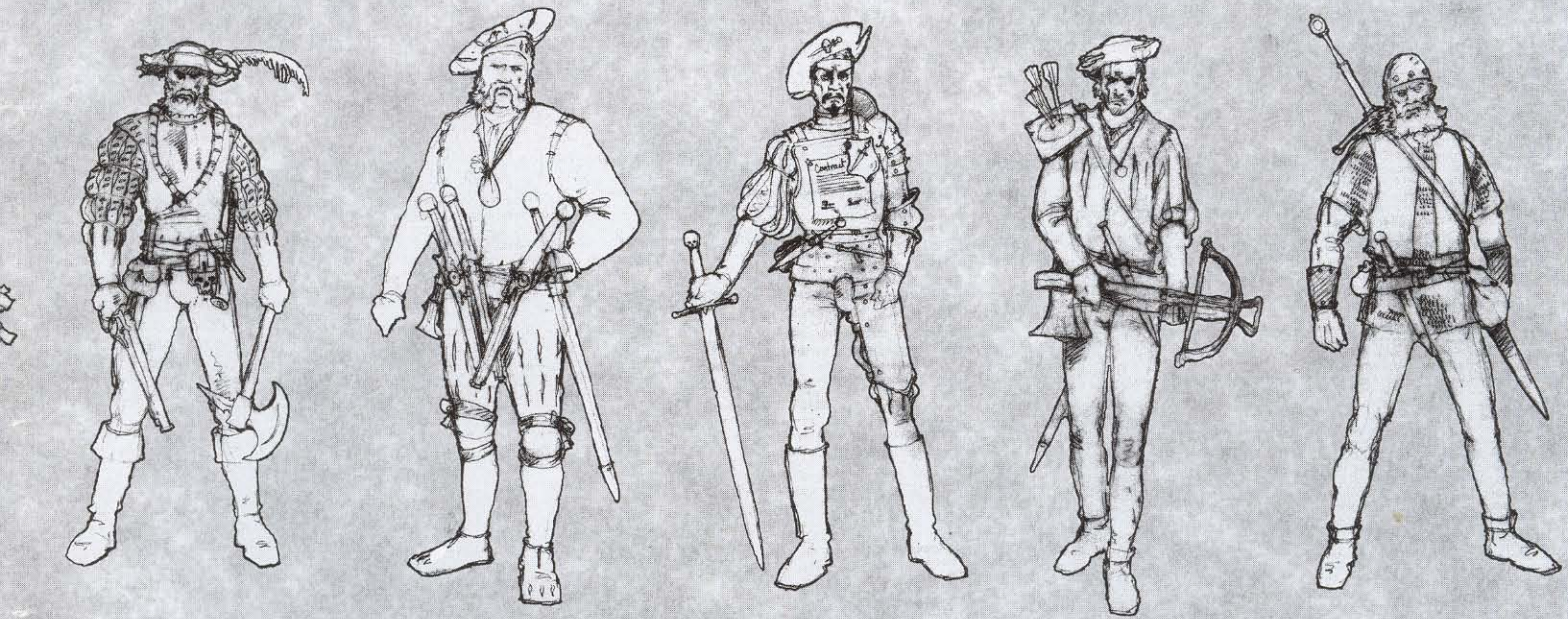
Czas rzucania

Składnik

Opis



— GALERIA POSTACI —



BOHATER

Imię:
Rasa:
Obecna profesja:
Poprzednia profesja:

OPIS BOHATERA

Wiek: Płeć:
Kolor oczu: Waga:
Kolor włosów: Wzrost:
Znak gwiazdny: Rodzeństwo:
Miejsce urodzenia:
Znaki szczególne:

CECHY

Cechy główne:	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa								
Schemat Rozwoju								
Aktualna								
Cechy drugorzędne	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Początkowa								
Schemat Rozwoju								
Aktualna								

BRONŃ

Nazwa	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przelad.	Cechy oręża

PANCERZ

Opancerzenie proste			
Typ pancerza		Punkty Zbroi	
Opancerzenie złożone			
Typ pancerza	Obc.	Lokacja ciała	PZ

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

GRACZ

Imię: Mistrz Gry:
Kampania: Rok kampanii:

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Obecne: Razem:

RUCH W WALCE

Ruch/odwrot: Szarża: Bieg:

PUNKTY ZBROI

Głowa

01-15

Korpus

56-80

Prawa ręka

16-35

Lewa ręka

36-55

Prawa noga

81-90

Lewa noga

91-00

ZESTAWIENIE AKCJI

Akcje podstawowe	Typ	Akcje złożone	Typ
Atak wielokrotny	Akcja podwójna	Bieg	Akcja podwójna
Odwrot	Akcja podwójna	Finta	Akcja
Przeladowanie	Różnie	Odepchnięcie	Akcja
Ruch	Akcja	Opóźnienie	Akcja
Rzucenie zaklęcia	Różnie	Ostrożny atak	Akcja podwójna
Szarża	Akcja podwójna	Parowanie	Akcja
Użycie przedmiotu	Akcja	Pozycja obronna	Akcja podwójna
Wstawanie/		Skok	Akcja podwójna
Dosiadanie wierzchowca	Akcja	Szaleńczy atak	Akcja podwójna
Wycelowanie	Akcja		
Wykorzystanie umiejętności	Różnie		
Zwykły atak	Akcja		

[illegible][illegible][illegible]

PIENIĄDZE	
Złote korony (zk)	
Srebrne szylingi (s)	
Mosiężne pensy (p)	

Wszystko, co niezbędne...



Niezbędnik Gracza to przydatne uzupełnienie Księgi Zasad Warhammera. Wewnątrz znajdziesz 50 gotowych do wykorzystania Kart Bohatera, 10 Kart Księgi Zaklęć dla czarodziejów i kapłanów, oraz krótką broszurę, która zawiera następujące informacje:

- Listę setek imion, nazwisk i przydomków dla postaci ludzi, krasnoludów, elfów i niziołków.
- Zestawienie wszystkich czarów Tradycji magii tajemnej i Dziedzin magii kapłańskiej.
- Streszczenie procesu tworzenia Bohatera, włącznie z niezbędnymi tabelami.
- Zestawienie akcji bojowych, z którego łatwo można korzystać w trakcie gry.
- Inspirującą galerię postaci autorstwa Dave'a Gallaghery.

Twój Bohater ma już swój niezbędny ekwipunek, teraz Ty także możesz wyposażać się na wielką podróż w świat Warhammera!

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

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Black Industries

Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN: 83-86758-61-9



9 788386 758616