

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

ZBROJOWNIA STAREGO ŚWIATA



Uzbrojenie i ekwipunek



WYDAWANY
WRAZ Z KSIĄŻKĄ
FANTASY ROLEPLAY

TM

ZBROJOWNIA STAREGO ŚWIATA

Uzbrojenie i ekwipunek

Autor: Robert J. Schwalb

Inni autorzy: Kate Flack, Rick Priestly

Projekt gry: Chris Pramas **Typografia:** Kara Hamilton

Opracowanie graficzne: Hal Mangold

Grafika na okładce: Dave Gallagher **Logo WFRP:** Darius Hinks

Ilustracje: Toren "Macbin" Atkinson, John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Gravate, Kennon James, Naula Kinrade, Eric Lofgren, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerik, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rock Sardinha, Adrian Smith, Steve Tappin, Franz Vohwinkel, John Wigley

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **Kierownik projektu:** Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Tłumaczenie: Marcin „Paladyn” Roszkowski, Szymon „Siriel” Gwiazda

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

Konsultacja: Marcin „Quendi” Sztomberski i Jarosław „Beacon” Kopeć (Wrota Wyobraźni), Łukasz „Pafnucy” Stochniał (Nowa Gildia), Sebastian „Bastor” Srebro

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
Black Industries [www: www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
Copernicus Corporation [www: copcorp.pl](http://www.copcorp.pl)
webmaster: Sylwek „Orth” Wróbel

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Wszystkie prawa zastrzeżone
© Copyright Copernicus Corporation 2006.

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 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie.

Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

ISBN: 83-86758-69-4

Spis treści

Wprowadzenie	3	Rozdział III: Uzbrojenie	27	Podróż po Starym Świecie.....	85
Zasady ogólne.....	4	Broń biała.....	27	Drogi.....	85
Obciążenie.....	4	Broń zwykła.....	27	Podróże rzekami i morzem.....	86
Dostępność.....	4	Broń specjalna.....	32	Kupno pojazdu.....	87
Jakość wykonania.....	5	Broń dystansowa.....	37	Pojazdy lądowe.....	87
Odsprzedaż towarów.....	5	Broń zwykła.....	37	Statki i łodzie.....	87
Rozdział I: Pieniądze i handel	6	Broń specjalna.....	38	Pojazdy w walce.....	88
System monetarny.....	6	Cechy oręża.....	41	Rozdział VIII: Własność i kupiectwo	89
Bretonia.....	6	Współczynniki broni.....	41	Wynajem.....	89
Estalia.....	6	Niszczanie broni.....	42	Przydrożny zajazd.....	89
Imperium.....	7	Niezwyczajne metale.....	42	Noclegownia.....	89
Kislev.....	8	Rozdział IV: Broń palna i maszyny wojenne	43	Wyszynk.....	90
Księstwa Graniczne.....	8	Wczesne projekty.....	43	Zakup nieruchomości.....	90
Norska.....	8	Zamki lontowe.....	43	Ziemia.....	90
Tilca.....	8	Zamki kołowe i skałkowe.....	43	Zakup domu lub posiadłości.....	91
Monety krasnoludzkie.....	8	Broń specjalna.....	44	Kupiectwo.....	93
Monety elfie.....	8	Mechaniczna.....	44	Gildie.....	93
Inne krainy.....	9	Palna.....	44	Dochód.....	93
Kurs wymiany.....	9	Wybuchowa.....	45	Rodzaje działalności gospodarczej.....	93
Podrabianie pieniędzy.....	9	Cechy oręża.....	46	Rozdział IX: Pracownicy najemni	97
Wymiana towarowa.....	10	Współczynniki broni.....	47	Zwykli pomocnicy.....	97
Jak to działa?.....	10	Maszyny wojenne.....	48	Fachowiec.....	97
Handel i gospodarka.....	11	Wykorzystanie maszyn w grze.....	48	Kuglarz.....	98
Gospodarka.....	11	Historia wojen.....	48	Robotnik.....	99
Kupcy.....	11	Maszyny wojenne.....	48	Rzemieślnik.....	99
Szlaki handlowe.....	12	Ciężkie maszyny wojenne.....	50	Sługa.....	99
Handel.....	12	Rozdział V: Ekwipunek ogólny	51	Podwładni.....	102
Krainy poza Imperium.....	13	Ubranie.....	51	Wynajem podwładnych.....	102
Podatki.....	14	Pojemniki i sakwy.....	56	Lojalność.....	102
Rozdział II: Opancerzenie	16	Żywność.....	58	Zróznicowani kompani.....	104
Pancerze z Imperium.....	16	Oświetlenie.....	61	Czarodziej.....	104
Skórzane.....	16	Przedmioty osobiste.....	62	Giermek.....	105
Ćwiczowane.....	17	Instrumenty muzyczne.....	64	Medyk.....	106
Kolcze.....	17	Artykuły piśmiennicze.....	65	Najemnik.....	107
Łuskowe.....	18	Narzędzia.....	66	Ochroniarz.....	107
Płytowe.....	18	Rozdział VI: Ekwipunek specjalny	70	Posłaniec.....	108
Pancerze z innych krain.....	19	Mikstury.....	70	Przewodnik.....	109
Używanie pancerzy.....	22	Trucizny.....	72	Przewoźnik rzeczny.....	109
Jakość wykonania.....	22	Osobliwości.....	74	Służący.....	110
Wpływ pancerza.....	22	Symbole i przybory religijne.....	76	Tłumacz.....	111
Zdobienie pancerzy.....	22	Protezy.....	78	Zbrojny.....	112
Inskrypcje.....	23	Rozdział VII: Zwierzęta i transport	80	Rozdział X: Skarby	113
Ryty i symbole.....	23	Pospolite zwierzęta.....	80	Niezwyczajne monety.....	113
Herby.....	24	Zwierzęta domowe i niecodzienne.....	80	Klejnoty.....	114
Opis herbu.....	24	Wierzchowce.....	82	Bizuteria i ozdoby.....	115
Kolory.....	24	Rząd koński.....	83	Dzieła sztuki.....	116
Podział tarczy.....	24	Ladry.....	83	Aneks: Tabele	117
Godło herbowe.....	24	Inwentarz żywy.....	84	Indeks	127
Projektowanie własnych herbów.....	24				
Niszczanie opancerzenia.....	26				
Nietypowe uszkodzenia.....	26				
Naprawa pancerza.....	26				

Wprowadzenie

Przed Tobą wrota Zbrojowni Starego Świata!

Niniejszy dodatek to doskonały zbiór informacji o broni, zbrojach i różnego rodzaju wyposażeniu dostępnym w sklepach i kramach Starego Świata. Dzięki niemu możesz w dowolny sposób wyekwipować swojego Bohatera, oczywiście pod warunkiem, że posiada odpowiednią sumę w złocie. Rozszerzone i dokładnie opisane listy przedmiotów mogących znaleźć się na wyposażeniu Bohatera prezentują nowe rodzaje broni, pancerzy, trucizn, mikstur i różnorodnego innego ekwipunku. Dodatkowe informacje o wyposażeniu typowym dla pozostałych krain poszerzą Twoją wiedzę o Starym Świecie, jednocześnie zachowując mroczny i ponury klimat *Warhammera*. Z pewnością zauważysz, że niektóre informacje zostały już podane w *Księdze Zasad*, w **Rozdziale V: Ekwipunek**. Jest to zamierzone działanie – dzięki temu *Zbrojownia Starego Świata* to kompletne kompendium informacji o wyposażeniu Twojego Bohatera.

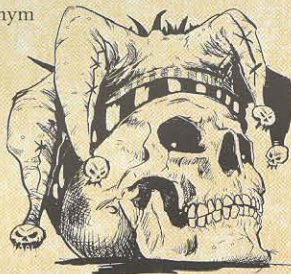
Zbrojownia Starego Świata podzielona została na 10 rozdziałów. Zawiera również aneks z najważniejszymi tabelami.

Wprowadzenie

To rozdział, który właśnie czytasz. Zawiera przegląd dodatku, jak również przybliża kilka zasad ogólnych, które stosują się do całości ekwipunku. Między innymi są to zasady dotyczące dostępności, obciążenia oraz jakości wykonania przedmiotów. Dodatkowo, w tym rozdziale znajdziesz pokrótce opisane zasady odsprzedaży ekwipunku.

Rozdział I: Pieniądze i handel

W tym rozdziale znajdziesz wszystko, co powinienś wiedzieć o systemie pieniężnym stosowanym w Starym Świecie. Opisane są tutaj różnego rodzaju środki płatnicze, rodzaje walut, sposoby wymiany towarowej, a także przedstawione ważniejsze szlaki handlowe i organizacje kupieckie. Istotnym uzupełnieniem jest zestawienie cen najważniejszych towarów i surowców.



Rozdział II: Opancerzenie

Zbroja to często druga skóra Bohatera. W tym rozdziale zostały opisane trzy podstawowe typy opancerzenia, uzupełnione o dwa dodatkowe – zbroje luskowe i ćwiekowane. Całość uzupełniają odmiany pancerzy typowe dla innych krain, zasady niszczenia opancerzenia oraz pełne informacje o herbach, godłach i znakach rycerskich.

Rozdział III: Uzbrojenie

Ten rozdział prezentuje wszelkiego rodzaju broń, dostępną na rynkach Starego Świata – zarówno broń białą, jak i strzelecką. Oprócz tego, znajdziesz tu opisy nowych rodzajów uzbrojenia, wymienione różnice w efektywności broni (zależne od jakości jej wykonania), a także zasady dotyczące niszczenia tarcz.

Rozdział IV: Broń palna i maszyny wojenne

Informacje zawarte w tym rozdziale pokazują, w jakim stopniu nowe technologie wpływają na sztukę wojenną. Znajdziesz tu kompletne zasady dotyczące broni palnej, także nowe jej typy. Całość uzupełnia opis podstawowych rodzajów machin oblężniczych, włącznie z zasadami korzystania z balist.

Rozdział V: Ekwipunek ogólny

Każdy poszukiwacz przygód ceni sobie własny ekwipunek. W tym rozdziale opisane są narzędzia, ubranie, żywność oraz wszelkiego rodzaju przedmioty użyteczności ogólnej, jakie Twój Bohater będzie mógł zdobyć w trakcie poznawania Starego Świata.

Rozdział VI: Ekwipunek specjalny

Niektóre przedsięwzięcia wymagają zastosowania wyposażenia specjalnego. W tym rozdziale znajdziesz rozszerzony opis specyficznych, a zwykle także bardzo drogich przedmiotów, takich jak trucizny, mikstury, itp.

Rozdział VII: Zwierzęta i transport

Zwierzę to często najbliższy przyjaciel poszukiwacza przygód. Opisane w tym rozdziale zwierzęta wykorzystywane są w rozmaity sposób: biorą udział w transporcie towarów i osób, ale także w handlu. Oprócz tego znajdziesz tu uzupełniony i rozszerzony opis pojazdów, stosowanych zarówno na niewielkich odległościach, jak i w długiej podróży.

Rozdział VIII: Własność i kupiectwo

Czy zastanawiałeś się, co robią Bohaterowie w przerwach pomiędzy przygodami? Czytając ten rozdział, dowiesz się, gdzie Bohaterowie mogą zatrzymać się na noc, co zjeść, czym się zająć, a także, w jaki sposób spróbować swoich sił w handlu, rzemiośle lub bardziej niezwykłych zajęciach.

Rozdział IX: Pracownicy najemni

Czasami nawet najlepsi potrzebują pomocy. Dzięki informacjom zawartym w tym rozdziale, Twój Bohater będzie mógł zatrudnić pracowników niemal wszelkiego rodzaju, oczywiście za odpowiednią opłatą. Oprócz ogólnych zasad zatrudniania służących, najemników i innych pomocników, znajdziesz tu także dokładne opisy Bohaterów Niezależnych, gotowe do wykorzystania w przygodzie.

Rozdział X: Skarby

Ostatni rozdział zawiera informacje o kosztownościach, biżuterii i kamieniach szlachetnych, dostępnych dla bogatszej klienteli.

Aneks: Tabele

Wszystkie najważniejsze tabele zostały zgromadzone w jednym miejscu. Dzięki temu, będziesz mógł szybko znaleźć potrzebny ekwipunek.



— Zasady ogólne —

W odniesieniu do wszystkich opisanych poniżej rodzajów ekwipunku mają zastosowanie zasady zamieszczone w *Księdze Zasad Warhammera*. Dla Twojej wygody, poniżej prezentujemy je raz jeszcze.

Zasada opcjonalna: Obciążenie

Zasada rozliczania punktów Obciążenia odzwierciedla ciężar oraz nieporęczność ekwipunku. Niektóre przedmioty o niewielkiej wadze mogą mieć spore rozmiary, utrudniające noszenie. Inne wręcz przeciwnie, pomimo małych rozmiarów mogą sporo ważyć. Co więcej, niektóre przedmioty nie nadają się do noszenia albo upchania w plecaku. W przypadku pieniędzy, 50 monet odpowiada 5 punktom Obciążenia.

Bohater może nieść określoną ilość ekwipunku (zależną od wartości jego Krzepy), nie odczuwając negatywnych skutków Obciążenia. Może nieść przedmioty o sumie punktów Obciążenia równej wartości jego Krzepy pomnożonej przez 10. BG z Krzepą równą 45 będzie mógł nieść 450 punktów Obciążenia, zanim waga wyposażenia zacznie go spowalniać. Za każde 50 punktów Obciążenia powyżej tego limitu, jego Szybkość maleje o 1.

Krasnoludy są szczególnie wytrzymałe i krzepkie, dlatego mogą nieść ekwipunek o wadze równej ich Krzepie pomnożonej przez 20. Zwierzęta pociągowe i juczne, takie jak konie albo muły, są w stanie udźwignąć większe ciężary. Liczba punktów Obciążenia bagażu, jaki mogą nieść, równa się wartości ich Krzepy pomnożonej przez 30.

Wyrażona w punktach Obciążenia waga niesionej postaci równa się sumie jej Krzepy i Odporności, pomnożonej przez 10.

Dostępność

Posiadanie pieniędzy nie daje pewności, że uda się zakupić pożądany przedmiot. Osady i małe wioski są znacznie gorzej zaopatrzone w towary, niż miasta zamieszkiwane przez większą populację. Kupno doskonale wykonanego miecza w małej osadzie będzie trudniejsze niż znalezienie kramu płatnerza w tętniącej życiem stolicy prowincji. Aby odzwierciedlić dostępność towaru lub usługi, zostały im przypisane określone poziomy dostępności, zawierające się w przedziale od Znikomej do Powszechnej. Mogą być wykorzystywane do określenia, czy przedmiot jest osiągalny w danym sklepie. Mistrz Gry powinien zmieniać poziom dostępności dóbr i usług, tak by pasowały do miejsca, w którym toczy się akcja gry.

Bohater Gracza, który poszukuje jakiegoś przedmiotu lub usługi, powinien wykonać udany test **plotkowania**, zmodyfikowany o poziom dostępności dóbr, jakie chce zakupić. **Tabela 0-1: Wpływ dostępności** zawiera modyfikatory testu **plotkowania** dla społeczności liczącej tysiąc lub mniej osób. Dla osad liczących od tysiąca do 10 tysięcy osób, trudność należy obniżyć o jeden stopień. W przypadku miast zamieszkiwanych przez więcej niż 10 tysięcy

osób, trudność powinna zostać zmniejszona o 2 stopnie. Osady liczące mniej niż sto osób są bardzo małe i nie oferują szerokiej gamy towarów. Bohaterowie, którzy chcą zrobić tam zakupy, muszą liczyć się z trudnością wykonania testu wyższą o jeden stopień. **Tabela 0-2: Dostępność a liczba ludności** pokazuje zmiany stopnia trudności testu w zależności od liczby mieszkańców w osadzie.

— Jakość wykonania —

Nie wszystkie towary wykonane są tak samo starannie. Część przedmiotów jest tandetna lub źle konserwowana, inne zaś pięknie ozdobione lub wyprodukowane szczególnie starannie. Poleć nadgniłego mięsa jest mniej apetyczny niż soczysta pieczeń, podobnie jak miecz wykuty w krasnoludzkiej kuźni jest cenniejszą bronią niż rdzewiejący kawał żelaza, który przypadkiem wydobyto z dna jeziora. Wszystkie przedmioty opisane w tym rozdziale są przeciętnej jakości. Oznacza to, że nie wyróżniają się niczym nadzwyczajnym, ale też nie zostały wykonane źle. Jeśli Twój Bohater pragnie posiadać ekwipunek o jakości innej niż przeciętna, powinien zastosować poniższe zasady, modyfikujące cenę i dostępność towaru.

W przypadku zwykłych przedmiotów lub usług, poziom ich jakości nie ma odbicia w zasadach gry. Kiepskiej jakości świeca może ciągle gasnąć, zbyt szybko się topić lub ohydnie śmierdzieć, podczas gdy świeca najlepszej jakości nie zostanie zdmuchnięta przez nagły powiew wiatru, daje jaśniejsze światło, a czasem przyjemnie pachnie. Szczególnie starannie wykuta broń może być lżejsza od zwykłej, a zbroja odporniejsza na ciosy. W przypadku powszechnie



dostępnych towarów i usług różnice w jakości są nieznaczne, choć MG może obniżyć stopień trudności niektórych testów, jeśli uzna to za stosowne.

Zasada opcjonalna: Odsprzedaż towarów

Bohater może sprzedać towar po cenie kupna, jednak nie jest to łatwe. Jeśli chce szybko pozbyć się przedmiotu, dostanie za niego połowę ceny. Jeśli natomiast chciałby uzyskać wyższą cenę, musi znaleźć nabywcę i potargować się o wyższą kwotę odsprzedaży. W takim przypadku należy wykonać przeciwny test **targowania**. Jeśli w teście wygra sprzedawca, otrzymuje 100% podanej w tabeli ceny rynkowej, powiększone o 10% za każdy poziom skuteczności. Jeśli natomiast wygra nabywca, oferuje 50% podanej w tabeli ceny rynkowej, zmniejszone o 10% za każdy uzyskany poziom skuteczności. Na przykład nabywca, który uzyskał dwa poziomy skuteczności, mógłby nabyć przedmiot za 30% podanej w tabeli ceny rynkowej.

Tabela 0-1:
Wpływ dostępności

Dostępność	Stopień trudności	Modyfikator testu plotkowania
Znikoma	Bardzo Trudny	-30
Rzadka	Trudny	-20
Sporadyczna	Wymagający	-10
Mała	Przeciętny	+0
Przeciętna	Prosty	+10
Duża	Łatwy	+20
Powszechna	Bardzo Łatwy	+30

Tabela 0-3: Jakość wykonania

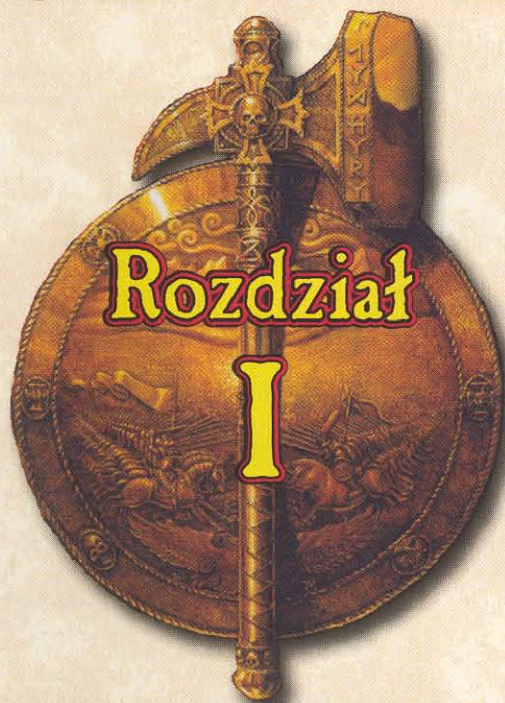
Jakość	Modyfikator ceny*	Dostępność
Najlepsza	x10	Zmniejsza się o dwa poziomy
Dobra	x3	Zmniejsza się o jeden poziom
Zwykła	x1	Bez zmian
Kiepska	x1/2	Zwiększa się o jeden poziom

* Podany modyfikator ceny to jedynie wartość proponowana. W przypadku niektórych przedmiotów najlepszej jakości, ich cena może być znacznie wyższa. Ostateczna decyzja w kwestii dokładnej wyceny i dostępności tego rodzaju przedmiotów należy do Mistrza Gry.

Tabela 0-2: Dostępność a liczba ludności

— Stopień trudności w zależności od liczby ludności —

Dostępność	Poniżej 100	Poniżej 1 tys.	Poniżej 10 tys.	Powyżej 10 tys.
Znikoma	Decyzja MG	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający
Rzadka	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający	Przeciętny
Sporadyczna	Trudny	Wymagający	Przeciętny	Prosty
Mała	Wymagający	Przeciętny	Prosty	Łatwy
Przeciętna	Przeciętny	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy
Duża	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny
Powszechna	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny	Automatyczny



Pieniądze i handel

„Dałem rzeźmieszkowi 20 błyszczków, żeby wyjaśnił to drobne nieporozumienie z celnikiem. To zadziwiające, jak łatwo można wprawić w ruch maszynę handlu za pomocą mieszanek krwi i złota!”

— Johann, przemysłowiec z Carroburga.

Monety to rzadkość w Starym Świecie. Większość transakcji opiera się na wymianie towarowej i usługowej (zwanej barterem). Na przykład, młynarz otrzymuje uzgodnioną część ziarna w zamian za zmielenie reszty na mąkę, natomiast rzeźnik otrzymuje część mięsa w zamian za oprowadzenie i poćwiartowanie zwierzęcia. Dzięki tego rodzaju wymianie barterowej, mieszkańcy miast i wsi obywają się bez konieczności używania pieniądza kruszcowego. Oczywiście, sprzedaż i kupno gotowych produktów lub świadczenie usług jest opłacane w monecie, szczególnie przez kupców i szlachtę. Tego rodzaju rozliczenia są preferowane raczej przez rzemieślników i wyższe warstwy społeczne. Chłopi muszą zadowalać się wymianą towarową na targowiskach i straganach.

W Tabeli 1-1: Dochód można znaleźć zwyczajowe stawki wynagrodzenia dla poszczególnych grup społecznych.

— System monetarny —

Waluty różnych krain bite są z trzech podstawowych kruszców: złota, srebra i miedzi (czasem zastępowanego przez miedź lub brąz, jednak te monety mają tę samą wartość). W każdym kraju monetom nadaje się pospolite nazwy. Monety bite ze złota określane są w Imperium jako złote korony (w skrócie oznaczane „zk”), srebrne nazywane są szylingami („s”), natomiast miedziane i mosiężne drobniaki są określane mianem pensów („p”). Sumę czterech koron zapisuje się jako 4 zk, dziewięć srebrnych szylingów to 9 s, a piętnaście pensów oznacza się jako 15 p.

Poszczególne monety wymienia się wedle następującego przelicznika:

$$1 \text{ złota korona (zk)} = 20 \text{ srebrnych szylingów (s)} \\ = 240 \text{ miedzianych pensów (p)}$$

$$1 \text{ srebrny szyling} = 12 \text{ miedzianych pensów}$$

Mimo podobnych rozmiarów i zawartości kruszcu, monety poszczególnych krain, a nawet prowincji i miast, różnią się między sobą. Rysunek na awersie zwykle jest charakterystycznym znakiem miasta lub władcy, który bije daną monetę. Umieszczane na rewersie rysunki, daty lub napisy różnią się w zależności od rasy i narodowości. Poniżej prezentujemy podstawowe rodzaje monet, używanych w poszczególnych krainach i prowincjach.

Bretonia

Bretonskie monety są zwykle mniej zdobne od monet bitych w innych krainach, jednak mimo prostego wzornictwa, cechują się dyskretną elegancją. Złota moneta (nazywana *ecu*) ma wymiary imperialnej korony. Na awersie widnieje popiersie króla Gillesa le Breton, pierwszego władcy królestwa, wybitnego wodza i najgodniejszego spośród całego rycerstwa Bretonii. Na srebrnej monecie (zwanej *denarem*) umieszczono herb Gillesa le Breton oraz datę jego śmierci. Brązowa moneta (zwana *pensem*) w rzeczywistości wykonana jest ze stopu brązu i cyny. Na awersie znajduje się herb lub znak rodowy jednej z 14 rodzin książęcych panujących w Bretonii.



Estalia

Pod względem wagi i zawartości kruszcu waluta Królestw Estalijskich przypomina monety imperialne. Na awersie złotej monety (zwanej *excelente*) widnieje wizerunek zamku na wzgórzu, natomiast na rewersie umieszcza się godło lub herb rodu, który włada królestwem, gdzie wybito



Tabela 1-1: Dochód

Zajęcie	Roczny dochód (zł)	Płaca miesięczna (s)	Tygodniówka (p)	Dniówka (p)
Chłop	9-15	15-25	45-75	7-12
Bogaty chłop	15-25	25-45	75-135	12-22
Karczmarz	20-30	35-50	105-150	17-25
Miejski kramarz	20-40	35-65	105-195	17-32
Najemnik	20-50	35-80	105-240	17-40
Zdolny rzemieślnik	25-80	40-135	120-400	20-66
Paser	30-100	50-165	150-495	25-82
Medyk	40-150	65-250	195-750	32-125
Mistrz rzemiosła	150-500	250-835	750-2 505	125-420
Szlachcic	250-500	415-835	1 245- 2 505	210-420
Arcymag	300-800	500-1 350	1 500- 4 050	250-675
Arystokrata	1 000+	1 700+	5 100+	850+

Wszystkie sumy podano bez uwzględnienia lokalnych podatków.

daną monetę. Podobnie jak w przypadku pozostałych krain Starego Świata, powszechnie używanym pieniądzem jest srebrna moneta – w Estalii zwana *realem*. Na jej awersie widnieje rysunek ryby, natomiast z drugiej strony znajduje się data emisji. Najmniejsza moneta – *duro* – wykonana jest z brązu lub miedzi. Na awersie umieszcza się wagę kupiecką, natomiast na rewersie widnieje chorągiew Królestw Estalijskich.

Imperium

Monety imperialne to najczęściej spotykany pieniądz w Starym Świecie. Mennice Imperium produkują najwięcej monet, choć różnią się one nieznacznie w poszczególnych prowincjach. Jako prawny środek płatniczy, wszystkie monety muszą spełniać szczegółowe wymogi w zakresie wagi i zawartości kruszcu, zgodnie z dokumentami przechowywanymi w Nuln. Nawet w obrębie jednej mennicy zdarzają się różnice w wyglądzie pieniądza. Na przykład, monety z Altdorfu mogą mieć na rewersie wizerunek Śmierci z kosą albo kroczącego gryfa. Zawsze jednak na awersie widnieje podobizna aktualnie panującego Księcia-Elektora danej prowincji. Wprowadzone do obiegu różnorodność monet, w połączeniu z mnogością dialektów regionalnych (i skłonnością mieszkańców poszczególnych krain do nadawania własnych nazw używanej walucie) sprawiają, że trudno połapać się w gąszczu dziwnego nazewnictwa. Przykładowo, złote korony znane są jako „gelt” (wśród mieszkańców Północy) lub „marki” (nazwa powszechnie używana w całym Imperium). Na srebrne szylingi mówi się „błyszczki” (szczególnie wśród uliczników i złodziei) lub „szlam” (określenie używane przez chłopów). Nawet pensy mają swoje zwyczajowe nazwy. Na przykład, wśród żołnierzy funkcjonuje określenie „szrapnele”, natomiast „brzęki” to typowa nazwa używana przez mieszczan. W niepodległym Marienburgu złote korony zwane są „gilderami” i bite przez poszczególne gildie kupieckie. Na awersie widnieje zwykle popiersie mistrza danej gildii, więc po każdej zmianie właściciela lub zarządcy gildii, zmienia się również wzór monety.

Altdorf

Na monetach z Altdorfu zwykle znajduje się rysunek zakapturzonego kościotrupa z kosą. Jest to symbol zwycięstwa nad rodem von Carsteinów w czasie Wojen z Wampirami. Miasto było dwukrotnie oblegane, ale za każdym razem najeźdźcy



musieli się wycofać. Symbol Śmierci z kosą symbolizuje triumf obrońców nad czarną magią i hordami ożywieńców. Na niektórych monetach (zwykle na pensach) można też zobaczyć rysunek kroczącego gryfa – symbol wierności Imperatorowi. Najczęściej jednak na awersie widnieje wizerunek samego Imperatora. Z tego względu monety altdorfskie zwyczajowo nazywane są „karłami”, natomiast wśród uliczników i złodziei znane są jako „błyski”.

Hochland

Hochland to prowincja słynąca z doskonałych łowców. Z tego względu na monetach często umieszcza się rysunek rogu myśliwskiego i łuku. Na nowszych monetach wybija się wzór skrzyżowanych broni: łuku i muszkietu hochlandzkiego, głównie w uznaniu doskonałości technologicznej tej ostatniej broni, która jest powodem do dumy hochlandzkich inżynierów. Na drobniejszych pieniądzach wybija się rysunki jelenia, niedźwiedzia lub gronostaja.



Kraina Zgromadzenia

Niziolki z Krainy Zgromadzenia używają imperialnych pieniędzy, jednak posiadają własne srebrniki, ozdobione charakterystycznym dla tej rasy symbolem koguta.



Middenheim

Oddając cześć Ulrykowi, władcy Middenheim umieszczają na swoich monetach wizerunek biegnącego wilka. Na niektórych monetach, głównie na szylingach, znajduje się czasem symbol twierdzy o czterech bramach lub klucza, na pamiątkę strażników miejskich, którzy walczyli w obronie miasta.



Nuln

Jako główny ośrodek nauki i przemysłu, Nuln umieszcza na monetach wizerunek słynnego wielkiego mostu albo rysunki dział lub baterii ogniowych produkowanych w mieście. Na awersie nulneńskich złotych koron znajduje się popiersie Imperatora, natomiast na rewersie widnieje godło Akademii Artylerii.



Ostland

Widoczny na monetach rysunek głowy byka to symbol solidności i uporu, cech charakteru typowych dla mieszkańców tej prowincji. Pod tym względem podobni są do Kislewczyków – sąsiadów zza wschodniej granicy. Czasami na monetach można też znaleźć rysunek Smoczego Łuku – dziedzicznego skarbu władców Ostlandu.



Stirland

W czasach Sigmara plemionami zamieszkującymi te ziemie władała wojownicza królowa. Zginęła bohaterską śmiercią w bitwie na Przełęczy Czarnej Ognia, a jej syn został pierwszym elektorem Stirlandu. W legendach wciąż wspomina się jej pamięć, choć nie zachowało się imię bohaterskiej królowej. Jej podobizna zdobi rewers srebrnych monet ze Stirlandu.



Talabheim

Rzeka Talabek to święta rzeka dla mieszkańców tej prowincji i jednocześnie życiodajna arteria zapewniająca rozwój gospodarki tego obszaru Imperium. Rzeka umożliwia handel i uprawę ziemi, ale jest również symbolem życia religijnego. Na wielu monetach, głównie srebrnych, pojawia się zatem stylizowany rysunek rzeki. Mniejsze monety również odwołują się do wiary w bogów, których czczono jeszcze przed pojawieniem się Sigmara. Na rewersie pensów widnieje rysunek poroża lub drzewa z konarami wykrzywionymi niczym rogi. Niezwykłe położenie miasta – na dnie krateru – to symbol złączenia mieszkańców Talabheim i boskiego Sigmara pod postacią komety. Z tego powodu, na złotych koronach widnieje rysunek komety z podwójnym ogonem.



Wissenland

Po przejściu ziem dawnej prowincji Solland, mieszkańcy południowych rejonów Imperium przejęli również symbol słońca, wykorzystywany na dawnych flagach i monetach. Przyczyną takiego uwielbienia dla gwiazdy dziennej jest przestroga i ponura nauka, jaka płynie z opowieści o upadku Sollandu. Na południu mówi się, że jest to kraina „gdzie nie docierają promienie słoneczne”.



Kislev

Używany w Kislevie złoty dukat zmienia wygląd z każdym nowo obranym carem lub carycą. Tradycyjnie z okazji koronacji wybija się nową serię monet z wizerunkiem monarchy na awersie. Na rewersie zawsze widnieje ten sam wizerunek pałacu. Kislevskie monety są doskonałej jakości. Mówi się nawet, że sztance używane do ich produkcji pochodzą z krasnoludzkich fortec z Gór Krańca Świata. Częściej spotykana jest srebrna moneta *denga*, na której znajduje się wizerunek legendarnej władczyni – carycy Katarzyny. Miedziaki (zwane *pulo*) ozdobione są rysunkiem niedźwiedziego łba na awersie i orla na rewersie.



Księstwa Graniczne

Księstwa Graniczne nie posiadają własnej waluty. Na tych dzikich ziemiach honoruje się każdy pieniądz. Najczęściej używa się imperialnych koron, ale w obiegu krążą też inne waluty.

Norska

Daleko na północ od Imperium i Kisleva leży ponura, mroźna kraina Norski, ocieniona złowieszczym mrokiem Chaosu. Większa część tego regionu to jałowe, skute lodem pustkowia, na jakie nie zapuszczają się żadni kupcy. Norsmeni rzadko produkują własne monety, zadowolając się tymi, które ukradną podczas łupieżczych najazdów. Czasem spotyka się *sceattas* – niewielkie, srebrne monety z prymitywnie wykonanym rysunkiem króla Norsmenów, otoczonym pierścieniem runów. W obiegu krążą też *fennigi* – monety z brązu. Ich awers podzielony został na cztery części. W każdej znajduje się inna runa – w lewej górnej siła, a potem odwaga, śmierć i zwycięstwo. Norsmeni nie wykorzystują złotych monet. Zamiast tego przetapiają kruszec i wyrabiają z niego biżuterię.



Norsmeni nie znają pojęcia kursu wymiany walut. Wszystkie obce pieniądze traktują tak samo, niezależnie od ich wartości.

Tilea

Każde z tileańskich miast-państw bije własną monetę. Zależnie od regionu, władcy lub rządzącego rodu, a także historii i zwyczajów, wizerunki i wzory na monetach znacznie się różnią. Tym dziwniejsze jest, że Tilea stosuje imperialne nazewnictwo pieniędzy. Awers powszechnie używanych złotych koron zdobią wizerunki poszczególnych książąt, dożów i mistrzów gildii, natomiast na rewersie widnieje znak wagi kupieckiej, podobnie jak w przypadku estalijskiego *duro*. Na szylingach spotyka się rysunki statku lub balisty – słynnego wynalazku z Tilei. Różnorodność cechuje także krążące w obiegu pensy. Na niektórych umieszcza się rysunki fortec, świątyń, zamków, ratuszy miejskich, a nawet targowisk i rynków. Ze względu na to, że każde miasto-państwo wybija własną monetę, ich wartość i jakość znacznie się różnią. Z tego właśnie powodu, tileańskie monety rzadko są uznawane w innych krainach. Niemal wszyscy kupcy krasnoludscy z zasady odmawiają płatności w tileańskiej walucie, dlatego na ich ziemiach handlarze z Tilei używają wyłącznie pieniędzy imperialnych lub czystego kruszcu.



Monety krasnoludzkie

Krasnoludy stosują imperialny system monetarny, jednak produkowane przez nich monety są doskonałej jakości i mają bogatsze wzornictwo. Na złotej monecie widnieje skomplikowany ryt przedstawiający Księgę Krzywd – symbol krasnoludzkiej pamięci i tradycji. Pozostałe monety, zarówno srebrne, jak i miedziane, oznaczane są znakami klanowymi z wybitą datą emisji. Na niektórych monetach można również znaleźć stylizowany wizerunek górskich szczytów. Krasnoludy, jako rasa praktyczna i dosłownie traktująca wiele rzeczy, nazywają monety zależnie od zawartego w nich kruszcu: złociszce, srebrniki i miedziaki.



Monety elfie

Elfy wykorzystują monety do prowadzenia handlu z ludźmi i pozostałymi rasami Starego Świata. Między sobą prowadzą raczej wymianę towarów lub usług, odnosząc się z niechęcią do korzystania z bezosobowej wymiany metali. Podobnie jak w przypadku wielu innych sytuacji w elfich wspólnotach, także produkcja pieniędzy to okazja dla elfich rzemieślników, by stworzyć dzieło o wyjątkowym pięknie. W swojej sztuce elfy nigdy nie przedstawiają symboli wojennych, ze względu na



Tabela 1-2: Kurs wymiany

— Kurs wymiany w pozostałych krainach —

Pieniądze	Bre	Est	Imp	Kis	Nor	Til	Kra	Elf	Ara
Bretonia (Bre)	—	+10%	+5%	+10%	+0%	-20%	-10%	+5%	+10%
Estalia (Est)	-10%	—	-5%	-10%	+0%	-10%	-20%	+0%	+0%
Imperium (Imp)	-5%	+5%	—	+10%	+0%	-15%	-15%	+0%	+5%
Kislev (Kis)	-10%	+10%	-5%	—	+0%	+0%	-10%	-5%	-10%
Norska (Nor)	-30%	-10%	-20%	-5%	—	-5%	-20%	-10%	+0%
Tilea (Til)	-50%	-20%	-30%	-10%	+0%	—	brak	-20%	-10%
Krasnoludy (Kra)	+20%	+40%	+30%	+40%	+0%	+50%	—	+0%	+20%
Elfy (Elf)	-5%	+5%	+0%	+5%	+0%	+20%	+0%	—	+5%
Arabia (Ara)	-10%	+0%	-5%	+10%	+0%	-10%	-20%	-5%	—

powszechnie panującą niechęć do przemocy i wojny. Dlatego też na złotych *suwerenach* nie widzi się skrzyżowanych mieczy lub rysunków upamiętniających militarne zwycięstwa. Zamiast tego, elfy ozdabiają monety pięknymi wizerunkami tego, co ich zachwyca w świecie przyrody. Leśne Elfy umieszczają na monetach wzory liści. Na złotych monetach widnieją dębowe liście, na srebrnych charakterystyczny znak klonu, natomiast na drobniejszych monetach wybija się rysunki liści brzozy, leszczyny lub rozmaitych drzew owocowych. Z kolei Wysokie Elfy preferują motywy architektoniczne, umieszczając na monetach wizerunki wież, zamków i świątyń. Czasem też ozdabiają je rysunkami mitycznych stworzeń, takich jak smoki lub pegazy.

Inne krainy

W Starym Świecie w obiegu znajdują się różne monety. Czasami można spotkać dziwne waluty z dalekich krain. Na rynkach Tilei, Estalii i Księstw Granicznych pojawiają się pieniądze z Arabii – złote monety z rysunkiem skrzyżowanych szabel, srebrne z pięknymi rumakami, a także brązowe z półksiężycem. W Kislevie natrafić można na dziwne, stalowe monety z odległego Kataju, cenione nie ze względu na zawartość kruszcu, ale z powodu ich odmienności i unikalności.



Ozdabiają je kunsztownie wykonane rysunki dziwacznych stworzeń. Niektóre z tych monet mają otwór w środku, dzięki czemu można je nosić nanizane na rzemieniu – zgodnie ze zwyczajem mieszkańców Kataju. Ostatnio na rynkach miast Południa pojawiły się również samorodki złota z Lustrii, jednak dość szybko są przetapiane na zwykłe monety. Można je łatwo rozpoznać po charakterystycznym czerwonym odcieniu.

Kurs wymiany

Upředzenia rasowe, niechęć do obcych i niewysoki poziom wykształcenia większości społeczeństwa sprawiają, że waluty obcych ras lub krain traktowane są jako pieniądz o obniżonej wartości. Mimo iż większość krain stosuje podobny system miar i wag, władcy wprowadzają różne kursy wymiany walutowej i systemy przeliczania wartości pieniądza. Powoduje to utrudnienia w handlu, ale jednocześnie zapewnia okazje do spekulacji walutami, czyli zarabiania na różnicach w kursie wymiany poszczególnych monet. Co więcej, niektórzy władcy oraz właściciele mennic „zanieczyszczają” kruszec, dodając domieszki cyny, żelaza i innych poślednich metali. Znacznie obniża to wartość tej monety w transakcjach zawieranych w innych krajach. W Tabeli 1-2: Kurs wymiany można znaleźć zwyczajowo przyjęty przelicznik poszczególnych walut.

— Podrabianie pieniędzy —

Z uwagi na różnorodność wykorzystywanych monet, łatwo wprowadzić do obiegu fałszywe pieniądze. Wytropienie ich źródła jest praktycznie niemożliwe. Podrabianie pieniędzy to poważny problem dla gospodarki Imperium, z którym władcy nie potrafią sobie poradzić. Zauważając ten fakt, wielu utalentowanych metalurgów, złotników i kupców rezygnuje z dotychczasowego uczciwego zajęcia lub pomnażają swój majątek, produkując własne monety. Celują w tym skrawkarze, którzy uzyskują odpowiedni materiał, spilowując brzozi oficjalnie emitowanych monet. Niektórzy fałszerze przetapiają monety, obniżając ich wartość domieszkami innych metali.

Przygotowanie materiału

Najważniejszym elementem wyposażenia warsztatu fałszerza jest sztanca. To metalowa forma, dzięki której monety zyskują określony kształt i wzór. Sztanca nie są łatwe do zdobycia. Dotarcie do kogoś, kto ma do nich dostęp, wymaga wykonania udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **plotkowania** (oraz odpowiedniej łapówki), ale zdolny rzemieślnik posiadający umiejętność **rzemiosła (sztuka)** jest w stanie stworzyć taką sztancę, wykonując udany Trudny (-20) test tej umiejętności. Potrzebny będzie również piec do przetapiania metali i warsztat metalurgiczny.



Po stworzeniu wzoru monety, fałszerz powinien zdobyć surowce do jej wyrobu. Zwykle używa się oficjalnie uznanych monet (po przetopieniu i dodaniu domieszek z jednej takiej monety można wyprodukować do 4 fałszywek). Uzyskanie odpowiedniego koloru i wagi wymaga użycia przynajmniej czwartej części bazowego materiału (czyli złota, srebra, miedzi albo brązu). Fałszowana moneta musi być pod względem wzornictwa absolutnie zgodna z oryginałem. Z tego względu fałszerze zwykle zatrudniają pomocników, którzy pomagają im w zdobyciu dwustronnego wzoru sztanicy. Monety pozbawione odpowiedniego rysunku na awersie i rewersie są od razu rozpoznawane jako fałszywki.

Produkcja pieniędzy

Mając do dyspozycji warsztat i materiały, rzemieślnik może wyprodukować każdego dnia tyle monet, na ile mu wystarczy surowca, ale nie więcej niż 50. Wymaga to wykonania Wymagającego (-10) testu **rzemiosła (kowlstwo)**. Nieudany test oznacza, że od ilości zaplanowanych monet należy odjąć różnicę między zmodyfikowaną cechą testowaną, a wynikiem rzutu. Na przykład, jeśli Inteligencja rzemieślnika wynosi 20 (10 po uwzględnieniu modyfikatora z trudności testu), a wynik testu to 45, różnica wynosi 35. Po całym dniu pracy, rzemieślnikowi udało się wykonać tylko 15 monet (50-35 = 15).

Wprowadzenie do obiegu

Falszywych monet można używać we wszystkich transakcjach, lecz za każdym razem należy wykonać test **przekonywania**. Konsekwencje nieudanego testu mogą być bardzo przykre, gdyż kontrahent rozpoznaje fałszywe pieniądze. Wprowadzenie do obiegu monety z innym wzorem niż oryginalny jest jeszcze trudniejsze.

— Wymiana towarowa —

Nie wszystkie transakcje finalizowane są za pomocą pieniędzy. W istocie, większość polega na wymianie towarów lub usług (zwanej barterem). W biedniejszych dzielnicach miast w taki właśnie sposób wypłaca się wynagrodzenie za pracę. Wymiana towarów jest popularną metodą handlu również w rejonach wiejskich, gdzie zamożność oceniana jest po stopniu zaopatrzenia danej osoby lub rodziny w środki trwałe, takie jak żywność, odzienie lub dom. Handel wymienny jest powszechnym sposobem załatwiania

Każda kolejna transakcja przeprowadzana przy użyciu tej monety zwiększa ryzyko rozpoznania fałszerstwa. Zwiększa to również trudność testu **przekonywania**. Pierwsza transakcja to trudność Przeciętna (+0), następna to Wymagająca (-10), potem Trudna (-20) i wreszcie Bardzo Trudna (-30).

Tabela 1-3: Wymiana barterowa

Towar/usługa	Towar/usługa na wymianę						
	Z	R	S	M	P	D	Po
Znikoma (Z)	1	2	4	8	16	32	64
Rzadka (R)	1/2	1	2	4	8	16	32
Sporadyczna (S)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Mala (M)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Przeciętna (P)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Duża (D)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
Powszechna (Po)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

transakcji między łowcami, leśnikami, tropicielami, ale także wśród elfów i ludów żyjących na obszarach mniej cywilizowanych. W dziczy bardziej niż pękata sakiewka przydaje się dobra broń i mocne buty. Bez nich wędrowiec jest równie biedny, jak najpodlejszy żebrak z rynsztoków Altdorfu.

Dzięki takiemu rozwiązaniu rzeźnik może wymienić poleć mięsa na buty, a garncarz komplet glinianych garnków na worek maki. Ustalenie porównywalnych wartości wymienianych towarów zależy tylko i wyłącznie od zapotrzebowania i zaopatrzenia w danej społeczności. W podobny zresztą sposób ustala się ceny, zależnie od podaży danego produktu i popytu na niego. Na przykład, garnek lub kociołek może być używany wielokrotnie, natomiast porcja mięsa tylko raz. Z tego powodu garnek lub kociołek zwykle będzie wart kilkanaście porcji mięsa. Z drugiej strony, w przypadku głodu, garncarz lub kowal będą musieli „zapłacić” kilkoma kompletami garnków, żeby zdobyć porcję jedzenia.

Jak to działa?

Określenie reguł wymiany barterowej jest bardzo proste. Przede wszystkim należy ustalić wartość przedmiotu, biorąc pod uwagę jego użyteczność dla nabywcy lub w regionie. Na przykład, dla głodnego niemal bezcenne będzie pożywienie, natomiast miecz będzie praktycznie bezwartościowy w mieście, które słynie z wyrobu broni. Można też porównać dostępności obu towarów, zmodyfikowane rozmiarami lokalnej społeczności. W Tabeli 1-3: Wymiana barterowa znajdziesz porównanie względnej wartości towarów, zależnie od ich dostępności. MG może zmienić te współczynniki, zależnie od sytuacji panującej w danym regionie. Można uznać, że jest to swego rodzaju przelicznik wartości przedmiotu (działający podobnie jak kurs waluty). Na przykład, rzadko dostępny przedmiot może być wart dwóch przedmiotów o dostępności sporadycznej.

Przykład: Jon jest głodny. Próbuje zdobyć coś do jedzenia, ale skończyła mu się gotówka. Decyduje się wymienić zapasowy miecz (dostępność przeciętna) na gorący posiłek (dostępność duża). Porównując oba poziomy dostępności, można uznać, że Jon za swój miecz mógłby dostać dwa posiłki. Jeśli natomiast wymiana miałaby miejsce w mieście, gdzie broni jest mało, dostępność miecza mogłaby spaść do poziomu Małej, co zapewniłoby Jonowi cztery posiłki. W skrajnych przypadkach mógłby nawet dostać osiem posiłków, gdyby broń okazała się wyjątkowo trudnym towarem do zdobycia (dostępność sporadyczna). Z drugiej strony, jeśli akurat okoliczne tereny dotknęła klęska nieurodzaju, dostępność żywności mogłaby dramatycznie spaść (dostępność sporadyczna). W tym przypadku, Jon musiałby dać 4 miecze za jeden gorący posiłek!

Wymiana usług

W podobny sposób jak towarami, można wymieniać się również usługami. W Rozdziale IX: Pracownicy najemni znajdziesz informacje na temat dostępności różnych usług. Po całym dniu pracy przeciętny rzemieślnik mógłby liczyć na pełne wyżywienie i nocleg. Ale już w większym mieście, w warunkach większej konkurencji, mógłby otrzymać najwyżej jeden posiłek dziennie.



– Handel i gospodarka –

Nawet w świecie rozdzieranym przez wojny, ludzie próbują żyć w pokoju. Chłopi tak samo ciężko pracują na roli gdzieś w Estalii, jak we wschodnich prowincjach Imperium lub w Kislevie. W miastach rzemieślnicy przetwarzają surowce dostarczane przez łowców, górników i chłopów w różnego rodzaju towary, od zwykłego mydła po doskonałej jakości kołczugę z Marienburga. Kupcy rozwożą je karawanami do najdalszych zakątków Starego Świata, ryzykując utratę towarów (a nierzadko też życia) dla większego zysku. Następnie kramarze i sklepikarze wystawiają na sprzedaż gotowe produkty, pomnażając bogactwo własne i całej prowincji.

Gospodarka

W każdej dziedzinie gospodarki działa podobny mechanizm. Surowce są przetwarzane, a następnie w formie gotowych produktów sprzedawane końcowym odbiorcom. Chłopi w pocie czoła uprawiają ziemię lub hodują zwierzęta. Plody natury lub mięso i skóry zwierząt sprzedają przetwórcom, takim jak rymarze, młynarze lub rzeźnicy. Górnicy wydobywają złoża z Gór Środkowych i sprzedają rudy metalurgom, kowalom i płatnerzom, którzy używają ich do wytwarzania zbroi, broni, zastawy stołowej, biżuterii i innych przedmiotów metalowych. Większość rzemieślników sprzedaje swoje wyroby na rynku lokalnym, gdyż zwykle brakuje im środków pieniężnych, by przewozić towary na większe odległości i rozszerzać działalność na inne rynki. Transportem towarów zajmują się więc kupcy i gildie handlowe.

Kupcy

Na samym dole hierarchii kupieckiej znajdują się obwoźni handlarze i domokrażcy, którzy podróżują od wioski do wioski, sprzedając to, co uda im się znaleźć lub tanio kupić. W swojej ofercie równie często mają towary dobrej jakości, jak też zwykły szmelc. Najbiedniejsi kupcy sprzedają tylko produkty gotowe, z wyjątkiem żywności, której przewożenie wymaga drogiego środka konserwujących. Domokrażca prowadzi działalność na obszarze kilku (6-12) wiosek, które odwiedza na zmianę. Zamożniejsi mogą sobie pozwolić nawet na strażnika lub dwóch. Są to jednak rzadkie przypadki, ponieważ jeśli handlarza stać na strażnika, to z pewnością może również zainwestować kapitał w lepszy środek transportu niż własne nogi lub mały wózek.

Następną liczną grupę stanowią kupcy właściwi. Ich przekrój jest znacznie szerszy, od biednych, początkujących handlarzy, którzy prowadzą działalność na niewielkim obszarze, aż po bogatych kupców, którzy przewożą towary do najdalszych zakątków kontynentu. W wielu miastach działają gildie kupieckie – zrzeszenia, które dbają o interesy należących do nich kupców. Mimo znacznych wpływów w skali lokalnej, nie mogą one równać się z potężnymi Rodami Kupieckimi. Większość kupców posiada stałą siedzibę w dużym mieście, skąd prowadzą działalność i organizują transport produktów między rynkami zbytu. Zamożniejsi mogą sobie pozwolić na statki lub barki (przewożące towary do portów i miast nabrzeżnych) lub karawany, które podróżują szlakami lądowymi do dalekich miast na Południu i fortach krasnoludzkich na Wschodzie.

Najbogatszą grupę wśród kupców stanowią zarządcy i właściciele Wielkich Rodów Kupieckich. Ich bogactwo i wpływy stawiają ich w jednym rzędzie z książętami i królami. Kontrolują lokalne rynki w takim stopniu, że potrafią zablokować dopływ surowców do miasta, żeby podnieść cenę własnych produktów, lub zasypać wybrany rynek masą tanich towarów, by wyeliminować konkurencję. Rody Kupieckie zwykle utrzymują po kilka kantorów w większych miastach oraz posiadają rozległą sieć przedstawicieli handlowych, którzy działają na rynkach lokalnych, zdobywając informacje o popycie na określone towary i negocjując ceny z dostawcami surowców. Poniżej przedstawiamy kilka ważniejszych Rodów Kupieckich.

Ród Agnew

Klasa średnia w Bretonii jest znacznie słabiej rozwinięta niż silna i zyskująca coraz większe wpływy klasa mieszczańska Imperium. Szlachta i arystokracja bretońska kontrolują niemal każdy aspekt życia publicznego, na czele z handlem. Jednym z bardziej wpływowych jestród Agnew, znany w całym Starym Świecie z produkcji doskonałych win i innych trunków. Dokonania jego członków w dziedzinie wytwarzania napojów alkoholowych znacznie przekraczają chwałebne wyczyny na polu walki. Ród w krótkim czasie zgromadził olbrzymi majątek, kontrolując eksport win z doskonałych winnic z doliny Morceaux. Dzięki uzyskanym w ten sposób pieniądзом, był w stanie współfinansować secesję Marienburga. Przedstawiciele rodu tłumaczyli to działaniem w obronie interesów Bretonii, ale niewątpliwym efektem odłączenia się wielkiego portu od Imperium był wzrost wpływów rodu Agnew w całej Jałowej Krainie. Mimo iż niektóre rody szlacheckie potępiają angażowanie się w działalność, która nie przystoi prawdziwym rycerzom, trzeba przyznać, że ród Agnew w dużej mierze przyczynił się do rozwoju gospodarczego Bretonii.

Ród Bacher

Niewielka gildia, która powstała jako pośrednik w handlu pieczywem i wypiekami w okolicach Marienburga, wkrótce wywalczyła sobie pozycję głównego dostawcy żywności w Starym Świecie. Dysponując stałą siedzibą w Marienburgu, zarządcy rodu posiadają rozległe koneksje i udział w kontaktach gospodarczych wielkiego portu z pozostałymi miastami Imperium. W Marienburgu krąży plotka, że ród Bacher potajemnie kieruje radą miejską, ale większość obywateli miasta wydaje się nie podzielać tych podejrzeń. Ród Bacher handluje przecież nie tylko z Bretonią i Imperium, ale także z pozostałymi krainami. W niemal wszystkich portach Starego Świata można zobaczyć statki z charakterystyczną banderą rodu Bacher, przedstawiającą konika polnego na czerwonym tle. Ród konkuruje z mniejszymi rodami kupieckimi i gildiami z Imperium, choć przewagę zapewnia mu wyłączność na import bretońskiej brandy.

Kosztowności Korbrela

Jest to nazwa dużej gildii kupieckiej, która zaspokaja potrzeby najbogatszych mieszkańców Starego Świata, oferując biżuterię, klejnoty, wyroby z kryształu, szkła oraz drogocennych metali, w tym także z rudy gromrilu pozyskiwanej od krasnoludów. Korbrel to nazwa dobrze znana wszystkim arystokratom, zwłaszcza w dekadenskich kręgach wyższej socjety. Na każde ucieczce i bankiecie u Imperatora można spotkać przynajmniej jednego przedstawiciela tego wpływowego rodu kupieckiego.

Ród von Kantor

Posiadająca siedzibę w Averheim rodzina von Kantor to niewielka, choć prężnie działająca organizacja handlowa, zaprawiona w walkach z najzłotymi orków i innych potworów, przybywających z Przełęczą Czarnego Ognia. Zajmuje się wydobywaniem i wstępną obróbką rud metali wydobywanych z Gór Krańca Świata. W tej dziedzinie konkurują z krasnoludami, przeciwstawiając długoletnim tradycjom i doświadczeniu Khazadów niemal niewolniczą pracę słabo opłacanych górników z okolicznych wiosek. Ród kontroluje obrót surowcami w mieście, choć większość transakcji zawiera w miastach na północy Imperium. Jego symbolem jest wizerunek góry o dwóch szczytach.

Klan Rumster

Jest to organizacja, do której należą wyłącznie niziołki. Dysponując szeroką siatką pośredników i przedstawicieli, zarządcy klanu zajmują się dystrybucją różnego rodzaju słodczy i pieczywa na terenie

całego Imperium. Ich firmowe wypieki, takie jak „paszteciki za pensa” i „suchary podróżne”, cieszą się opinią tanich, lecz nieco podejrzanych wyrobów. Przedstawiciele Rumstera napędzają koniunkturę, produkując ciasta po minimalnych kosztach, czasem nawet wykorzystując nadpsute mięso lub zanieczyszczoną mąkę. Plotka głosi, że farsz w pasztecikach Rumstera lub nadzienie w naleśnikach zawiera wiele dziwnych składników.

Inne rody

W Starym Świecie działają także inne rody kupieckie. Między innymi należy wymienić elfi ród Zefir, który kieruje sprzedażą elfich towarów na rynkach Erenggradu, Marienburga i Altdorfu, a także ród Fabbicante z Tilei, który negocjuje z władcami północnych krain wynajem oddziałów najemnych i wolnych kompanii kondotierów. W wielu pałacach i zamkach możnowładców posadzki wykładane są rzadkimi i drogocennymi marmurami, sprowadzonymi przez ród Steinhauerów. Jednak rody kupieckie zazwyczaj koncentrują działalność na opanowaniu rynku lokalnego, a dopiero potem rozszerzają ją na inne prowincje i krainy.

Szlaki handlowe

W Starym Świecie istnieją trzy rodzaje szlaków handlowych – morskie, rzeczne i lądowe. Najbardziej opłacalny jest przewóz barkami rzeczными, gdyż z uwagi na rozbudowaną sieć rzek i kanałów, taki transport jest szybszy od karawan lądowych. Co więcej, barki są znacznie pewniejszą metodą zabezpieczenia kupców przed napadami rozbójników i potworów grasujących w lasach Imperium. Duże łodzie wyładowane towarami to częsty widok na niemal wszystkich rzekach Starego Świata. Transport morski, choć równie szybki, jest znacznie bardziej niebezpieczny,

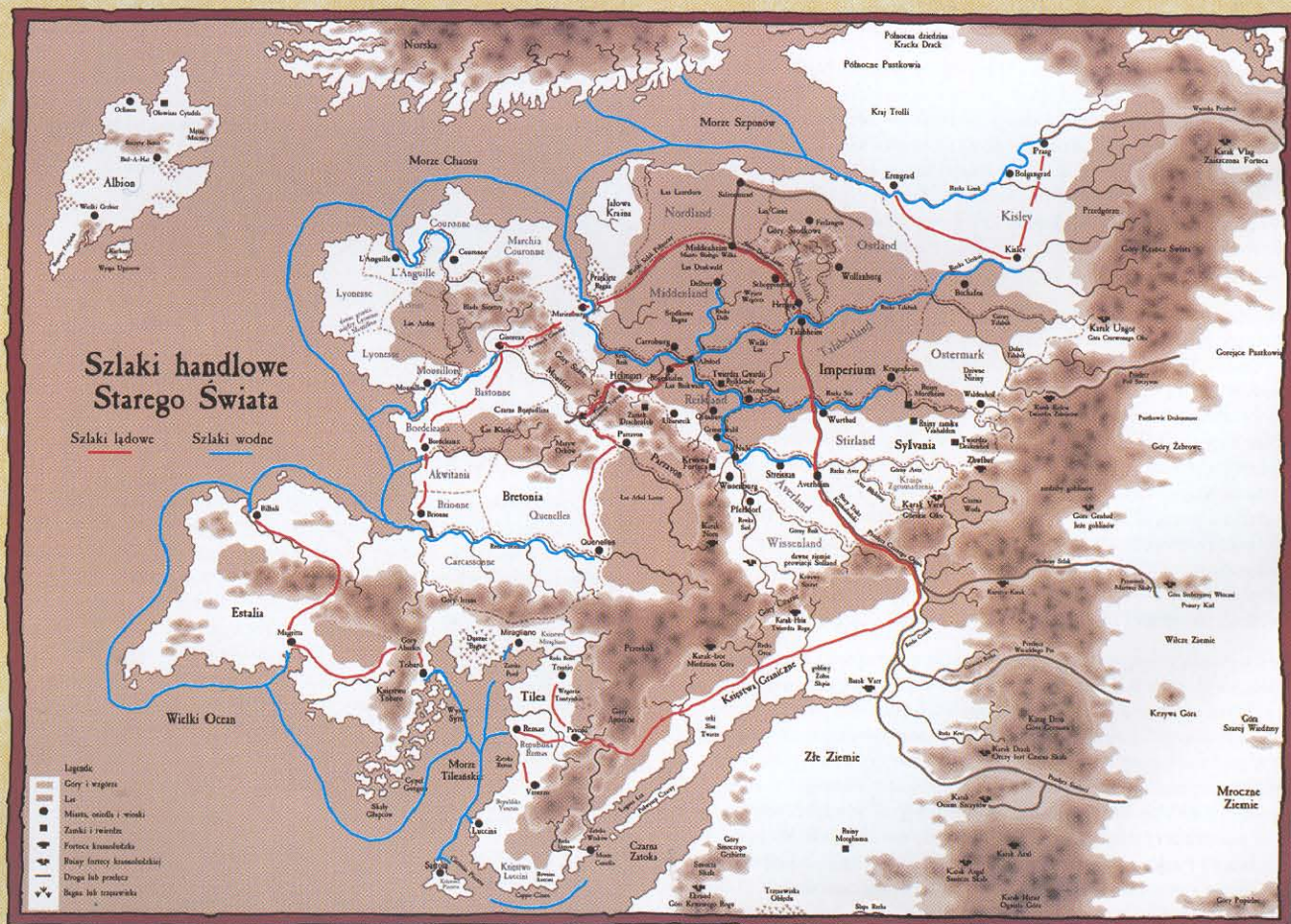
ze względu na ryzyko ataku piratów z Sartosy albo korsarzy z Bretonii lub Arabii, którzy czyhają na nieuzbrojone tileańskie i bretońskie statki towarowe. Morze Tileańskie i wody Wielkiego Oceanu są tak niebezpieczne, że nawet znacznie szybsze statki nie potrafią uciec przed pościgiem pirackich flotylli, operujących z ukrytych zatoczek lub niewielkich wysepek.

Karawany lądowe, zwykle w formie konwoju wozów, podróżują między ośrodkami w głębi lądu lub przewożą towary z i na wybrzeże. Zwykle mają silną obstawę strażników, szczególnie w niebezpiecznych regionach leśnych lub podgórskich. Kupcy starają się przynajmniej część podróży spędzić na barkach rzecznych, by w ten sposób zminimalizować szansę napadów zbójców, orków lub zwieroludzi.

Najsłynniejszym traktem handlowym jest Srebrny Szlak, który łączy Stary Świat z dalekimi krainami Indu i Kataju. To długa podróż, w ciągu której czyha wiele niebezpieczeństw, na czele z hordami hobgoblinów. Pomyślny powrót z bajecznymi bogactwami Orientu może jednak zapewnić dostatnie życie, dlatego też nie brakuje śmiałości, którzy zapuszczają się na dzikie pustkowia między Wschodem a Zachodem.

Handel

Mimo że w gospodarce Starego Świata dość istotne miejsce zajmują Marienburg i Erenggrad, to jednak Imperium pozostaje największym producentem i konsumentem towarów. Jest głównym rynkiem zbytu dla wszystkich wielkich Rodów Kupieckich i większych gildii handlowych. Wpływami gospodarczymi przewyższa Bretonię, Królestwo Estalijskie, a nawet republiki kupieckie z Tilei. Poniżej przedstawiono główne ośrodki handlowe w Starym Świecie.



Altdorf

Jako stolica Imperium, siedziba dworu Imperatora oraz główny ośrodek kultu Sigmara, Altdorf to prawdziwe serce Imperium. Z całego Starego Świata przybywają pielgrzymi, aby otrzymać błogosławieństwo od kapłanów Sigmara. W czasie pobytu w tym pięknym mieście wydają znaczne sumy w gospodach, galeriach, muzeach, a nawet po to, by przez bramę popatrzeć na pałac Imperatora. Położony u zbiegu dwóch rzek – Reiku i Talabeku – Altdorf to doskonały punkt przeładunkowy dla kupców i przewoźników rzecznych. Do tego należy doliczyć rzeszę żaków i uczonych z wielu uniwersytetów, odwiedzających biblioteki posiadające w swoich zbiorach niezwykle cenne rękopisy.

Marienburg

Mimo iż formalnie pozostaje niezależny od Imperium, Marienburg utrzymuje silne związki gospodarcze z dawnym seniorem. Jako największy port morski Starego Świata, stanowi główny ośrodek handlowy na Północy. Jednocześnie jest punktem docelowym wielu kompanii przewoźniczych transportujących towary po Reiku. Co więcej, Marienburg to główny port przeładunkowy dla towarów importowanych z Estalii i Bretonii. Dzięki temu obywatele miasta mają dostęp do najświeższych towarów z tych krain, a także zarabiają na opłatach celnych, magazynowych i przeładunkowych. W Marienburgu swoje filie ma wiele gildii i organizacji kupieckich, które wywierają znaczny wpływ na życie polityczne w całej Jałowej Krainie. Swoje siedziby mają tu, między innymi, Rody Kupieckie Wysokich Elfów, które korzystają z uprzywilejowanej pozycji Marienburga, wprowadzając wysokiej jakości towary na rynki ludzkich krain.

Middenheim

Ze względu na zniszczenia po Burzy Chaosu oraz specyficzną sytuację religijną, Middenheim nie jest obecnie popularnym ośrodkiem handlowym. Okoliczne wsie dostarczają niewiele żywności, w ilości ledwie wystarczającej na pokrycie zapotrzebowania obywateli miasta. Szlak handlowy łączy Middenheim z portem w Marienburgu, ale trakt jest niebezpieczny i rzadko używany. Także kupcy z Altdorfu wolą szukać bardziej zyskownych rynków zbytu. Wszystko to razem nie sprzyja poprawie sytuacji gospodarczej w wyniszczonej prowincji.

Nuln

Jako główny ośrodek nauki i przemysłu, leżące na skrzyżowaniu szlaków handlowych Nuln nabiera coraz większego znaczenia na arenie gospodarczej. Początkowo było to centrum wytwarzające maszyny wojenne i oblężnicze, jednak z czasem stało się głównym ośrodkiem produkcji wszelkich typów broni i opancerzenia. W mieście powstało wiele postępowych uniwersytetów, finansowanych dzięki opłatom pobieranych od przybywających z Południa karawan kupieckich. Nuln słynie także z produkcji wysmienitych win i doskonałej jakości wyrobów metalowych.

Pozostałe miasta

Głównym ośrodkiem produkcji rolnej jest prowincja Reikland, która korzysta z technologicznie zaawansowanych metod zbioru plonów – sukcesywnie wprowadzanych, by zrekompensować częste klęski nieurodzaju, jakie w przeszłości dotykały ten region. Rywalizują z nim bogate pastwiska Krainy Zgromadzenia, dostarczającej najlepszej jakości mięso i wełnę, nie mówiąc już o doskonałym piwie i zbożach nietkniętych przez pasożyty. Niziołki oferują również skóry i futra. Znani są jako świetni rymarze i kuśnierze, choć nie mogą konkurować z łowcami i myśliwymi z Talabeklandu i Hochlandu.

Krainy poza Imperium

Kupcy z Imperium rywalizują z handlarzami z Kisleva, Bretonii i Tilei, ale jest to zdrowa konkurencja. Przybysze z obcych krain nie są postrzegani jako wrogowie, ale jako uczciwi kupcy i konkurenci na szerokim rynku towarów i usług. Po drugiej stronie znajdują się kupcy z Arabii, traktowani wrogo i z podejrzliwością („wszyscy to oszuści i naciągacze” – jak głosi powszechna opinia). Dzięki położeniu geograficznemu mają bezpośrednie kontakty z krainami Indu i Katakaju, kontrolując rynek przypraw, jedwabiu, porcelany i innych egzotycznych produktów.

Tilea

Tileańskie miasta-państwa to największy rywal Imperium, bogaty dzięki napływowi egzotycznych towarów i handlarzom z dalekich stron. Kupcy z Tilei, znani ze swoich umiejętności targowania się, ustępują jedynie tym z Arabii, którzy sztukę negocjacji handlowych opanowali do perfekcji. Tilea eksportuje ziarna zbóż, bydło, kozy, owce, a także srebro. Zaś Tobaro to główny ośrodek handlu kamieniami szlachetnymi. Znaczne wpływy pieniężne regionu pochodzą z wynajmowania najemników, w tym sławnych wolnych kompanii kondotierów.

Bretonia

Bretonia to również bogata kraina, eksportująca najwspanialsze w Starym Świecie rumaki i konie bojowe, ale także oszlifowane kamienie szlachetne, złoto i biżuterię oraz słynne wyroby alkoholowe, między innymi doskonałe wina i brandy. Największe ośrodki handlowe, a zarazem wielkie porty, zlokalizowane są na wybrzeżu. Są to Bordeaux, L'Anguille oraz Brionne. Couronne to znany ośrodek produkcji żywności, głównie pszenicy, win oraz mięsa. Jest to również ważny punkt handlu przyprawami i jedwabiami z Południa, sprowadzanymi z Estalii.

Kislev

Główną potęgą ekonomiczną na wschodzie jest Kislev, z wielkim portem w Erengradzie, który pod względem wysokości obrotów ustępuje jedynie Marienburgowi. To prężnie rozwijające się miasto zyskuje coraz większą popularność wśród kupców, nawet z tak dalekich krain, jak Estalia i Bretonia. Erengrad eksportuje towary sprowadzane z pobliskiej Norski, między innymi drewno, smołę, ryby oraz kły morsów. Handel z dzikimi plemionami Norsmenów, choć wymaga niezwykłej odwagi i determinacji, bywa zyskowny, zwłaszcza w przypadku rzadkich i cennych towarów, takich jak olej lub tran.

Estalia

Estalia również próbuje zdobyć nowe rynki zbytu. Po odparciu przez armie Bretonii najeźdźców z Arabii, kupcy z tego pustynnego kraju próbują w inny sposób zdobyć wpływ w Królestwach Estalijskich. Tutaj więc koncentrują swoją działalność handlową, sprowadzając towary z dalekich krain. Estalijczycy z kolei działają jako pośrednicy, odsprzedając towar w Bretonii i Imperium. Równie istotne są zyski wypracowywane przez liczne flotyle rybackie, dostarczające słynnych w całym Starym Świecie solonych śledzi. Magritta – wielki port dzielnie odpierający ataki piratów – chętnie handluje z północnymi krainami, dostarczając produktów rolnych z okolicznych żyznych ziem oraz srebra wydobywanego z pobliskich Gór Abasko. Estalijczycy żywią głęboko zakorzenioną niechęć do Tileańczyków, więc pomimo bliskości tych krain, kontakty handlowe między nimi są wyjątkowo rzadkie.

Surowce i półprodukty

Większość transakcji handlowych dotyczy obrotu surowcami, powszechnie niezbędnymi w niemal każdym regionie. Są to między innymi tkaniny, skóry, żywność i przyprawy. Niektóre są używane w czystej postaci (np. żywność), inne ulegają dalszemu przetworzeniu (skóry, ziarno, itp.) lub wykorzystywane są do produkcji (barwniki, przyprawy, itp.). W Tabeli 1-4: Surowce i półprodukty zamieszczono ceny najczęściej sprzedawanych surowców oraz półproduktów. Podobnie jak w przypadku innych dóbr, występują różnice w cenie, zależnie od dostępności i jakości tych towarów.

Tabela 1-4: Surowce i półprodukty

Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena
<i>Tkanina</i>	<i>za metr kwadratowy</i>	<i>Skóra/Futro</i>	<i>za sztukę</i>	<i>Olej</i>	<i>za litr</i>	<i>Ziarno</i>	<i>za kg</i>
Aksamit	2 zk	Owca	4 zk	Migdałowy	27 s	Proso	16 s
Jedwab katajski	5 zk	Rudego lisa	9 zk	Oliwa	13 s	Pszenica	2 zk
Koronka	3 zk	Sobolowe czarne	7 zk	Rzepakowy	7 p	Ryż	6 zk
Len	10 s	Świńska	1 zk	Sesamowy	27 s	Soczewica	2 zk
Płótno	2 s	Wilecza	5 zk	Słonecznikowy	1 s	Żyto	16 s
Samodział	8 p	Z norek	5 zk	Z orzechów laskowych	5 s		
Wetna	1 zk			Z orzechów tileńskich	9 s		
		<i>Barwnik</i>	<i>za 10 dag</i>			<i>Mąka</i>	<i>za kg</i>
<i>Skóra/Futro</i>	<i>za sztukę</i>	Błękit kobaltowy	6 s	<i>Substancja słodząca</i>	<i>za litr/kg</i>	Gryczana	26 s
Białego lisa	11 zk	Cynober	12 s	Cukier trzcinowy	2 zk	Jęczmienna	52 s
Gronostajowe	6 zk	Czerwień	4 s	Cukier	12 s	Pszena	4 zk
Jelenia	50 s	Ochra	9 s	Miód	10 s	Żytnia	36 s
Końska	2 zk	Oranż	3 s			<i>Towary egzotyczne</i>	<i>za 10 dag</i>
Kuny	10 s	Purpura	22 s	<i>Ziarno</i>	<i>za kg</i>	Chili	15 zk
Lamparta	14 zk	Ultramaryna	7 s	Ciecierzycy	4 zk	Czekolada	15 zk
Lwa	15 zk	Zieleń	6 s	Gryka	12 s	Herbata	9 s
Niedźwiedzia	3 zk	Zółcień	2 s	Jęczmień	26 s	Kawa	7 zk
				Owies	16 s	Tytoń	2 zk

— Podatki —

Podatki to utrapienie robotników i biednej ludności, a jednocześnie spory problem dla władców. Mimo dość znacznej liczby poborców, podatki płaci jedynie połowa obywateli Starego Świata. W miastach ten odsetek jest wyższy, ale na terenach wiejskich znacząco niższy. Ale nie zawsze tak bywało. W przeszłości, przed pojawieniem się klasy średniej, chłopcy byli traktowani jak własność panów i musieli im oddawać znaczną część plodów rolnych i zwierząt hodowlanych, w zamian za ochronę. Jednak wraz ze wzrostem wpływów klasy mieszczańskiej, nastawienie władców do kwestii podatków musiało ulec zmianie.

Każdorazowe wprowadzenie nowego podatku wywołuje natychmiast reakcję przeciwną i owocuje znalezieniem nowej luki w prawie, dzięki której można uniknąć uiszczania obowiązkowych opłat. W każdym kraju, a czasem też w poszczególnych prowincjach, istnieją rozmaite systemy podatkowe, które odzwierciedlają poziom zamożności, charakter i osobowość władcy regionu lub kraju. Niektórzy zmuszają ludność do ciężkich wyrzeczeń, gdyż chcą wybudować sobie nowy zamek. Inni natomiast są zdania, że prawdziwe bogactwo to umożliwienie kupcom rozwoju i jednocześnie ich kontrolowanie. Także kupieckie gildie, organizacje handlowe i rady miejskie wprowadzają własne opłaty, podobnie jak nielegalnie działające gangi i gildie złodziei.

Tradycyjne podejście do kwestii podatków wciąż obowiązuje w Bretonii. Władcy ziem żądają od poddanych zapłaty w postaci pracy lub plodów rolnych. Z kolei tileński system podatkowy to niemal synonim złożoności i łapówkarstwa. W Estalii utrzymuje się jednolity system podatków krajowych i regionalnych, natomiast w Kislewie i Norsce kwestia zbierania w ten sposób funduszy to wciąż prymitywny system konfiskaty. W Imperium rywalizacja między urzędnikami i podatnikami przekształcała się w rodzaj wojny podjazdowej. Urzędnicy wciąż nakładają nowe podatki lub wynajdują sposoby likwidacji rozmaitych zezwoleń i ulg, natomiast obywatele ze wszystkich sił próbują uniknąć obciążania ich kosztami kolejnej wojny lub kaprysu Księcia-Elektora.

Ogólnie można przyjąć, że dopóki suma zebranych pieniędzy pokrywa zapotrzebowanie, nikt nie interesuje się sposobem ich gromadzenia ani źródłem pochodzenia. Gildie, a czasem nawet władze miejskie, często zatrudniają zbrojne oddziały poborców – zarazem doświadczonych wojowników, jak i twardych, stanowczych negocjatorów. Istnieją także niezależne kompanie poborców, spośród których największą reputacją cieszy się grupa działająca na terenie Stirlandu. Składa się z weteranów armii i najemników, którzy słyną ze swojej skuteczności. Podobno zawsze zbierają odpowiednią sumę, niezależnie od tego, kto stoi im na drodze – żywy lub nieumarły.

Poniżej opisano kilka spośród podatków, jakie są nakładane w rozmaitych miastach i krainach Starego Świata. Do Mistrza Gry należy wybór, jaki podatek zamierza stosować w miejscu, do którego trafia Bohaterowie Graczy.

Podatek rejestrowy

Zwykle raz na 5 lat mieszkańcy wsi wybierają się do najbliższego większego miasta, aby wziąć udział w spisie ludności. Dzięki temu władcy mogą oszacować liczbę poddanych i ocenić możliwości mobilizacyjne na wypadek wojny. Rodzina musi zapłacić 1 s za każdego mężczyznę, 6 p za kobietę oraz 3 p za każdą krowę. Aby mniej zapłacić, niektórzy chłopcy przebijają chłopców za dziewczęta, a nawet ukrywają część dzieci. W czasie wojny konieczność płacenia podatku rejestrowego, niezależnie od innych obciążeń, doprowadzała nieraz do wybuchu chłopskich powstań.

Dziesięcina i podatek dochodowy

Każda wioska lub większa osada musi przekazać poborcy dziesiątą część swoich plonów lub dochodu z ubiegłego roku. Mieszkańcy miast muszą natomiast płacić piętnastą część od każdego zarobku. Poborcy podatkowi pobierają te opłaty bezpośrednio od burmistrza lub wójta, którzy zwykle co pół roku zbierają podatek od obywateli, aby pokryć żądania władców.



Pouszne

Zwykle jest to podatek nakładany na elfy, w wysokości 1 szylinga od ucha. Odmowa uiszczenia może oznaczać obcięcie ucha. Zarządcy gildii oraz niezależne miasta zwykle wprowadzają ten podatek jako sposób wyeliminowania konkurencji ze strony elfich rodów kupieckich, chociaż czasami jest to tylko forma wyrażenia swojej pogardy dla wyniosłych elfów. Nie trzeba chyba mówić, że poborcy nakładają ten podatek tylko wtedy, gdy nie ma ryzyka, że nie uda im się wymusić opłaty.

Pobór

Jest to raczej forma wymuszenia pieniędzy niż prawnie uzasadniony podatek. Pobór jest wprowadzany w czasie wojny, aby sfinansować wyposażenie lub utworzenie nowego regimentu. Do wybranego miasta lub osady wysyła się sierżanta z plutonem wojska oraz kompanię muzyczną. Następnie trębacze, dobosze i dudziarze grają tak długo, dopóki nie zostanie zebrana odpowiednia suma. Niektórzy oficerowie potrafią przez kilka dni musztrować oddziały na miejskim rynku, każąc im maszerować po całym placu, wznosić bojowe okrzyki i łomotać mieczami w tarcze.

Prowizja bankowa

Jest to obowiązkowa opłata nakładana przy każdej operacji bankowej. To powszechnie znienawidzona forma podatku, jednak trudno jej uniknąć. Stawki różnią się między sobą, ale zasada jest ta sama – bank pobiera pewną wartość od sumy złożonej lub wypłaconej z banku. W Imperium opłata zwykle wynosi złotą koronę dla Imperatora plus szyling dla banku plus pens dla kasjera, wyliczane od każdych 10 zł depozytu lub wypłaty. Listy kredytowe i noty bankowe zwykle oznaczają konieczność uiszczenia dwukrotnie, a nawet trzykrotnie wyższej prowizji.

Podatek okienny

Po wybuchu słynnych zamieszek w Altdorfie, obecnie jest to dość rzadko spotykana forma podatku. Właściciel domu płaci ustaloną kwotę za każde okno budowli. Można było uniknąć tej opłaty zamurowując okna, przekupując urzędników lub po prostu wypierając się własności domu. Nawet arystokraci i przedstawiciele szlachty przekonywali, że

ponieważ ich przodkowie nie kupili rodowej posiadłości, nie ma żadnego dowodu, że oni sami są właścicielami domu, a więc nie są zobligowani do płacenia tego podatku.

Opłata 4-stopowa

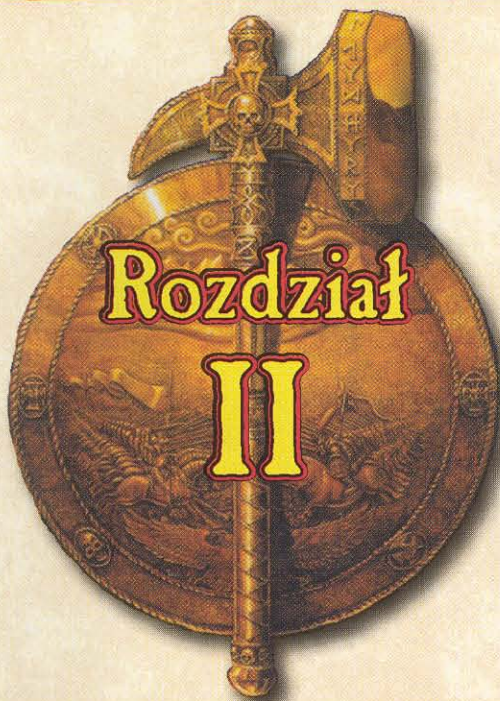
Podatek nakładany przez niziołki w ich dzielnicach i w Krainie Zgromadzenia wprowadza obowiązek uiszczenia odpowiedniej opłaty przez każdego osobnika, który mierzy sobie ponad 4 stopy wzrostu (czyli według miary Imperium 120 cm). Na drzwiach większości karczm, kramów i przy bramach, na odpowiedniej wysokości umieszcza się znak, do którego przymierza się przybyszów. Zwykle muszą opłacić 2 pensy za każde 5 cm, o jakie czubek głowy przewyższa położenie znaku. Niektóre gildie, w wyjątkowo rzadkich sytuacjach, stosują odwrotny system, pobierając opłaty od interesantów, którzy mierzą sobie poniżej określonego wzrostu.

Podatek od pasa

Wprowadzany głównie w czasach wojny i klęski głodu, podatek od pasa nakłada obowiązek uiszczenia określonej sumy za każdy centymetr noszonego pasa. W teorii, osoby grube są dostatecznie zamożne, by płacić podatek, niemniej jednak w praktyce okazuje się, że znacznie łatwiej dać łapówkę, założyć gorset lub podstawić zastępcę.

Zezwolenia

Jest to ukryty podatek, szczególnie popularny w Imperium. Odpłatne wydawanie zezwoleń jest uświęconym tradycją sposobem wyludzania pieniędzy od obywateli. Bywają przypadki uzasadnione (na przykład wydawanie zezwoleń na prowadzenie łowiectwa lub rybołówstwa), ale zdarzają się także zupełnie dziwaczne (na przykład, opłaty za noszenie kapelusza lub posiadanie zwierząt futerkowych). W mieście pobieranie opłat za zezwolenia i licencje jest nadzorowane przez całą armię urzędników i inspektorów. Jednak na terenach wiejskich ich skuteczność bywa mocno ograniczona. Zdarza się, że władcy udzielają rocznego zezwolenia na prowadzenie określonej działalności, dzięki temu uzyskując szybkie wpływy do własnej kasy. Z drugiej strony, osoba, która uzyskała takie zezwolenie, ma rok na wyciągnięcie maksymalnie dużych zysków z działalności, oczywiście pod warunkiem, że nie zostanie obciążona innymi podatkami.



Opancerzenie

„Jeśli chcesz zapuścić się w podziemia Karak Azgal, będziesz potrzebować krasnoludzkiej zbroi płytowej. Zapewniam, że strzały orków będą odbijać się od niej jak od kamienia. Jeśli nie, gwarantuję zwrot pieniędzy!”

– Gregor, kupiec z Averheim.

Mrok opanował rozległe tereny Starego Świata. Na traktach między wielkimi miastami grasują bandy rozbójników i zielonoskórych. Gęste knieje zajęli mutanci i zwierzoludzie, traktując je jak swoje udzielne królestwa. Na południu, Góry Czarne stanowią kryjówkę dla rozmaitych potwornych stworzeń. Od północy nadciągają plugawe armie Chaosu, nieustannie szturmując twierdze i fortece Kisleva, który dzielnie odiera kolejne najazdy. W miastach w głębi kraju szerzy się przestępczość. Bandyci i mordercy czają się w ciemnych zaułkach, gotowi zabić za kilka srebrników. Z kanałów i podziemi dobiegają dziwne odgłosy. Ludzie opowiadają nieprawdopodobne historie o wielkich szeszurach, które chodzą na dwóch nogach.

Pancerz daje ostatnią szansę na powstrzymanie ciosu. To czasem jedyna gwarancja bezpiecznego powrotu do domu. Z tego powodu zbrojmistrze i płatnerze mają zawsze pełne ręce roboty. To dziedzina rzemiosła, która prężnie się rozwija, zwłaszcza w tak niebezpiecznych czasach. Można wybierać spośród doskonałych krasnoludzkich zbroi płytowych, świetnych imperialnych kolczug lub skórzni z Krainy Zgromadzenia. Nawet zwykły skórzany lub kolczy kaftan może uratować życie wędrowca albo awanturnika, którego nie stać na droższą zbroję. Każdy naród, rasa, a nawet mieszkańcy poszczególnych prowincji noszą pancerze zarówno dla własnego bezpieczeństwa, jak też dla podkreślenia odrębności, odmiennych zwyczajów, a także dla uhonorowania bogów lub władców. Bretońscy Rycerze Graala umieszczają na pancerzach znaki Kielicha i Pani Jeziora. Imperialna piechota nosi ciężkie kolczugi i napierśniki, po których ześlizgują się ciosy przeciwników. Krasnoludy tradycyjnie zakładają ciężkie, płytowe pancerze, wykuwane w kuźniach podziemnych, górskich fortec. Natomiast elfy zwykle korzystają z lekkich i elastycznych pancerzy skórzanych, które oferują pewien poziom ochrony przy jednoczesnym zapewnieniu pełnej mobilności i bez ograniczania zrzeczności ruchów. Stosowane wzory i techniki wyrabiania pancerzy różnią się w zależności od krainy, co oddaje ich historię i panujące zwyczaje.

– Pancerze z Imperium –

W Imperium wytwarza się pancerze uznawane za jedne z najlepszych w całym Starym Świecie. Płatnerze wyrabiają zbroje wszelkiego rodzaju, choć tajemnicze wykuwanie płyt pancerza poznali dzięki zbrojmistrzom krasnoludzkim. W Marienburgu wyrabia się słynne na cały świat zbroje kolcze, natomiast niziolki z Krainy Zgromadzenia wytwarzają doskonałe jakości zbroje skórzane, dopasowane do użytkownika, docelowego celu i zapewniające mu możliwie największą ochronę i swobodę ruchów. Dzięki wymianie informacji między płatnierzami i dostępowi do wyrobów z sąsiednich krain, żołnierze Imperium (ale także ludność cywilna) posiadają najlepsze opancerzenie pośród wszystkich armii Starego Świata.

Zbroje skórzane (lekki pancerz)

Pancerz skórzany to najczęściej spotykany typ opancerzenia. Jest chętnie wykorzystywany przez łowców, najemników i podróżników. Także wielu wojowników i żołnierzy nosi skórzane pancerze pod

cięższymi zbrojami, aby uniknąć obtarć, i jako dodatkową ochronę. Skórzany pancerz osłania ciało, nieznacznie tylko ograniczając swobodę ruchów użytkownika. Popularność skórzni wynika nie tyle z oferowanego stopnia ochrony – cięższe pancerze są pod tym względem znacznie lepsze – co ze względu na cenę i dostępność materiałów. Do wykonania skózanego pancerza potrzeba jedynie skóry, odrobiny tłuszczu oraz wody i ognia. Co więcej, pancerz skórzany może być wykonany nawet przez rymarza lub kaletnika, gdyż nie wymaga specjalistycznego wyszkolenia w dziedzinie płatnerstwa. Skóry należy wygotować we wrzącym oleju, a następnie odpowiednio uformować. Pancerz skórzany, podobnie jak pozostałe pancerze, składa się z kilku elementów.

Skórzana kurta i kaftan: Kurta skórzana różni się od zwykłej kurtki tym, że jej front został utwardzony i wzmocniony dodatkowymi warstwami skóry (zwłaszcza w miejscach zgięć). Zapinana jest na metalowe (zwykle mosiężne lub srebrne) klamry. Kurta skórzana chroni korpus i ręce postaci.

Kaftan skórzany to uboższa wersja kurty – chroni jedynie korpus. Stosunkowo tani i wytrzymały, zyskał sobie spore uznanie wśród rzeźmieszków Starego Świata.

Skórzane nogawice: Długie skórzane spodnie chronią nogi.

Dodatkowe, naszyte płyty skóry osłaniają kolana i łydki. Dla zapewnienia mobilności, tył kolana jest odsłonięty, przez co stanowi doskonały cel ataku. Szczególnie niziołki preferują ataki w niechronioną część nogi, nazywając takie miejsce „miękkim celem”. Nogawice lepszej jakości chronią i usztywniają kostkę oraz piętę.

Skórzany hełm: Ściśle przylegająca do głowy czapka chroni głowę i uszy. Jej kształt i rozmiar różnią się, zależnie od panującego klimatu. Na wschodzie nosi się czapy podbite futrem, na północy dopasowane do głowy czepce, które chronią także szyję i kark. Mieszkańcy zachodnich prowincji na taki czepiec nakładają jeszcze hełmy ozdobione piórami. Zapewnia to lepszą ochronę, a jednocześnie wygląda imponująco.

Skórznia: W skład pełnej zbroi skórzanej wchodzi hełm, nogawice oraz kurta. Czasami elementy są farbowane – zwykle na czarno lub zielono. Z takich maskujących zbroi korzystają najczęściej Leśne Elfy z Athel Loren. Niektórzy rymarze farbują pancerze jaskrawymi barwnikami. Tego rodzaju zbroje cieszą się dużą popularnością w czasie wojen, gdyż żołnierze noszą wówczas barwy prowincji lub elektora, pod którym służą. Spotyka się pancerze czerwone, zielone, żółte i niebieskie, a także w innych kolorach, zwłaszcza w zachodnich prowincjach, takich jak Reikland, Averland lub Wissenland. Na północy zbroje skórzane są mniej popularne. Tamtejsi wojownicy używają zbroi ćwiekowanych (patrz str. 17) lub futrzanych, czasem łączonych w dziwny sposób, zarówno pod względem kolorystyki, jak też używanych materiałów. Na wschodzie nosi się pancerze proste i w naturalnych barwach, głównie ze względu na to, że tamtejsze prowincje są znacznie uboższe. Widać też wpływ kislevskiego stylu i kolorystyki, choć żołnierze z armii prowincji często przyozdabiają zbroje kolorowymi szarfami i piórami, aby podkreślić przynależność do określonej formacji. Leśne Elfy z Athel Loren zwykle w ogóle nie noszą pancerzy. Jeśli już zakładają zbroję, to zwykle jest to skórznia. Jedynie elfia konnica oraz jeźdźcy jastrzębi bojowych regularnie korzystają ze zbroi.

Zbroje ćwiekowane (lekki pancerz)

Zbroja ćwiekowana to zwykły pancerz skórzany nabijany metalowymi ćwiekami lub guzami, zwykle naszywanymi na kurtę lub kaftan. Podobnie jak w przypadku zbroi skórzanych, istnieją rozmaite odmiany pancerzy ćwiekowanych. Niektórzy płatnerze zamiast ćwieków stosują metalowe kółka. Inni na ćwiki lub kółka naszywają dodatkowe pasy skóry, tworząc pancerz zwany brygantyną. Nie zwiększa to stopnia ochrony, jednakże chroni kółka przed zniszczeniem lub wpływem wilgoci. Do wykonania ćwiekowanego pancerza potrzebny jest zwykły skórzany pancerz, który następnie wzmacnia się metalowymi elementami. Tego rodzaju zbroi nie zakłada się pod cięższe pancerze, choć jego elementy można łączyć z innymi rodzajami opancerzenia. Na przykład, wojownik może nosić zwykłą skórzaną kurtę, której rękawy są nabijane ćwiekami. Dzięki temu zyskuje dodatkową ochronę na ramionach i jednocześnie może nosić napierśnik lub kaftan koleczy, chroniący korpus.

Zbroje kolecze (średni pancerz)

Zbroja kolecza to podstawowy pancerz większości wojowników w Starym Świecie. Koleczuga dobrej jakości to coś, co odróżnia tileańskiego kondotiera od zwykłego piechura z armii Imperium. Mimo wysokiej ceny, kolce zbroje są chętnie wykorzystywane przez żołnierzy i najemników. To dobry i sprawdzony pancerz, wart każdej wydanej sztuki złota.



Skórznia z Krainy Zgromadzenia

Niziołki z Krainy Zgromadzenia są znane ze swoich umiejętności wyrabiania doskonałych pancerzy skórzanych. Wielu znawców uważa je za najlepsze lekkie zbroje w całym Imperium, a nawet w całym Starym Świecie. Skórznie z Krainy Zgromadzenia są zawsze wyrobami o najlepszej jakości. Często bywają pokrywane barwami kamuflującymi. Tego rodzaju maskowanie zmniejsza trudność testu ukrywania się o jeden stopień, jednak nie zapewnia tego efektu w przypadku zbroi ćwiekowanych.

Futro

Już od wielu pokoleń żaden z wojowników Imperium nie używał w bitwie pancerza ze zwykłych zwierzęcych skór. Tego rodzaju prymitywne zbroje zostały wieki temu wyparte przez nowocześniejsze rodzaje opancerzenia. Obecnie pancerze takiego typu noszą jedynie Norsmeni, którzy idą do bitwy odziani w futra białych niedźwiedzi, wilków, a także innych, groźniejszych potworów. Oprócz pewnego stopnia opancerzenia, zbroja futrzana zapewnia też utrzymanie ciepła noszącemu ją wojownikowi. Pewne ślady (choć niemal wyłącznie o charakterze dekoracyjnym) noszenia futrzanych pancerzy przetrwały w tradycji Kislewczyków, ludzi Północy i niektórych plemion ze Wschodu. Zwykle są to futrzane czapki lub pasy, jednak nie są one tak niewygodne jak kilka warstw grubej, zwierzęcej skóry.

Zbroje futrzane są nadal dostępne, choć raczej rzadko noszone, ze względu na swój ciężar i sztywność. Także warunki klimatyczne większości cywilizowanych krain nie pozwalają na używanie tego rodzaju grubego pancerza. Noszenie zbroi futrzanej powoduje modyfikator -10 do wszystkich testów Zręczności oraz -1 do Szybkości. Co więcej, futra nie da się łączyć z żadnym innym pancerzem, oprócz opancerzenia na głowie.

Pancerz futrzany: Cena 30 zł; Obc. 80; Lokacje korpus, ręce, nogi; PZ 2; Dostępność Rzadka.

Zbroja kolcza z ithilmaru

Niektórzy elfi wojownicy, zwłaszcza bardziej doświadczeni weterani bitew, noszą wspaniałe kolcze pancerze wykonane z ithilmaru. Lekkie i wytrzymałe kolczugi są ukoronowaniem zdolności platnerskich elfów. Mimo iż nie jest to opancerzenie magiczne, legendy głoszą, że jedynie najwięksi z elfich magów potrafią wykuć zbroję z tego metalu. Kolczugi z ithilmaru są bezcenne i mogą jedynie zostać przekazane w darze, nigdy zaś nie są wystawiane na sprzedaż. Pancerz może być łączony z dowolnym innym rodzajem opancerzenia, ale postać nie może mieć więcej niż 5 PZ na dowolnej lokacji. Zbroja z ithilmaru jest tak lekka, że nie powoduje modyfikatora -10 do Zręczności, związanego z noszeniem pancerza kolczego.

Zbroja płytowa z gromrilu

Spośród wszystkich ras Starego Świata jedynie krasnoludy opanowały sztukę wykuwania pancerzy z gromrilu. Niemal niezniszczalne i wyjątkowo piękne zbroje są bezcenne i nie można ich kupić. Tylko krasnoludy posiadają odpowiednie umiejętności i wiedzę, by wykuć pełną zbroję z gromrilu. W innych krainach spotyka się pojedyncze elementy opancerzenia wykonane z tego metalu, zwykle zresztą zagrabione z pola bitwy lub skradzione ze skarbca mającego rycerza. Gromril jest tak drogocennym materiałem, że w przeszłości zdarzały się wojny wywołane pragnieniem zdobycia wykutej zeń zbroi.

Z gromrilu można wykonać dowolny element opancerzenia płytowego. Mimo iż nie jest to opancerzenie magiczne, niezwykła odporność metalu zapewnia +1 do PZ na chronionej lokacji, umożliwiając posiadanie na niej maksymalnie 6 PZ. Podobnie jak zwykła zbroja płytowa, pancerz z gromrilu może być łączony ze zbrojami kolczymi i skórzanymi.

Zbroje kolcze to mocna plecionka z połączonych metalowych kółek. Jej konstrukcja ma chronić przed atakami bronią sieczną, natomiast gorzej broni przed sztychami i uderzeniami obuchem. Wielu wojowników nosi pod kolczugą przeszywanicę lub skórzany pancerz, żeby zmniejszyć ryzyko zranienia.

Lepiej wyszkolone jednostki armii Imperium, na przykład regimенты halabardników, noszą kolczugi ze względu na niższą cenę i większą dostępność w porównaniu do zbroi płytowych. Także weterani wolnych kompanii najemnych noszą kolcze zbroje, doceniając ich użyteczność w walce. Krótsze pancerze, na przykład kolcze kaftany i koszulki, wybiera niewielki odsetek ludności cywilnej. Głównie są to woźnice i strażnicy karawan kupieckich, szczególnie tych wysyłanych przez największe rody kupieckie. Kolczugi zakładają także strażnicy dróg, którzy dbają o bezpieczeństwo na traktach między miastami Starego Świata.

Kolczy czepec: Czepec kolczy to kaptur z metalowych kółek, który chroni głowę, boki twarzy i szyję, odsłaniając tylko przednią część twarzy.

Kolcze nogawice: Nogawice kolcze spełniają tę samą funkcję, co skórzane. Można je nosić razem z kaftanem lub koszulką kolczą, jednak nie da się ich założyć pod długą kolczugę.

Kolcza koszulka i kaftan: Koszulka kolcza chroni korpus i ręce. Kaftan kolczy to uboższa wersja koszulki kolczej i chroni jedynie korpus.

Kolczuga: Długa kolczuga chroni tors i nogi. Możliwe jest zakupienie także kolczugi z rękawami, co zwiększa ciężar pancerza oraz cenę, ale zapewnia lepszą ochronę rąk.

Zbroja kolcza: Pełna zbroja kolcza zapewnia ochronę ciała dzięki mocnej plecionce z metalowych kółek. W skład zbroi tego typu wchodzi czepec, nogawice i koszulka lub kaftan kolczy (albo czepec i kolczuga lub kolczuga z rękawami). Aby uniknąć obtarcia, pod kolczą zbroję zwykle zakłada się grube, skórzane odzienie lub przeszywanicę.

Zbroje łuskowe (średni pancerz)

Zbroja łuskowa to stosunkowo nowy typ pancerza, opracowany i produkowany w Nuln. Pancerz łuskowy powstał jako próba stworzenia opancerzenia zapewniającego wyższy poziom ochrony niż kolczuga. Budową przypomina zbroje kolcze, ale zamiast z metalowych kółek, pancerz składa się z różnej wielkości metalowych płytek, co nadaje mu wygląd gadzich łusek. Elementy opancerzenia są podobne jak w przypadku zbroi kolczych, ale mogą być łączone jedynie ze zbroją skózaną (nie z ćwiekowaną). Pancerz łuskowy jest po prostu zbyt ciężki, by można go było zakładać pod zbroję kolczą lub płytową. Pełna zbroja łuskowa zawiera również skórnię, która chroni przed obtarciami i zapewnia dodatkową ochronę.

Zbroje płytowe (ciężki pancerz)

Technika wyrabiania opancerzenia płytowego jest zasługą krasnoludzkich kowali-zbrojmistrzów, którzy już od wielu wieków wykuwają wspaniałej jakości napierśniki i helmy. To wyjątkowo ciężkie pancerze, które doskonale sprawdzają się podczas obrony krasnoludzkich fortec przed nieustannymi atakami zielonoskórych, trolli, skavenów i jeszcze gorszych potworów. W ramach sojuszu i sąsiedzkiej współpracy z Imperium, krasnoludy podarowały ludzkim władcom kilka egzemplarzy tych wspaniałych pancerzy. Jednak brodac zbrojmistrzowie nie docenili sprytu i chciwości swoich sprzymierzeńców. Ludzie wykorzystali te podarunki do opracowania metody wykuwania zbroi płytowych. Choć pod względem jakości ustępują one krasnoludzkim pancerzom, w opinii wielu rycerzy Imperium są wystarczająco dobre.

Style i zdobienia zbroi płytowych różnią się w zależności od regionu i formacji, jaka ich używa. Rycerze Zakonu Białego Wilka okrywają pancerz skórą wilków, zamiast hełmów nosząc wyprawione łby tych świętych zwierząt. Lancnechci – najlepsza piechota w Imperium – rezygnują z hełmów garnczkowych lub z przyłbic. Zamiast tego wolą otwarte hełmy, które zapewniają szersze pole widzenia. Rycerze Zakonu Płonącego Słońca noszą wieńce laurowe na naramiennikach i wielkie czarno-żółte pióra jako zwieńczenie hełmu. Natomiast rycerze Gwardii Reiklandu doczepiają do hełmów ptasie skrzydła, pomalowane na czerwono i białą. Tego rodzaju zdobienia są szczególnie popularne w Imperium, umożliwiając rycerzom i wojownikom zaznaczenie swojego oddania dla rodu, elektora lub zakonu, któremu ślubowali posłuszeństwo.

Hełm: Hełm to ogólna nazwa metalowych osłon na głowę.

Do tej kategorii należą moriony piechoty, hełmy otwarte, garnczkowe, a także pełne hełmy rycerskie z przyłbicami. Lepiej wykonane i bardziej ozdobne hełmy bywają wykuwane w formie łbów zwierząt i potworów, takich jak dziki, lwy czy smoki. Rycerze często doczepiają do hełmów wielkie pióra, utrzymywane w kolorystyce rodu lub rodowego herbu wojownika. Zdarza się też, że zamiast piór do hełmu przymocowuje się figurkę (na przykład kroczonego lwa), która symbolizuje przynależność do zakonu rycerskiego.

Naramienniki płytowe: Naramienniki płytowe chronią

przedramiona, ramiona i barki. To ogólna nazwa opancerzenia składającego się z wielu elementów chroniących poszczególne części ręki. Wiele rycerzy zakłada także pancerne rękawice, które mają stanowić osłonę dla palców i zapewnić choćby minimalne uzbrojenie, na wypadek gdyby wytrącono im oręż z dłoni.

Nogawice płytowe: Ta część opancerzenia, zwykle nakładana na pancerz skórzany lub kolczy, chroni nogi wojownika. Podobnie jak w przypadku naramienników, nogawice to również ogólna nazwa opancerzenia nóg – składającego się z wielu elementów chroniących poszczególne części nogi. Dodatkowo osłaniane są kolana, uda i golenie oraz, w ograniczonym stopniu, tylne partie nóg. Obie części nogawic są łączone za pomocą skórzanych pasów i metalowych sprzączek. Jeźdźcy i rycerze konni często dołączają do nich ostrogi, które pomagają w kierowaniu wierzchowcem.

Napiersnik: Składa się z dwóch metalowych blach, z których jedna osłania tors, druga zaś plecy wojownika. Skórzane paski i klamry, umieszczone na bokach i ramionach, spinają płyty ze sobą, co umożliwia regulację dopasowania zbroi do ciała. Żołnierze armii Imperium zwykle pod spodem noszą mundur lub pancerz skórzany w barwach prowincji albo elektora. Natomiast napiersniki pozostawiają bez oznaczeń. Bogatsi rycerze noszą doskonałej jakości zbroje z własnym herbem albo symbolem wykutym lub wrytym na przedzie napiersnika. W połączeniu z pozostałymi zdobieniami wygląda to niezwykle imponująco.

Zbroja płytowa: Pełna zbroja płytowa składa się z zachodzących na siebie blach, które mają zapewnić noszącemu możliwie najlepszą ochronę. Zwykle zakładana jest na kolczugę, która chroni miejsca łączeń płyt, choć zdarza się, że zakłada się ją na zwykły kaftan skórzany lub przesywanicę. Pełna zbroja płytowa składa się z hełmu, napiersnika oraz płytowych naramienników i nogawic. Zwykle płatnerze dodają inne elementy osłaniające wrażliwe miejsca, na przykład obojczyk chroniący szyję, czy też nałokietniki i nakolanki chroniące stawy. Kunsztownie wykonane egzemplarze bywają specjalnie zdobione lub kute we wzory, które mają wzbudzać strach we wrogach.



Pancerze z innych krain

Mimo że Imperium dominuje nad innymi krainami Starego Świata, zarówno pod względem kulturowym jak i militarnym, rozwiązania popularne w prowincjach Imperium nie zawsze przyjmują się w pozostałych krajach. W Bretonii rezygnuje się z cięższego pancerza na rzecz różnego rodzaju tarcz. W Kislevie, dysponującym mniejszymi zasobami rud metali i dodatkowo posiadającym mniej rozwinięte kontakty handlowe z krasnoludami, wojownicy noszą lżejsze pancerze, zwykle skórzane. Poniżej przedstawiamy opisy pancerzy stosowanych w poszczególnych krainach Starego Świata.

Bretonia

W Bretonii pancerz skórzany to podstawowy rodzaj opancerzenia. Biedni chłopci lub wojownicy rzadko mogą sobie pozwolić na cięższy pancerz albo noszone przez rycerzy zbroje płytowe. Bretońskie zbroje skórzane pod względem kształtu i funkcjonalności nie różnią się od imperialnych. Najczęściej używają ich wojownicy, wędrowcy, łowcy, a także niektórzy chłopci – szczególnie ci, którzy brali udział w bitwach.

Bogatsi wojownicy i rycerze w większości przypadków używają różnego rodzaju pancerzy kolczych. Są one znacznie bardziej popularne niż zbroje płytowe – w Bretonii rzadko spotykane i bardzo drogie. Wynika to przede wszystkim z niewielkiej liczebności krasnoludów w tym królestwie, więc Bretończycy muszą sprowadzać płytowe pancerze z ościennych krain. Zdarzają się pojedyncze elementy zbroi płytowych, noszone w połączeniu z innymi rodzajami pancerza, na przykład napiersnik albo hełm zakładane razem z kolczugą. Zmniejszenie poziomu ochrony rekompensuje się przy pomocy różnej wielkości tarcz.

Estalia

W przeciwieństwie do żołnierzy z Imperium odzianych w płytowe zbroje oraz Bretończyków preferujących kolczugi, szermierze z Estalii największy nacisk kładą na zręczność i szybkość ataku.

Tabela 2-1: Opancerzenie

Typ zbroi	Cena	Obc.	Chronione lokacje	PZ	Dostępność
<i>Zbroje skórzan</i>					
Helm	3 zk	10	głowa	1	przeciętna
Kaftan	6 zk	40	korpus	1	przeciętna
Kurta	12 zk	50	korpus, ręce	1	przeciętna
Nogawice	10 zk	20	nogi	1	przeciętna
Skórznia	25 zk	80	wszystkie	1	mała
<i>Zbroje cwiekowane</i>					
Helm	10 zk	10	głowa	1	mała
Kaftan	20 zk	40	korpus	1	mała
Kurta	30 zk	50	korpus, ręce	1	mała
Nogawice	20 zk	20	nogi	1	mała
Skórznia	90 zk	160	wszystkie	2	sporadyczna
<i>Zbroje kolcze</i>					
Czepiec	20 zk	30	głowa	2	mała
Kaftan	60 zk	60	korpus	2	mała
Koszulka	95 zk	80	korpus, ręce	2	mała
Kolczuga	75 zk	80	korpus, nogi	2	mała
Kolczuga z rękawami	130 zk	100	korpus, ręce, nogi	2	mała
Nogawice	20 zk	40	nogi	2	sporadyczna
Zbroja kolcza	170 zk	210	wszystkie	3	sporadyczna
<i>Zbroje luskowe</i>					
Czepiec	30 zk	50	głowa	3	sporadyczna
Kaftan	150 zk	260	korpus	3	sporadyczna
Koszulka	225 zk	340	korpus, ręce	3	sporadyczna
Kolczuga	225 zk	400	korpus, nogi	3	sporadyczna
Kolczuga z rękawami	300 zk	470	korpus, ręce, nogi	3	sporadyczna
Nogawice	75 zk	130	nogi	3	rzadka
Zbroja luskowa	360 zk	600	wszystkie	4	rzadka
<i>Zbroje płytowe</i>					
Helm	30 zk	40	głowa	2	rzadka
Naramienniki	60 zk	30	ręce	2	rzadka
Nogawice	70 zk	40	nogi	2	rzadka
Napierśnik	70 zk	75	korpus	2	rzadka
Zbroja płytowa	400 zk	400	wszystkie	5	znikoma
<i>Zbroja kolcza z ithilmaru</i>					
Czepiec	—	10	głowa	3	—
Kaftan	—	20	korpus	3	—
Koszulka	—	30	korpus, ręce	3	—
Kolczuga	—	30	korpus, nogi	3	—
Kolczuga z rękawami	—	60	korpus, ręce, nogi	3	—
Nogawice	—	20	nogi	3	—
Zbroja kolcza	—	210	wszystkie	4	—
<i>Zbroja płytowa z gromrilu</i>					
Helm	—	40	głowa	3	—
Naramienniki	—	30	ręce	3	—
Nogawice	—	40	nogi	3	—
Napierśnik	—	75	korpus	3	—
Zbroja płytowa	—	400	wszystkie	6	—

Petra z Marienburga, mistrz płatnerski

W Imperium można znaleźć wielu doskonałych płatnerzy, zarówno krasnoludów, jak i ludzi, choć tych ostatnich jest znacznie więcej. Najlepsi pracują sporadycznie, zajmując się wyłącznie wykuwaniem pancerzy płytowych. Jako produkty wyjątkowej jakości i bardzo drogie, umożliwiają mistrzowi rzemiosła życie w dostatku. Jednak kilku starych mistrzów wciąż kultywuje dawne tradycje doskonałości sztuki płatnerskiej. Jednym z nich jest Petra z Marienburga, wykuwający wspaniałe zbroje kolcze, z których każda jest lepsza od poprzedniej. Do jego zasłużonej sławy przyczyniły się nie tylko umiejętności, ale także wybór siedziby na pracownię. Marienburg handluje zarówno z Bretonią, jak też z prowincjami Imperium, co czyni z tego portu ośrodek o wielkim znaczeniu gospodarczym i politycznym. Petra korzysta z tej sytuacji, sprzedając pancerze zarówno Bretończykom, jak i mieszkańcom Imperium. Oczywiście, niewielu rycerzy bretońskich przyznaje się, że ich pancerz pochodzi z Marienburga.

Charakterystyczną cechą pancerzy Petry jest ich zmniejszona waga. W niewyjaśniony sposób płatnerz poznał tajniki kolczych plecionek wykuwanych przez elfy. Mimo niepełnej wiedzy o całości procesu i braku odpowiednich surowców, Petra zdołał wprowadzić pewne modyfikacje do wytwarzanych przez siebie kolczug. Wykute przez niego pancerze powodują jedynie modyfikator -5 do Zręczności, zamiast -10 związanego z noszeniem średniego pancerza. Niewielu jednak może sobie pozwolić na taki pancerz. Każda kolczuga jest wytwarzana na zamówienie i kosztuje pięciokrotnie więcej niż normalny pancerz.

Dalbran Dudniący Młot

Jednym z najsłynniejszych krasnoludzkich płatnerzy jest Dalbran Dudniący Młot. Żyjąc w Imperium już od ponad 300 lat, Dalbran jest niekwestionowanym autorytetem w dziedzinie wykuwania pancerzy. W swojej wielkiej pracowni w Altdorfe zatrudnia 30 mistrzów i ponad 100 czeladników. Dalbran był jednym z płatnerzy, którzy wykuli pancerz Imperatora. To on właśnie był odpowiedzialny za łączenie poszczególnych elementów zbroi Magnusa Pobożnego, a także za wzmocnienie całości pancerza domieszkami czarnego gromrilu (patrz str. 42). Zamówienie zbroi u Dalbrana jest niewiarygodnie kosztowne, jednak efekt zawsze przekracza nawet najwyższe oczekiwania.

Odziani w barwne stroje, noszący kolorowe peleryny lub wielkie kapelusze z piórami, Estalijczycy to urodzeni zuchwalcy i zawadiaki – nieustraszeni i brawurowi. Są równie zaciekli w pojedynku na szpady, jak i na słowa. Ze względu na styl szermierki, który kładzie nacisk na szybkość i ruchliwość, pancerz uznawany jest za zbędne obciążenie. Zamiast tego stosuje się puklerze lub lewaki.

Tilea i Księstwa Graniczne

W przeciwieństwie do spokojnej Estalii, Księstwa Graniczne to obszar, na którym stale toczą się działania wojenne. To kraj rozdarty nieustannymi wojnami między niezliczonymi księstwami, miastami-państwami i republikami kupieckimi. Tileańczycy to przysłowiowi najemnicy. Niemal wszyscy wynajmują się różnym książętom, władającym niekiedy zaledwie jednym zamkiem, ale toczącym zażarte boje z okolicznymi feudałami. Niektórzy najemnicy dołączają do większych oddziałów, znanych jako wolne kompanie lub „psy wojny”, walcząc za odpowiednie wynagrodzenie w złocie. Czasem są wynajmowani nawet przez elektorów Imperium. Najemnicy noszą zwykle rozmaite pancerze, swobodnie kompletowane z tego, co uda im się zebrać na polach bitew. Tylko znaczniejsi książęta oraz dowódcy najemników mogą pozwolić sobie na cięższe pancerze, ale i tak zwykle mają one dziwaczny wygląd.

Kislev

W kraju żyjącym w ciągłym zagrożeniu ze strony Chaosu mieszkańcy wykorzystują wszystkie możliwości powstrzymania kolejnych hord najeźdźców. Podczas gdy w innych krainach prości żołnierze (często chłopci z poboru) rzadko mogą sobie pozwolić na najsłabszy nawet pancerz, w Kislevie niemal wszyscy wojownicy noszą pancerze skórzane lub futrzane. Słusznie uznają, że odparcie najazdu Chaosu wymaga każdej możliwej formy obrony. Kislevscy bojarzy, czyli szlachta i dowódcy, noszą lekkie pancerze dobrej jakości, czasami dodając elementy opancerzenia kolczego. Jedynie towarzysze pancerni z husarii, ciężkiej kislevskiej konnicy, posiadają zbroje, które pod względem jakości i wytrzymałości nie ustępują pancerzom noszonym przez żołnierzy z elitarnych formacji innych krain. Często łączą elementy opancerzenia kolczego i płytowego, natomiast ich znakiem rozpoznawczym są spiczaste hełmy. W dużej mierze to dzięki sprawności bojowej i męstwu tych konnych wojowników Kislev wciąż opiera się inwazjom Chaosu z mroźnych pustkowi Północy.

Norska

Ulubionym typem opancerzenia wojowników z Norski są kolczugi, ale chętnie używają także zbroi skórzanych lub futer. Niektórzy wojownicy posiadają elementy opancerzenia płytowego, a najlepsi nawet pełne zbroje. Zdobywają je jako łupy w wojnach z Chaosem lub Imperium, gdyż płatnerze z Norski nie potrafią wykuwać pancerzy płytowych. Wśród Norsmenów jedynie berserkerzy nie używają pancerzy, ceniąc śmierć w walce na równi z chwałą wojennych wypraw.



Krasnoludy

Krasnoludy słyną z doskonałych pancerzy, zarówno pełnych zbroi płytowych, jak i ciężkich, wielowarstwowych kolczug używanych przez inżynierów i załogi artyleryjskie. Niewielu krasnoludów decyduje się na noszenie tylko zbroi skórzanej, zamiast tego preferując chłodny dotyk stalowych pancerzy. Jednak największym osiągnięciem brodatej rasy jest umiejętność wykuwania zbroi z gromrilu (patrz str. 42). Ten wyjątkowo rzadko spotykany metal znany jest pod wieloma nazwami – gwiezdny metal, meteorytowe żelazo, srebrzysty kamień. Same krasnoludy nazywają go kowalskim srebrem. Ciężki i trudny w obróbkę metal jest niemal niezniszczalny. Pancerze z gromrilu wytrzymują nawet najpotężniejsze ciosy. Według legend krasnoludzkich można go przebić jedynie ostrzem wykutym również z gromrilu.

Elfy

Elfy z kupieckich rodów działających w Imperium używają niemal każdego rodzaju opancerzenia. W odróżnieniu od nich, Wysokie Elfy z Ulthuanu pozostają wierne tradycjom swego ludu. Słynne Srebrne Helmy, a także milczący i skryci Gwardziści Feniksa, gardzą prymitywnymi i pozbawionymi piękna wyrobami ludzkich i krasnoludzkich płatnierz, zamiast tego nosząc dopasowane do ciała, miękkie kolcze pancerze wykuwane przez elfich zbrojmistrzów.

Inne krainy

Stary Świat zamieszkuje wiele ras i kultur. Mieszkańcy poszczególnych krain często w zupełnie odmienny sposób postrzegają kwestię

opancerzenia i stosują własne, niekiedy dziwne metody chronienia ciała. Niziołki z Krainy Zgromadzenia rzadko używają pancerzy cięższych niż ich słynne, precyzyjnie wyrabiane skórznie. Z kolei zielonoskórzy, a w szczególności orki, noszą skórzane i futrzane zbroje, łącząc je z elementami opancerzenia kolczego i płytowego, zwykle zabieranego poległym towarzyszom lub wrogom. Barbarzyńcy i bardziej prymitywne rasy (na przykład olbrzymy) rzadko noszą coś więcej niż skóry zwierząt, zapewniające niewielką ochronę przed wrogimi ciosami.

Legiony nieumarłych – poddani khemryjskich Królów Katakumb – z natury rzeczy nie potrzebują opancerzenia. Ich zbroje to zwykle tylko wspomnienie z przeszłego życia lub symbol władzy. Natomiast wojownicy Chaosu chętnie wykorzystują różnego rodzaju opancerzenie, także pełne zbroje płytowe, które pod względem jakości wykonania i wytrzymałości nie ustępują najlepszym imperialnym pancerzom. Ale zdarza się równie często, że wojownicy walczący pod sztandarami Mrocznych Bóstw ruszają do walki niemal nago, jedynie z dymiącym symbolem Kręgu Chaosu, wypalonym na ich ciałach.

W odległych krainach Arabii i Katakum stosuje się odmienne rodzaje opancerzenia. W Arabii ciężkie pancerze są rzadko spotykane, ze względu na wyjątkowo gorący klimat. Dla osłony przed palącymi promieniami słońca wojownicy z tamtych stron okrywają się długimi szatami i ciasnymi zawojami, które również nieco osłabiają impet wrogich ciosów. W Katakum nosi się wieloczęściowe pancerze z lakierowanego drewna i metalu, równie twarde i wytrzymałe jak zbroje płytowe, ale znacznie lżejsze. Tak przynajmniej twierdzą kupcy, którzy rzekomo odwiedzili te dalekie krainy.

– Używanie pancerzy –

Każda postać posiada sześć lokacji trafienia. Są to: głowa, lewa ręka, prawa ręka, korpus, lewa noga i prawa noga. Każdy z elementów pancerza chroni jedną lub więcej lokacji trafienia. Na przykład hełm chroni głowę, natomiast kaftan kolczy nosi się na korpusie. Można używać elementów różnych pancerzy, na przykład założyć napierśnik na kaftan kolczy, w ten sposób zwiększając stopień ochrony danej lokacji. Zwykle, chcąc zwiększyć ochronę, nakłada się kolejną, grubszą warstwę opancerzenia. Żadna z lokacji nie może mieć więcej niż 5 Punktów Zbroi. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest posiadanie zbroi płytowej z gromrilu. Nie można też zakładać dwóch pancerzy tego samego rodzaju. Na przykład, nie da się założyć dwóch kolczug.

W Tabeli 2-1: Opancerzenie, na str. 20, wymienione są rodzaje pancerzy dostępnych w sprzedaży niemal w całym Starym Świecie. Pancerz zakupiony jako całość zawiera w sobie wszelkie odpowiednie dodatki. Na przykład, pełna zbroja płytowa to nie tylko blachy, ale także pełna skórzna i zbroja kolcza, które chronią wszystkie części ciała.

Jakość wykonania zbroi

Wszystkie zbroje opisane w tym rozdziale są przeciętnej jakości. W przypadku pancerza gorszej lub lepszej jakości, możesz stosować poniższe zasady.

Najlepsza jakość: Zbroję wykonał mistrz płatnerski. Jest zrobiona na miarę i doskonale dopasowana do ciała. Wartość jej Obciążenia zostaje zmniejszona o połowę.

Dobra jakość: Zbroja jest porządnie wykonana. Choć nie jest dziełem sztuki, to wykonano ją z dużą starannością, poświęcając wiele czasu i uwagi. Wartość jej Obciążenia zostaje zmniejszona o 10%.

Kiepska jakość: Taki pancerz z ledwością spełnia swoje zadanie. Jego fragmenty odpadają, paski pękają, a między płytami zieleń dużych szeliny. Z uwagi na fatalne wykonanie zbroi, wartość jej Obciążenia zostaje zwiększona o połowę.

Wpływ pancerza

Noszenie zbroi powoduje określone konsekwencje dla postaci. Im cięższy pancerz, tym lepiej chroni, jednak ogranicza sprawność i ruchliwość postaci. Poniższe modyfikatory są kumulatywne.

- Jeśli postać nosi wyłącznie zbroję skórzaną lub ćwiekowaną, nie odczuwa żadnych negatywnych efektów.
- Jeśli postać nosi dowolny element zbroi kolczej, otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności.
- Jeśli postać nosi dowolny element zbroi luskowej, otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności oraz -1 do Szybkości.
- Jeśli postać nosi dowolny element zbroi płytowej, otrzymuje modyfikator -1 do Szybkości.

– Zdobienie pancerzy –

Od wielu stuleci śmierć i wojna to stałe elementy życia w Imperium. Nie jest więc niczym dziwnym, że wielu wojowników ozdabia swoje zbroje różnego rodzaju znakami, symbolami religijnymi i wojennymi zawołaniami. Oprócz tego, noszą również barwne płaszcze, szarfy oraz osobiste sztandary, które ułatwiają ich rozpoznanie w bitewnym gąszczu i zamieszaniu. Zwykli żołnierze, oprócz zakładania różnego rodzaju talizmanów

i znaków ochronnych, często przywdziewają barwy ojczyste i prowincji i Elektora, w służbie którego walczą.

W poniższym podrozdziale znajdziesz opisy rozmaitych zdobień opancerzenia, używanych przez rycerzy, żołnierzy i wojowników. Służą one nie tylko do rozpoznania sojuszników na polu bitwy, ale stanowią także hołd dla władcy, oznakę szlachectwa lub

ofiarowania się opiece bogów. Informacje na temat zwojów, pieczęci czystości i relikwii znajdziesz w **Rozdziale VI: Ekwipunek specjalny**.

Inskrypcje

Inskrypcje są to wyryte na pancerzu sentencje, które zdobią zbroje najbogatszych oraz najsłynniejszych wojowników i rycerzy. Płatnerze zwykle wykuwają inwokacje religijne (do Sigmara lub Ulryka), rodowe zawołania lub imiona poprzednich właścicieli pancerza – często walecznych przodków. Mimo iż na takie zdobienia, będące wyraźną oznaką bogactwa, mogą sobie pozwolić głównie znamienici rycerze i magnaci, także mniej zamożni wojownicy zaczynają pokrywać swoje pancerze inskrypcjami. Tę praktykę upodobali sobie szczególnie tileańscy najemnicy, którzy umieszczają na zbrojach przekleństwa na wrogów, imiona pokonanych przeciwników lub miejsca sławetnych bitew, w których brali udział. Ubożsi wojownicy, którzy nie mogą sobie pozwolić na tak dekorowany pancerz, umieszczają napisy na innych częściach ekwipunku. Niektórzy każą sobie wyryć inwokacje do bogów na drzewcach włóczni lub toporów. Inni przytwierdzają takie napisy do sakw i plecaków. Często spotyka się wojowników, którzy przywiązują talizmany ochronne lub tabliczki z bitewnymi zawołaniami na drzewcach broni lub na tarczach. Niektórzy, zwłaszcza bardziej pobożni rycerze, noszą ryngrafy pokryte modlitewnymi wersami i runami, zawieszane na łańcuszkach pod szyją.

Ryty i symbole

Wielu wojowników, nie czując się szczególnie związanymi z żadnym bóstwem, nosi na ubraniu lub pancerzu znaki herbowe lub barwy prowincji, a także godło Imperium. Niektórzy umieszczają je na rodowych chorągwiach, inni przyozdabiają nimi broń, tarcze, strój lub elementy ekwipunku. Wymienione poniżej symbole są dość powszechnie spotykane w całym Imperium, choć istnieje wiele innych, rzadziej widywanych oznaczeń.

Gryf

Gdy Magnus Pobożny zajął tron Imperatora i obrał za swą siedzibę Altdorf, zapoczątkował dynastię Imperatorów Reiklandzkich, zwanych też Imperatorami Gryfa. Jego potomkiem w prostej linii jest obecny Imperator – Karl Franz. Przez te wszystkie lata wizerunek pięknego zwierzęcia, jakim jest gryf, stał się powszechnie rozpoznawany, urastając do rangi symbolu Imperatora i całości władanej przez niego krainy. Mianem Wybrańców Gryfa określani są dworzanie o wysokiej pozycji w Pałacu Imperatora, ale także żołnierze i rycerze z regiméntów wypełniających zaszczytną misję w imieniu samego władcy. W takich przypadkach znak gryfa jest zwykle umieszczany na sztandarach obok godła regiméntu walczącego z rozkazu Imperatora lub pod jego dowództwem.

Klepsydra

To symbol przemijania i upływu czasu. Klepsydra przypomina, że sędziami każdego człowieka będą jego uczynki dokonane za życia, które bywa czasem zbyt krótkie, by zapewnić uznanie i chwałę. Ten symbol ma również bezpośrednie odniesienie do Bitwy o Twierdzę Elstwater, z roku 2015 roku KI, gdy hrabia Ostrein z Nordlandu stanął na murach zamku z klepsydrą w dłoni i wezwał obrońców, by utrzymali pozycję, dopóki nie przesypie się piasek. Gdy armia Middenlandu ruszyła do szturm, hrabia obrócił klepsydrę, zaczynając mierzyć czas. Przez godzinę niewielki garnizon odparł ataki znacznie liczniejszych wojsk grafa Middenheim.

Gdy przesypywały się ostatnie ziarenka piasku, niebo pociemniało i rozpetęła się straszna nawałnica. Wojska najeźdźców zostały zmuszone do odwrotu. Od tego czasu klepsydra stała się symbolem męstwa i nieustępliwości w obliczu wroga. Jest to wizerunek często spotykany w północnych prowincjach.

Korona

Zwykle łączona z innymi znakami, korona symbolizuje władzę i szlachectwo. Niektóre rody magnackie w ten sposób podkreślają własne dziedzictwo i pochodzenie od jednego z dwunastu wodzów plemion – założycieli Imperium. W tym aspekcie korona jest symbolem boskiego prawa do władzy nad ludem. Obecnie coraz częściej koronę zastępuje wizerunek wienca laurowego (patrz niżej).

Krzyż

To symbol jedności, podobnie jak sigmarycki młot. Jego symbolika wywodzi się z dawnych czasów, gdy dwanaście plemion zjednoczyło się pod wodzą Sigmara i ruszyło w kierunku Przełęczu Czarnego Ognia. Armie Młotodzierzcy nadeszły z trzech głównych rejonów Imperium – północy, wschodu i zachodu, z których każde reprezentowane jest przez jedno z ramion krzyża. Czwarte upamiętnia sojusz z krasnoludami i ich męstwo, a więc krzyż jako całość jest również symbolem wierności, honoru i dotrzymanej przysięgi. Czasem zdarza się, że dolne ramie krzyża jest nieco wydłużone, co kształtem przypomina miecz (patrz niżej).

Lew

Lew jest zwierzęciem powszechnie kojarzonym z siłą, odwagą i zaciętością. Wiele najbardziej zasłużonych regiméntów Armii Imperium umieszcza symbol lwiej głowy lub całego zwierzęcia na swoich sztandarach. W ten sposób podkreślają swoje zasługi na polu



walki i umiejętności bitewne. Obecnie ten nazbyt często używany symbol traci wymowę i szacunek, jakim niegdyś się cieszył.

Miecz

Wizerunek miecza jest powszechnie przyjętym symbolem Vereny i Myrmidii (patrz **Rozdział VI: Ekwipunek specjalny**), choć podkreśla też sprawność rycerza lub wojownika w walce. Prosty, acz wyrazisty symbol bywa umieszczany na sztandarach regimentów dowodzonych przez arystokratów lub będących w służbie jednego z magnackich rodów. Miecz jest również symbolem Runicznego Kła – oznaki Księcia-Elektora, jak też jego uświęconej prawem władzy nad prowincją.

Wieniec laurowy

Wieniec jest symbolem przywództwa i zwycięstwa w bitwie. Ten symbol również pochodzi z czasów przed założeniem Imperium i wykuciem przez krasnoludy Korony Imperatora. W tamtych czasach wodzowie plemion często nosili wieniec splecione z liści, aby podkreślić swoją pozycję zwycięskiego przywódcy. Podczas narad i wieców wysłannik wodza mógł okazać wieniec jako oznakę, że przemawia w imieniu wodza. Obecnie prawem do umieszczania Wieńca Zwycięzcy na sztandarze lub pancerzu obdarza się wojownika lub regiment, który szczególnie wsławił się męstwem w bitwie lub w inny sposób dowiódł swego wyjątkowego poświęcenia i wierności Imperium.

— Herby —

Większość obywateli Imperium nie pochodzi ze szlacheckich rodów, niemniej jednak tradycje heraldyczne są żywe i niezwykle istotne dla wszystkich mieszkańców krainy, nie tylko dla tych szlachetnie urodzonych. Zdobienie pancerzy, ryty i inskrypcje na broni, kolory odzienia i różnego rodzaju talizmany oraz amulety są powszechnym widokiem w miastach Imperium. Jednak najczęściej spotykanym sposobem wyróżnienia własnej pozycji jest posiadanie herbu.

Szlachta i rycerze patrzą z pogardą na tego rodzaju praktyki. Dla nich herb jest przede wszystkim znakiem rodowym, który pozwala rozpoznać innego szlachcica, zarówno w podróży, jak i na polu bitwy. Rycerze zakuci w zbroje płytowe stosują sztandary oraz zdobione herbami tarcze i pancerze, aby rozpoznawać sojuszników w gąszczu bitewnym, a także by wyszukiwać godnych i znamienitych przeciwników. Z początku był to prosty system znaków i barw, który z czasem przekształcił się w niezwykle istotną i zawiłą naukę o historii i dziedzictwie rodów, włącznie z ich genealogią oraz potwierdzeniem praw dynastycznych i spadkowych. Oczywiście, ludzie niżsi stanem nie mają o tym większego pojęcia.

Opis herbu

Tarcza herbowa zawiera zwykle dwa istotne elementy. Jednym z nich jest pole herbu, a drugim rysunek, zwany godłem lub figurą. Pole bywa jednolite lub pokryte wzorem, który czasem jest jedynie obramowaniem (tak zwana bordiura) krawędzi tarczy herbowej. Godło herbowe to rysunek umieszczany na polu. Zwykle są to symbole rodowe – zwierzęta, litery lub inne znaki. Podobnie jak kolory i wzory pola, służą do rozróżniania poszczególnych herbów.

Kolory

W Imperium kolory pola herbowego (zwane w heraldyce tynkturami) symbolizują przynależność osoby do jakiegoś zakonu lub bractwa, a także określają jego pochodzenie, będąc ściśle związane z prowincjami. Najczęściej stosowanymi kolorami są błękit, czerwień, purpura, czerń i zieleń, a także dwa kolory metaliczne – złoty i srebrny. Niekiedy stosuje się też kolory „nieszlachetne” – czyli brązowy i szary. Wśród pospólstwa wybór koloru jest podyktowany wyłącznie własnym uznaniem, natomiast dla szlachty barwy są istotnym składnikiem herbu o wyrazistej symbolice.

Podział tarczy

Niektóre tarcze herbowe bywają pokryte wzorem, który dzieli tarczę na dwie lub więcej części. Istnieją rozmaite wzory, które w heraldyce mają swoje symboliczne znaczenie. Także ich układ lub szerokość zwykle są znaczące. Nawet w przypadku bardzo podobnych herbów o tych samych kolorach i z tą samą figurą, układ pola herbowego może wystarczyć do ich jednoznacznego rozróżnienia.

Godło herbowe

Oprócz wzoru, na polu herbowym umieszcza się czasami rysunki o znaczeniu symbolicznym. Mają one różnego rodzaju formę – od figur geometrycznych i falistych linii, przez zwierzęta i stworzenia mityczne, aż po wizerunki na pozór zwyczajnych przedmiotów (miecza, klucza, ludzkiej dłoni, snopka zboża, drzewa, słońca, itp.). Niektóre rysunki są ściśle związane z konkretną krainą lub zakonem rycerskim. Na przykład, lilia jest powszechnie używanym symbolem w Bretonii, symbolizującym poświęcenie w misji poszukiwania Graala. Niektórzy rycerze z zakonów umieszczają w swoim rodowym herbie symbol boga, któremu służą (na przykład młot Sigmara lub wilk Ulryka). Odbiciem tej tradycji są znaki bogów Chaosu i Książąt Demonów umieszczane na pancerzach i tarczach wojowników

Chaosu. W przypadku pól wielodzielnych, w poszczególnych polach składowych można umieścić takie same lub odmienne godła herbowe. Jeśli w herbie widnieje zwierzę lub inne stworzenie, jego postawa (krocząca lub wspięta), a także strona, w którą godło jest zwrócone, pomagają odróżniać podobne herby.

Projektowanie własnych herbów

W Tabelach 2-2 do 2-5 znajdziesz informacje, dzięki którym możesz projektować własne herby. Najpierw wykonaj rzut w Tabeli 2-2, aby wybrać tło tarczy herbowej, a następnie wybierz odpowiednie godło zwykle, religijne lub regionalne.

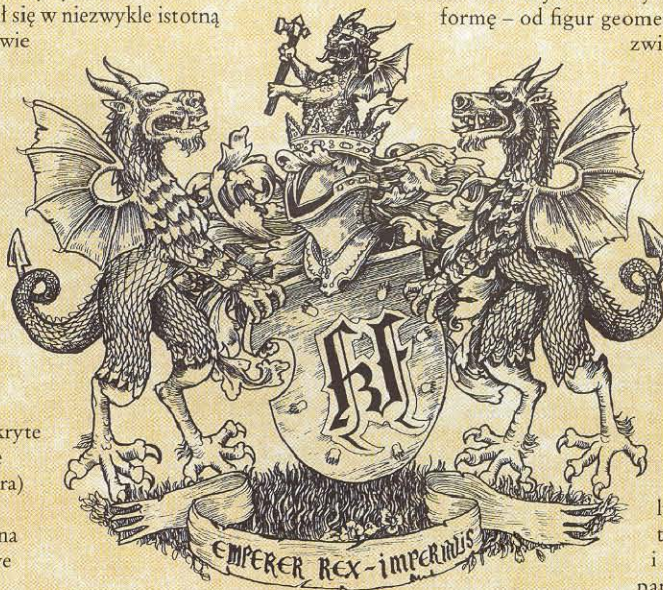


Tabela 2-2: Pole herbowe

Rzut	Pole	Znaczenie
01-10	Jednolite	Uboga szlachta, wygnaniec, ślubowanie rycerskie
11-20	Obramowanie czarne	Rzemieślnik, bogaty mieszczanin
21-30	Obramowanie pasiaste	Mariaż Północy z Południem
31-40	Obramowanie szachowane	Mariaż Wschodu z Zachodem
41-50	Dwudzielne	Związek dwóch rodów
51-55	Pasy pionowe	Tradycje wojskowe rodu
56-58	Krzyż ukośny (litera X)	Tradycje rycerskie rodu
59-61	Rosochacz (litera Y)	Tytuł barona
69-72	Skraj złoty	Powiązania z rodem kupieckim
73-79	Pas ukośny	Zasługi rodu na polu bitwy
80-84	Raut (diament)	Wielkie bogactwo
85-89	Pierścień	Przysięga wierności
90-95	Klin	Ród znany z męstwa i siły
96-97	Czterodzielne	Ród stary
98-00	Szachownica	Ród starożytny i szacowny

Tabela 2-3: Godła zwykłe

Rzut	Figura	Znaczenie
01-19	Krzyż gotycki	Jedność, honor, przysięga, ślubowanie rycerskie
20-24	Wieniec laurowy	Przywództwo, zwycięstwo
25-34	Klepsydra	Trwałość, niezmienność
35-39	Miecz	Sprawność bojowa, arystokratyczne pochodzenie
40-44	Lew kroczący	Sila, odwaga
45-49	Czaszka i kości skrzyżowane	Chwała przodków
50-55	Pistolety skrzyżowane	Sprawność strzelecka
56-60	Dwa szylingi	Gotowość na śmierć, odwaga
61-65	Dwie świece	Bramy Ogrodu Morra
66-70	Gwiazdy	Wybraniec losu, szczęście
71-75	Kowadło	Rzemiosło, krasnoludy, siła
76-80	Krąg	Zmienny los, wędrówka
81-90	Głowa wołu	Wierna służba, pewność siebie
91-00	Smok	Duma, odwaga

Tabela 2-4: Godła regionalne

Rzut	Figura	Znaczenie
01-10	Szkielet okryty płaszczem	Altdorf
11-14	Armata	Nuln
15-20	Cztery wieże	Middenheim
21-25	Łódź	Talabheim
26-30	Forteca	Middenland
31-34	Gwiazda	Ostermark
35-40	Lew	Nordland
41-44	Księżyc	Averland
45-50	Czaszka	Reikland
51-54	Rzeka	Talabekland
55-60	Panna w koronie	Stirland
61-64	Róg i luk	Hochland
65-70	Słońce	Wissenland
71-74	Bycza głowa	Ostland
75-80	Kogut	Kraina Zgromadzenia
81-84	Lilia	Bretonia
85-90	Niedźwiedź	Kislev
91-94	Biały koń	Estalia
95-00	Monety	Tilea

Tabela 2-5: Godła religijne

Rzut	Figura	Znaczenie
01-10	Młot	Sigmar, jedność
11-20	Kometa z dwoma ogonami	Sigmar, Wola Bogów
21-39	Wilczy łeb	Ulryk
40-44	Grot włóczni	Myrmidia
45-49	Waga	Verena, sprawiedliwość
50-55	Kości do gry	Ranald, szczęście
56-64	Biała gołębicą	Shallya
65-74	Czarna róża	Morr
75-79	Trójjąb	Manann
80-89	Jeleń	Taal
90-94	Snopek zboża	Rhya
95-00	Spirala	Taal i Rhya

Tradycyjne barwy prowincji

Altdorf: błękit i czerwień z elementami białymi lub srebrnymi.

Bogenhafen: purpura lub barwa brunatna oraz białe/srebrne.

Hochland: czerwień i zielen.

Middenheim: błękit i srebrne albo białe, z żółtym lub złotym piórem.

Middenland: błękit z białą albo srebrną obwódką.

Nordland: błękit oraz żółte/złote.

Nuln: czern, czasami z piórem w pasy czerwone, białe i błękitne.

Ostermark: czerwień oraz żółte/złote

Ostland: czern i białe/srebrne, czasami z błękitnym piórem.

Reikland: białe/srebrne.

Stirland: zielen i czern.

Talabekland: czerwień oraz żółto/złote, czasami z błękitnym piórem.

Talabheim: czerwień oraz białe/srebrne.

Wissenland: białe/srebrne oraz czarne/szare.

– Zasada opcjonalna: Niszczenie opancerzenia –

Pancerz noszony przez postać może ulec różnym uszkodzeniom, zarówno w trakcie walki, jak też w wyniku upadku albo działania wody lub ognia. Postać powinna przynajmniej raz dziennie sprawdzać stan swojego pancerza i dbać o niego, wykonując drobne naprawy. Jednak dzięki poniższym zasadom będziesz mógł dokładnie określić uszkodzenia pancerza, w ten sposób dodając rozgrywcę realizmu.

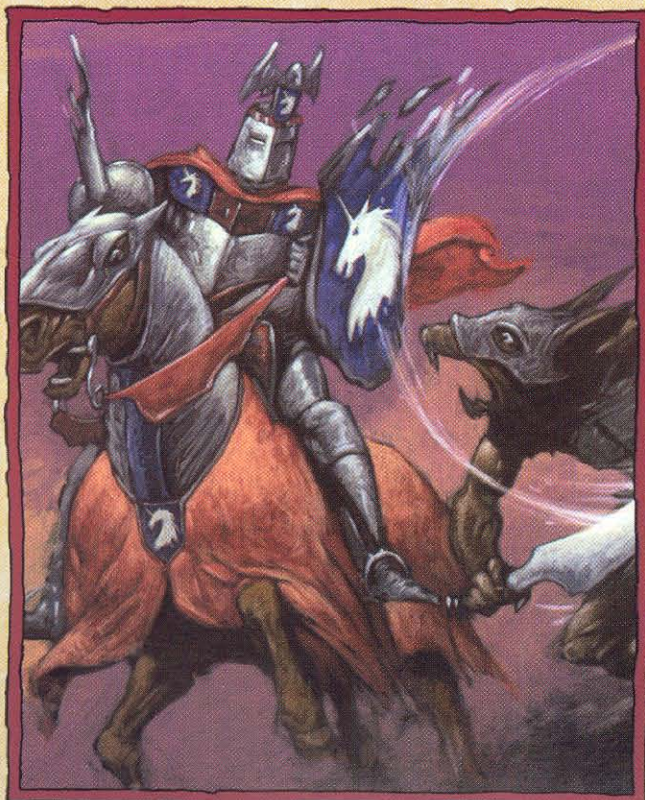
Opancerzenie, podobnie jak osoba, którą chroni, może wytrzymać określoną liczbę ciosów. W trakcie normalnego użytkowania zdarza się, że płytki pancerza zarysowują się lub wgniatają, a kółka kolczugi wyginają się i pękają. Tego rodzaju niewielkie uszkodzenia nie zmniejszają jednak stopnia ochrony, jaki oferuje zbroja. W niektórych przypadkach pancerz może zostać w poważnym stopniu uszkodzony, a nawet stać się zupełnie bezużyteczny. Poniższe zasady nie mają zastosowania w przypadku opancerzenia magicznego.

Zwyczajny (niemagiczny) pancerz może zostać uszkodzony w walce za każdym razem, gdy postać:

- otrzyma trafienie krytyczne
- otrzyma trafienie z Siłą 7 lub więcej
- zostanie zraniona w ataku, który wywołał Furię Ulryka.

Za każdym razem, gdy zdarzy się któraś z powyższych sytuacji, postać będąca celem ataku powinna wykonać rzut 1k10. W przypadku wyniku „1”, wierzchnia warstwa opancerzenia na danej lokacji zostaje uszkodzona (zmniejszając PZ o 1 punkt).

Przykład: Jurgen ma na sobie skózaną kurtkę, a na niej nosi kaftan kolczy. Zostaje trafiony przez napastnika, któremu sprzyja Ulryk, obdarowując go swoją Furią. Jurgen rzuca 1k10. Wypada „1”, co oznacza uszkodzenie pancerza. Liczba PZ kolczego kaftana zostaje zmniejszona z 2 do 1, ale skórzana kurtka nie została uszkodzona. Do czasu naprawienia zbroi, Jurgen będzie miał na tej lokacji 2 PZ (1 za skózaną kurtkę i 1 za uszkodzony kolczy kaftan), zamiast normalnych 3.



Nietypowe uszkodzenia

Niektóre zaklęcia, ogień lub upadek z dużej wysokości mogą uszkodzić pancerz w sposób, który uniemożliwia szybką naprawę. W takich przypadkach zwykle trudno określić, która z lokacji pancerza została uszkodzona w największym stopniu. Za każdym razem, gdy opancerzona postać otrzyma obrażenia, które nie są związane z konkretną lokacją trafienia, należy zastosować poniższe zasady.

1. Obliczenie całkowitych obrażeń

Należy obliczyć całkowite obrażenia zadane podczas ataku. Trzeba pamiętać, że jest to wartość przed odjęciem PZ opancerzenia i punktów Żywotności (patrz *Księga Zasad Warhammera*, str. 133).

2. Uwzględnienie rodzaju zdarzenia

W Tabeli 2-6 podano modyfikatory dla zdarzeń, które mogą spowodować uszkodzenie pancerza. Należy je zastosować do obliczonych w pkt. 1 obrażeń (zaokrąglając w dół). Jeśli wynikiem jest „0”, pancerzowi nie grozi uszkodzenie. Mistrz Gry może zastosować własne modyfikatory dla innych form ataku lub zdarzeń, które mogą spowodować zniszczenie opancerzenia. Wynikiem są zmodyfikowane wartości obrażeń.

3. Sprawdzenie uszkodzenia opancerzenia

Po obliczeniu zmodyfikowanych wartości obrażeń należy wykonać rzut 1k10 dla każdej lokacji chronionej przez pancerz. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od zmodyfikowanych wartości obrażeń, wierzchnia warstwa opancerzenia zostaje uszkodzona (traci 1 PZ na tej lokacji).

Przykład: Karl po wypiciu kilku kolejek nieszczęśliwie potyka się i wpada w ognisko. Całkowite obrażenia wynoszą 8. Aby sprawdzić, czy pancerz Karla został uszkodzony, należy zastosować odpowiedni modyfikator. Z Tabeli 2-6 wynika, że obrażenia od ognia mają modyfikator ¼. Oznacza to, że zmodyfikowane obrażenia wynoszą 2. Karl ma na sobie kaftan kolczy i skórzany hełm, więc musi rzucić 2k10 – po jednym rzucie k10 za chronione lokacje (głowę i korpus). Wyniki to odpowiednio „5” i „2”, a więc ogień uszkodził skórzany hełm. Zmniejszenie PZ hełmu z 1 do 0 powoduje, że hełm staje się bezużyteczny. Może na przyszłość Karl będzie ostrożniejszy!

Naprawa pancerza

Uszkodzony pancerz nie zawsze zostaje całkowicie zniszczony. Elementy opancerzenia można naprawić po wykonaniu udanego testu rzemiosła (płatnerstwo). Każdy udany test przywraca 1 PZ uszkodzonej części zbroi. Nieudany test oznacza, że tego elementu nie da się już naprawić.

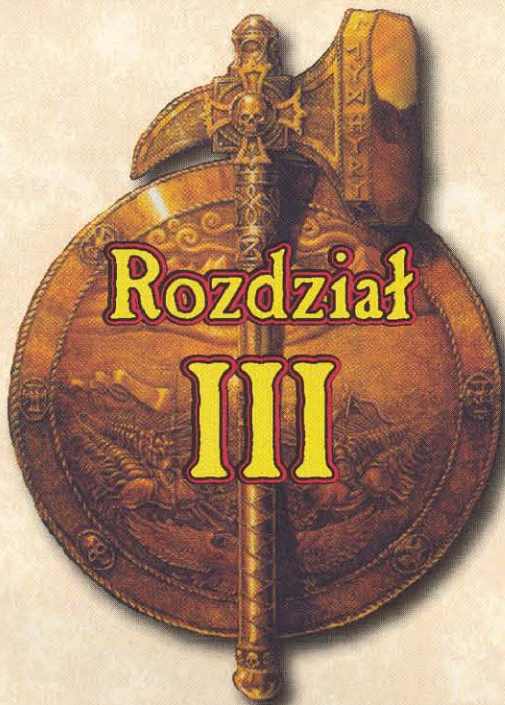
Tabela 2-6:

Modyfikatory nietypowych uszkodzeń

Przyczyna	Modyfikator
Ogień niemagiczny	x ¼
Ataki energetyczne*	x ½
Upadek	x ¾
Bomby, niewypały**	x 1

* Np. uderzenie pioruna, ogień magiczny, ognisty oddech smoka, itp.

** Dowolna eksplozja prochowa, przypadkowa lub zamierzona.



Rozdział III

Uzbrojenie

„Chłopcy z gwardii miejskiej próbowali zastawić się pikami, ale nie potrafili ich nawet równo trzymać. Wpadliśmy w nich i wycięliśmy w pień. Przez chwilę zrobiło mi się ich żal”.

– Klaus, najemnik z Wolnej Kompanii z Korbuth.

Wojujownicy w Starym Świecie używają wielu rodzajów broni, od prostych broni obuchowych, jak kije i maczugi, do zaawansowanego technologicznie oręża o skomplikowanej konstrukcji, jak pistolety lub rusznice (szerzej opisane w **Rozdziale IV: Broń palna i maszyny wojenne**). Mimo rozmaitych rodzajów broni, różnice między nimi nie są zbyt wielkie. Cios mieczem zadaje rany innego rodzaju niż uderzenie młotem, ale dla trafionego nie ma to większego znaczenia. Roztrzaskanie czaszki młotem zabija tak samo jak sztych w serce. Wybór broni zależy więc od upodobań wojownika i jego wyszkolenia w sztuce wojennej.

Większość typów uzbrojenia zalicza się do broni jednoręcznych, ale oczywiście niektóre rodzaje broni mają specyficzne cechy. Niektóre są lżejsze, jak na przykład rapiery lub szpady. Inne są cięższe i bardziej zabójcze, jak halabardy lub bronie dwuręczne. W *WFRP* zostały wyróżnione tylko te bronie, które w zasadniczy sposób różnią się od broni jednoręcznych, na przykład pod względem wielkości lub zadawanych obrażeń. Co więcej, używanie niezwykłych typów broni wymaga specjalistycznego treningu (czyli posiadania odpowiedniej zdolności **broń specjalna**). Poniższy rozdział zawiera przegląd najczęściej używanych typów broni (białej i zasięgowej) w Imperium i w innych krainach Starego Świata.

– Broń biała –

Broń biała to podstawowy typ oręża używanego przez większość mieszkańców Starego Świata. Czy jest to ostry krasnoludzki topór, czy doskonale wyważony miecz rycerski, tego rodzaju broń jest preferowana przez wielu wojowników jako pewniejsza niż nowocześniejsze, ale zawodne rodzaje broni palnej. Broń zasięgowa, jak łuki i kusze, bywa użyteczna, ale tylko w specyficznych sytuacjach. Na polu walki, w zamieszaniu bitewnym, wciąż najlepiej sprawdza się broń biała. Opisane poniżej rodzaje broni zostały pogrupowane w kategorii.

Broń zwykła

Do tej szerokiej kategorii należą typy oręża powszechnie używanego w całym Starym Świecie. Stanowią podstawowe wyposażenie każdego wojownika, oprycha lub najemnika. Niemal wszystkie formacje wojskowe, od wolnych kompanii najemnych aż po elitarne regimenty Armii Imperium, powszechnie używają jednego lub więcej typów broni zwykłych. Do władania nimi nie potrzeba specjalistycznego wyszkolenia.

Wśród rozmaitych rodzajów broni zwykłej istnieją także takie, które w zasadniczy sposób różnią się od innych. Na przykład, sztylet ma inne zastosowanie niż włócznia. W poniższym podrozdziale opisano różne typy broni zwykłej (wraz z ich odmianami), a także przedstawiono niektóre rodzaje broni używanych przez inne rasy lub mieszkańców krain poza granicami Imperium.

Broń improwizowana

Gdy nie ma pod ręką innej broni, można wykorzystać dowolną rzecz znajdującą się w pobliżu. Do tej kategorii można zaliczyć praktycznie każdy przedmiot, nie będący formalnie bronią i zwykle nie używany do walki. Butelka, krzesło, sztacheta z płotu, a nawet patelnia mogą służyć jako środek obrony przed uzbrojonym w nóż rzeźmieszkciem. Jednak dla każdego szanującego się wojownika, są to tylko mierne namiastki prawdziwego oręża. Jeśli postać rzuca takimi przedmiotami w przeciwnika, określa się je jako improwizowaną broń zasięgową. Ponieważ nie sposób podać ciężaru wszystkich przedmiotów, jakie mogą być użyte jako broń improwizowana, wartość Obciążenia podana w **Tabeli 3-3: Broń biała** jest tylko przykładowa. W przypadku większych przedmiotów, takich jak ławy, krzesła lub drzwi, ich ciężar jest większy, jednak zadawane obrażenia pozostają te same. W przypadku broni improwizowanej nie mają zastosowania zasady dotyczące różnicy w jakości wykonania.

Broń jednoręczna

Do tej kategorii należą wszystkie bronie sieczne, obuchowe i kłujące używane w jednej ręce, a które jednocześnie nie mają żadnych specjalnych właściwości. Tego rodzaju broń nie wymaga specjalistycznego wyszkolenia. Jest to oręż wyjątkowo popularny, jako



Jakość wykonania broni

Wszystkie rodzaje broni wymienione w tym podrozdziale to oręż o przeciętnej jakości wykonania. W przypadku uzbrojenia lepszej lub gorszej jakości, powinienś zastosować poniższe zasady, chyba że stoją w sprzeczności z zasadami podanymi przy opisie konkretnego typu broni.

Najlepsza jakość: To najlepszy oręż w swojej klasie. Zapewnia dodatkowy modyfikator +5 do testów Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich (w zależności od typu broni). Broń jest poręczniejsza i lżejsza, a wartość jej Obciążenia zmniejsza się o 10 punktów (minimalnie do 1 punktu). Amunicja najlepszej jakości jest nieco lżejsza, ale nie zapewnia modyfikatora do testów US. Egzemplarze broni najlepszej jakości są często pięknie zdobione. W ich rękojeści wprawia się kamienie szlachetne i ozdabia dodatkowymi ornamentami. Inne, wprost przeciwnie, wyglądają zupełnie zwyczajnie, a jedynie ich wysoka skuteczność świadczy o staranności wykonania.

Dobra jakość: Ten oręż został dokładnie wykonany, jest trwały i dobrze wyważony, a także bardziej poręczny i lżejszy od zwykłej broni. Wartość jego Obciążenia zmniejsza się o 10 punktów (minimalnie do 1 punktu). Amunicja dobrej jakości nie zapewnia dodatkowych efektów.

Kiepska jakość: Bronie kiepskiej jakości są niewygodne i nieporęczne. Używająca ich postać otrzymuje modyfikator -5 do testów Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich (zależnie od typu broni). Efekty jednoczesnego używania broni i amunicji kiepskiej jakości kumulują się (w takim przypadku stosowany jest łączny modyfikator -10 do testów Umiejętności Strzeleckich).

znacznie bardziej pewny niż wymyślne lub zaawansowane technicznie rodzaje broni. Dzieje się tak z dwóch podstawowych powodów. Po pierwsze, broń jednoręczna jest łatwo dostępna niemal w każdym mieście lub wiosce. Wiele jej sztuk rdzewieje na licznych pobojuwiskach po przejściu Burzy Chaosu. Po drugie, dość łatwo można opanować sztukę walki za jej pomocą, a jednocześnie jest to broń wytrzymała i łatwa do naprawy. Z tych powodów broń jednoręczna to podstawowe wyposażenie najemników, żołnierzy, strażników, a nawet rycerzy.

Do kategorii broni jednoręcznych zalicza się wiele typów broni. Przede wszystkim są to miecze, młoty i maczugi, topory oraz czekany. Różnice pomiędzy poszczególnymi typami broni jednoręcznej w zakresie zadawanych obrażeń i efektywności w walce są niewielkie i mają wpływ jedynie w przypadku egzemplarzy najlepszej jakości. Poniżej opisano różne typy broni jednoręcznej.

Czekany

Czekany, podobnie jak topory, wykształciły się jako odmiana tego samego narzędzia – kamiennej siekiery. Różnią się natomiast zastosowaniem. Topory to broń przede wszystkim sieczna, natomiast czekany (jako broń kłująca) służą raczej do przebijania zbroi.

Podobnie jak młot lub topór, czekan składa się z drewnianego trzonka, na którym umocowano w kwadratowej osadzie ciężką głowicę z żelaza lub stali. Jednak zamiast tępego zakończenia lub ostrza, czekan posiada zakrzywiony szpic. Niektóre egzemplarze posiadają dwa bliźniacze szpice po obu stronach głowicy.

Czekany bojowe to ulubiona broń ciężkiej piechoty, zwłaszcza regimentów krasnoludzkich. Silny cios z łatwością przebijają kolczugę, a może nawet przedziurawić płytę pancerną. Co więcej, czekany mogą być używane jako narzędzie do rozłupywania skał i lodowych brył. Czekany, choć nadal używane w niektórych oddziałach, z wolna ustępują miejsca nowoczesnym młotom bojowym wyposażonym w ciężką głowicę i szpikulec po drugiej stronie.

Czekany kiepskiej jakości to zwykle narzędzia górnicze, używane do rozłupywania skał. Ze względu na ciężar i nieporęczność niezbyt dobrze nadają się do walki.

Czekany dobrej jakości są lepiej wyważone i mają dłuższą rękojeść, która dodaje siły uderzeniu.

Czekany najlepszej jakości są zdobione srebrem lub brązem, a ich głowice i szpice są wykuwane w kształt stylizowanych zwierzęcych rogów, smoczego języka lub łap dziwnych stworzeń.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje czekanów. W nawiasie podano jakość ich wykonania.

Czekan bojowy (kiepska-dobra): Zwykły czekan bojowy posiada dwa lekko zakrzywione szpikulec po obu stronach rękojeści.

Młotek rycerski (przeciętna-dobra): Podobny do nadziaka, młotek rycerski posiada nieco krótszy, lecz węższy szpic, który znacznie lepiej przebija pancerz przeciwnika.

Nadziak (przeciętna-dobra): Zwany niekiedy „kruczym dziobem” oręż wygląda jak młot, jednak zamiast obuchu ma wygięty szpic. To doskonała broń przeciwko opancerzonym wrogom.

Kije

Używane przez włóczęgów, pasterzy i podróżników długie kije są tanim i skutecznym środkiem obrony. Zwykle wykonane są z twardego drewna (dębowego lub orzechowego) i mierzą około 1,8 metra długości. W rękach wprawnego wojownika taki kij jest niezwykle groźną bronią, a ze względu na zasięg pozwala trzymać przeciwników na dystans.

Kije kiepskiej jakości bywają łamliwe i rozszczepiają się na końcach. Wyrabiane są ze zwykłych gałęzi.

Kije dobrej jakości pośrodku drzewca owinięte są skórzanymi paskami, tworzącymi uchwyt. Drewno jest wygładzone i czasami wzmacniane metalowymi obejmami.

Kije najlepszej jakości mają metalowe (z brązu lub mosiądzu) nasadki na obu końcach, które zapobiegają rozszczepianiu się drewna. Mają uchwyt ze zmoczonych rzemieni, które po wyschnięciu ściśle oplatają drzewce, zapobiegając ślizganiu się dłoni. Niekiedy wzmacniane są metalowymi tulejami lub obejmami, co zwiększa siłę uderzenia i wytrzymałość broni.

Miecze

Mimo iż czekany bywają użyteczne, niewiele broni może się równać z ostrym mieczem. Do jego zalet należy zaliczyć dłuższe ostrze i lepsze wyważenie. W połączeniu z mnogością kształtów i odmian spowodowało to, że miecz stał się podstawowym orężem żołnierzy, wypierając topory i maczugi. Do kategorii mieczy zaliczają się wszelkiego rodzaju klingi krótsze od miecza półtoraręcznego (miecza o przedłużonej rękojeści, którym można walczyć trzymając go dwoma rękami. Patrz str. 36). Miecze mogą być jednosieczne (w typie szabli) lub obusieczne. Zakończone ostrym sztychem, umożliwiają także pchnięcia, podobnie jak szpady i rapiery (patrz str. 36). Przed rękojeścią znajduje się jelec, który chroni dłoń. Istnieją różne formy jelca, od stylizowanego w formie litery „U”, często spotykanego w północnych prowincjach symbolu Ulryka, aż do jednostronnie wygiętego jelca, który chroni dłoń. Droższe miecze mają niekiedy pełną rękojeść koszącą, tak jak w przypadku kordelasów, choć zwykle tego rodzaju osłonę posiadają lżejsze i szybsze rapiery.

Budowa i wygląd miecza zależy także od regionu, w którym go wykuto. Na przykład, wojownicy bretońscy upodobali sobie długie miecze o prostej, obusiecznej kłindze i zwykłym poprzecznym jelcu. Najemnicy z Tilei używają zaś jednosiecznych szabli lub długich, prostych mieczy podobnych do bretońskich ostrzy. Miecze z Imperium bywają pokrywane inskrypcjami, a do tego rękojeść i jelec zwykle są zakończone ozdobnymi okuciami albo stylizowane w formie łba lub łapy jakiegoś

Zasada opcjonalna: Różne rodzaje broni jednoręcznej

W Warhammerze wszystkie bronie jednoręczne należą do jednej kategorii, ale po drobnych modyfikacjach możesz podzielić je na mniejsze grupy. Dzięki temu każdy z typów broni zyska odmienne właściwości, co spowoduje także zmianę jego ceny. Zanim jednak tak zrobisz, dobrze się zastanów, czy nie naruszy to równowagi gry. Z jednej strony możesz dzięki temu podkreślić kulturowe i religijne znaczenie niektórych broni. Na przykład miecze są popularne w Imperium ze względu na Runiczne Kły – oręż Książąt Elektorów – które symbolizują najwyższą sprawność bitewną. Topory będą miały szczególne znaczenie dla Kislevczyków i Norsmenów, natomiast młoty to tradycyjna broń krasnoludów. Jednakże podzielenie kategorii na mniejsze podgrupy może zmniejszyć przydatność broni specjalnych. Na przykład, jeśli czekan zyska cechę oręża „przebijający zbroję”, wszyscy mogą zacząć używać ich zamiast mieczy lub toporów.

Prostym sposobem rozróżnienia broni jednoręcznych przy jednoczesnym zachowaniu równowagi gry i przydatności broni specjalnych jest zastrzeżenie dodatkowych możliwości tylko dla broni najlepszej jakości. Dzięki znaczącemu podniesieniu ceny będziesz mógł utrzymać powszechną dostępność broni zwykłych jednoręcznych i jednocześnie zróżnicować najlepsze egzemplarze poszczególnych typów broni. W ten sposób będziesz mógł przyznać czekanom cechę „przebijający zbroję” bez zmniejszania wartości innych broni z tą cechą oręża. Możesz również wprowadzić inne właściwości dla poszczególnych typów broni, równoważąc ze sobą poszczególne typy broni jednoręcznych. W skrócie, ta zasada oferuje możliwość używania lepszej broni z cechą oręża, która pasuje do jego rodzaju. Jeśli zdecydujesz się wprowadzić taką zasadę, dla ułatwienia możesz skorzystać z poniższej tabeli.

Tabela 3-1: Bronie jednoręczne najlepszej jakości

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Czekan bojowy	90 <i>zk</i>	60	zwykła	S	przebijający zbroję, powolny	znikoma
Maczuga/młot	70 <i>zk</i>	65	zwykła	S	ogłuszający	sporadyczna
Miecz	140 <i>zk</i>	45	zwykła	S	parujący	sporadyczna
Topór	60 <i>zk</i>	45	zwykła	S	druzgoczący	sporadyczna

zwierzęcia bądź mitycznego potwora. Jednak kształty wyrabianych mieczy różnią się znacznie w poszczególnych prowincjach.

Spośród obcych ras jedynie elfy używają mieczy na podobną skalę, co ludzie. Klany mieszkające w Imperium korzystają z mieczy podobnych stylem i budową do ludzkich wyrobów (choć są bardziej zdobne). Elfy z Athel Loren równie często używają długich mieczy bretonskich, jak zakrzywionych długich noży o sierpowatym ostrzu. Natomiast Elfy Wysokie posługują się mieczami o kładzie w kształcie liścia. Nieco szersze i cięższe ostrze zapewnia dodatkową siłę przy zamachu, co pozwala z łatwością przełamywać zastawę słabszych przeciwników.

Miecz jest powszechnie uznawany w Imperium symbolem doskonałości w walce, głównie ze względu na Runiczne Kły – symbol władzy Książąt-Elektorów. Wiele ostrzy dobrej jakości pochodzi z kuźni krasnoludów, choć sami brodaci wojownicy rzadko używają tego rodzaju broni. Także w miastach Imperium można znaleźć warsztaty płatnerzy znanych w całym Starym Świecie. Niegdyś wyśmienite miecze wyrabiano w Sylwani, ale te czasy dawno już przeminęły.

Miecze kiepskiej jakości wykonane są z brązu lub odlane z żelaza, które łatwo pęka.

Wykonane ze stali miecze dobrej jakości są dobrze wyważone i niekiedy zdobione inskrypcjami.

Miecze najlepszej jakości mają ostrze pokryte runami i zdobnymi napisami lub symbolami. Zwykle posiadają zboczne, czyli rowek biegnący wzdłuż klingi, którym spływa krew. Większość drogich mieczy posiada ozdobnie kute rękojeści i główce z wprawionymi szlachetnymi kamieniami. Równie ważna jest pochwa, na powierzchni której szczególnie pobożni lub przesądni wojownicy mogą umieszczać invokacje, błogosławieństwa lub wyrazy hołdu dla czczonych przez siebie bóstw.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje mieczy. W nawiasie podano jakość wykonania.

Długi miecz (przeciętna-najlepsza): Ulubiony oręż rycerzy i wojowników z całego Starego Świata, a zwłaszcza z Bretonii, długi miecz jest prawdopodobnie najłatwiej rozpoznawanym rodzajem miecza. Posiada długie proste ostrze, szeroki jelec i nieco przedłużoną rękojeść.

Jatagan z Indu (dobra-najlepsza): Te rzadko spotykane miecze dopiero niedawno pojawiły się w Starym Świecie. Przywożą je kupcy podróżujący Srebrnym Szlakiem ze Wschodu. Długie, zakrzywione ostrze znakomicie nadaje się do zadawania cięć. Jatagany najlepszej jakości posiadają ostrze niemal całkowicie pokryte ozdobnymi ornamentami lub inskrypcjami wymieniającymi poprzednich właścicieli oręża.

Kordelas (przeciętna-dobra): Kordelas to miecz o szerokim, zakrzywionym ostrzu i koszowej rękojeści. Jest ulubioną bronią piratów z Sartosy.

Krótki miecz (przeciętna-dobra): Jest to nowsza odmiana tileańskich krótkich i szerokich mieczy z brązu, używanych w dawnych czasach. Jego szerokie, obosieczne ostrze zwęża się ku końcowi, przechodząc w ostry sztych. Pod względem długości znajduje się pomiędzy szyletem a zwykłym mieczem. Podobną budowę ma również maczeta, choć jej ostrze jest szersze i jednosieczne.

Pałasz (przeciętna-dobra): Jest to prosty miecz o ostrzu krótszym od długiego miecza, używany zwykle przez konnicę. Ma rozbudowaną rękojeść, często z gardą zakrywającą dłoń. Ostrze jest jednosieczne, ale posiada sztych, który umożliwia zadawanie pchnięć.

Młoty i buławy

Podobnie jak w przypadku toporów i siekier, buławy i młoty bojowe wywodzą się z prostych narzędzi. Młoty to doskonała broń obuchowa do powalania mocno opancerzonych przeciwników. Niektóre egzemplarze posiadają wygięte ostrze lub szpikulec, którym można zrywać elementy opancerzenia. Buławy, choć działają podobnie jak młoty, wyglądają nieco inaczej. Na trzonku osadzona jest metalowa kula, niekiedy zakończona kolcami. Niektóre egzemplarze zamiast kuli posiadają krótką sztabę metalu, gładką lub nabijaną kolcami. Buławy i młoty są często wybierane przez wojowników, którzy nie przykładają wielkiej wagi do dbałości o stan broni.

Broń obuchowa kiepskiej jakości to zwykle kościane lub drewniane pałki. Jak większość broni drzewcowych, także i w tym przypadku stosuje się rzemienie lub kawałki skóry, aby zapobiec wyslizgiwaniu



się trzonka z dłoni. Czasami buławy nabija się ćwiekami lub kamieniami, które zwiększają siłę ciosu.

Broń obuchowa dobrej jakości to starannie wykonany oręż, znacznie lepszy niż prymitywne maczugi używane przez barbarzyńskie plemiona żyjące na obrzeżach cywilizowanego świata. Głowica jest zwykle wykonana z żelaza, a drewniany trzonek utwardzany w ogniu lub wykonywany z twardego i wytrzymałego drewna.

Broń obuchowa najlepszej jakości jest w całości wykonana z metalu. Na kutym, żelaznym lub stalowym trzonku osadza się specjalnie kutą i zdobioną głowicę, często pokrytą wzorami lub inskrypcjami. Choć znacznie cięższe (wykonanie całości broni z metalu zwiększa jej Obciążenie o 30), te doskonałe buławy i młoty są bardziej wytrzymałe i groźniejsze od zwykłych rodzajów broni obuchowej.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje buław i młotów. W nawiasie podano jakość wykonania.

Buzdygan (przeciętna-dobra): Buzdygan to ciężka, metalowa buława z dużą i zazwyczaj zdobioną głowicą, wzmocnianą metalowymi piórami.

Elfi topór bojowy

To wyjątkowo rzadko spotykana broń, znacznie lżejsza i lepiej wyważona od zwykłego topora bojowego. Ostrze jest ostre jak brzytwa. Z początku były to narzędzia drwali z Ulthuanu, ale po wielu stuleciach przekształciły się w doskonałą broń. Wprawny wojownik potrafi jednym ciosem tej broni przeciąć wroga na pół. Jest to zawsze oręż najlepszej jakości i musi być trzymany oburącz. Elfie topory są niemal niespotykane w miastach Imperium, choć można je kupić na Ulthuanie. Oczywiście, dotarcie do wyspy elfów samo w sobie jest wyjątkowym wyczynem.

Elfi topór bojowy: *Cena –; Obc. 150; Kategoria dwuręczna; Siła S+1; Cechy oręża druzgoczący, przebijający zbroję; Dostępność –.*

Maczuga (kiepska): To najprostszy typ broni obuchowej.

W zasadzie jest to zwykły kij, niekiedy nabijany gwoździami lub ćwiekami.

Młot bojowy (przeciętna-dobra): Młot bojowy to groźna broń obuchowa o trzonku długości mniej więcej pół metra i szerokiej, metalowej głowicy. Większość broni tego typu posiada też spiczaste ostrze po drugiej stronie głowicy, które może służyć jako łom.

Palka (kiepska-przeciętna): Jest to prosta, krótka maczuga wykonana z kawałka kija. Większość egzemplarzy ma rękojeść owiniętą rzemieniem, z pętlą do zaczepienia przy pasie. Niektóre palki są wzmocniane metalowymi ćwiekami.

Topory

Topory to najstarszy rodzaj broni jednoręcznej, być może poza maczugami. Wywodzi się z prostych narzędzi do rąbania. Pierwsze topory miały kamienne ostrza osadzone na kościanym lub drewnianym trzonku, zwanym styliskiem. Niektóre plemiona barbarzyńców (na przykład berserkerzy z Norski) wciąż używają tego rodzaju prymitywnej broni. Także dzikie szczepy zielonoskórych ruszają do bitwy uzbrojone w topory o kamiennych ostrzach.

Współcześnie wyrabiane topory składają się z długiego trzonka, na którym osadzono trójkątne lub zaokrąglone ostrze. Rękojeść bywa owijana skórzanymi paskami, zapewniającymi pewny chwyt. Ostrze jest mocno osadzone na stylisku. Istnieje wiele rodzajów toporów. Niektóre mają ostrze w formie półksiężyca albo szpikulec po drugiej stronie. Bywają również topory z dwoma bliźniaczymi ostrzami.

Topory kiepskiej jakości pozbawione są metalowej tulei, zwanej osadą. Zamiast tego są osadzone bezpośrednio na drzewcu i obwiązane rzemieniami.

Topory dobrej jakości składają się z twardego styliska oraz starannie wykutego, żelaznego ostrza z metalową osadą. Rękojeść zwykle jest owinięta skórzanym rzemieniem lub metalowym drutem. Niektóre topory są zdobione inskrypcjami, na przykład ku czci Ulryka.

Topory najlepszej jakości to świetnie wyważone egzemplarze ze styliskiem z dębu lub orzechowca, wzmocnionym przez metalowe obejmy, które zapobiegają pękaniu i rozszczepianiu się drewna. Osada ostrza jest dodatkowo ścisnana metalowymi nitami. Każda z takich broni to dzieło sztuki płatnerskiej, zdobione runami lub przerażającymi inskrypcjami. Niektóre egzemplarze posiadają szpikulec od strony obucha lub na końcu drzewca. Inne bywają ozdabiane czaszkami, religijnymi symbolami lub obejmami ze szlachetnych metali. Najlepsze topory wyrabia się w Kislevie. Na wzmocnionym stylisku, często okutym metalem, osadzone jest długie ostrze w kształcie półksiężyca. W rękach wprawnego wojownika jest to bardzo groźna broń.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje toporów. W nawiasie podano jakość wykonania.

Siekiera (kiepska-przeciętna): To proste narzędzie sprawdza się również w walce. Składa się z trójkątnego ostrza osadzonego na drewnianym trzonku.

Topór bojowy (przeciętna-dobra): Tego rodzaju broń posiada szerokie, wygięte ostrze, a zazwyczaj także szpikulec z drugiej strony. Stylisko bywa wzmocniane metalowymi obejmami, a pewny chwyt zapewniają skórzanym rzemieniem owinięte wokół rękojeści.

Topór norsmeński (przeciętna): Jest to broń nieco większa od zwykłego topora, o ostrzu wygiętym w dolnej części w stronę trzonka, tworzącym tak zwaną brodę. Stąd też pochodzi inna nazwa tej broni – topór brodaty.

Garota

Garota jest bronią wykorzystywaną niekiedy przez zabójców. Jest to zwykła linka lub metalowy drut z drewnianymi lub metalowymi uchwytyami na końcu, dla pewniejszego chwytu. Należy ją zarzucić na szyję ofiary i zacisnąć. Nie jest to broń honorowa, ale za to wyjątkowo skuteczna w pewnych sytuacjach, zwłaszcza gdy trzeba kogoś usunąć po cichu. Jej wielką zaletą jest łatwość użycia oraz niewielkie rozmiary. Garota nie nadaje się do wykorzystania na polu bitwy, natomiast przydatna jest przy skrytobójczych napaściach.

Aby jej użyć, należy wykonać chwyt (akcja podwójna), zgodnie z zasadami podanymi w *Księdze Zasad*, na str. 136. Jeśli postać pochwyciła przeciwnika, udało się jej zacisnąć garotę wokół szyi ofiary. W każdej rundzie ofiara może spróbować wyrwać się z uścisku – jest to rozstrzygane za pomocą przeciwnego testu Krzepy. Jednak począwszy od drugiej rundy, w każdej następnej jest to znacznie trudniejsze ze względu na niemożność zaczerpnięcia powietrza. W drugiej rundzie test dla ofiary staje się Wymagający (-10), w trzeciej rundzie Trudny (-20), a w czwartej i każdej następnej Bardzo Trudny (-30). Jeśli postać używająca garoty wygra w przeciwnym teście Krzepy, zadaje obrażenia w wysokości S-3, zamiast jak normalnie S-4. Jeśli przeciwnik wyrwie się z uścisku, postać może raz jeszcze próbować zarzucić mu garotę na szyję, ale testy Krzepy znów zaczynają się od poziomu Przeciętnego.

Jako garoty można użyć zwykłego rzemienia, sznura albo drutu, bez większych różnic w jakości wykonania. Garota najlepszej jakości, wykonana z wytrzymałego drutu i wyposażona w metalowe uchwyty, kosztuje 1 zk (Dostępność rzadka).

Rękawice i kastety

Do tej kategorii broni (zwanych bronią ręczną) należą wszystkie typy broni, które wzmacniają siłę uderzenia w walce wręcz. Mogą to być metalowe haki, kolce i płytowe rękawice, pierścienie bojowe, a także popularne wśród oprychów kastety.

Broń ręczna kiepskiej jakości w zasadzie nie zasługuje na miano oręża. W wielu przypadkach to zaledwie nieco lepsza wersja broni improwizowanej.

Broń ręczna dobrej jakości to lepiej wykonane kastety lub rękawice z wypolerowanej stali, wzmacnianej w niektórych miejscach. Zapinki i sprzączki są nowe i mogą mieć regulowaną długość.

Broń ręczna najlepszej jakości bywa pokryta zdobieniami, zawołaniami bitewnymi lub herbami rodowymi. Tego rodzaju broń to zwykle rękawice płytowe z najlepszej stali lub egzotycznie wyglądający oręż z dalekich krain.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje broni ręcznej. W nawiasie podano jakość wykonania.

Kastet (kiepska-dobra): Ta popularna wśród oprychów broń składa się z kilku nakładanych na palce i połączonych pierścieni, czasami uzupełnionych o krótkie kolce. Tylna część jest nieco szersza, co zapewnia pewniejszy chwyt i jeszcze bardziej wzmacnia siłę uderzenia.

Napięściak (przeciętna-dobra): Jest to zwykła skórzana lub materiałowa opaska owijana wokół dłoni i wzmacniana metalowymi płytkami lub zwykłymi monetami. Niektóre napięściaki lepszej jakości mają formę metalowej obijmy z ostrymi kołcami lub ostrzami. Taka broń znana jest także jako cestus.

Sztylety

Łatwy do ukrycia i użyteczny, sztylet jest raczej narzędziem niż bronią powszechnie używaną w czasie bitwy. Niemniej jednak, biorąc pod uwagę jego przydatność w różnych sytuacjach, niemal wszyscy wojownicy noszą przy sobie sztylety. Do tej grupy oręża należą wszelkiego rodzaju krótkie bronie sieczne lub kłujące, od krótkich noży o ostrzu w kształcie liścia używanych przez niziołki, przez elfie sztylety o długości prawie 30 cm, aż po tileańskie pugały, czy bretońskie mizerykordie. Rękojeść jest zwykle wykonana z drewna i owinięta rzemieniem lub drutem dla pewności chwytu. Większość sztyletów, choć nie wszystkie, posiada też krótki jelec. Pod tym względem różnią się od lewaków (patrz str. 36), które posiadają szerszy jelec służący do blokowania wrogich ciosów.

Sztylety kiepskiej jakości to zwykle żelazne szpikulce lub noże z drewnianą rękojeścią. Z wyglądu przypominają zwykłe noże, zazwyczaj mają jednak jakąś skąpe ostrza lub zostały odlane, a nie wykute. Rękojeść może być wykonana z kości lub drewna owiniętego

kawałkiem skóry. Rzadko bywają zdobione, a głowica, jeśli w ogóle występuje, to tylko okrągła galka lub krążek na końcu rękojeści.

Sztylety dobrej jakości to lepiej wykonane noże. Zamiast żelaznego ostrza mają klingę z lepszej, bardziej wytrzymałej stali. Zdarza się, że rękojeść bywa owinięta metalowym drutem, zamiast rzemieniem. Zaś głowica, choć wykuta z tej samej stali, może mieć kształt płomienia lub głowy zwierzęcia, albo być zakończona znakiem płatnerza lub herbem wojownika.

Sztylety najlepszej jakości zawsze mają jelec, często bogato zdobiony. Głowica to zwykle oprawiony kamień szlachetny, choć zdarzają się też inne zdobienia. Podobnie jak dłuższe klingi, posiadają zbrocze, które służą do odprowadzania nadmiaru krwi przeciwnika. Sztylety z innych krain posiadają zakrzywione ostrza, czasami pokrywane zdobnymi rytami.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje sztyletów. W nawiasie podano jakość wykonania.

Daga (przeciętna-dobra): Podobna do sztyletu, daga ma nieco dłuższe i węższe ostrze.

Tileański pugał (dobra-najlepsza): Znany w Tilei jako „stiletto”, tego rodzaju sztylet ma długie i wąskie, trójkątne ostrze. Podobną budowę ma bretońska mizerykordia.

Tarcze

Tarcza służy do blokowania wrogich ciosów, a czasem do uderzenia lub odepchnięcia przeciwnika. Nie istnieje jeden, ustalony wzór tarczy. Wykonuje się tarcze okrągłe, owalne lub w kształcie zaokrąglonego prostokąta. Niektóre mają nawet wycięcie, dzięki któremu łatwiej można walczyć włócznią, nie rezygnując jednocześnie z osłony. Tanie w wykonaniu i proste w obsłudze tarcze są powszechnie używane przez większość formacji wojskowych. Duże rozmiary tarczy powodują, że strzelcy otrzymują modyfikator

Chopesz

Nieumarli wojownicy z Khemri, walczący w szeregach armii Królów Katakumb, używają niezwykłych broni siecznych. Na długiej rękojeści znajduje się prosta klinga długości około 30 cm, które następnie wygina się sierpowato, przechodząc w zakrzywione ostrze o długości 60 cm z zewnętrzną krawędzią sieczną. Tego rodzaju bronią walczy się jedną ręką, ale ze względu na dziwny kształt i długość rękojeści, otrzymuje ona cechę oręża „powolny”. Chopesz najlepszej jakości zadaje obrażenia zwiększone o 1.

Chopesz: Cena 10 zk; Obc. 50; Kategoria zwykła; Siła S; Cechy oręża powolny; Dostępność rzadka.

Włócznia myśliwska Leśnych Elfów

Drzewca tych wspaniałych włóczni są wykonane z jesionu i zwykle zdobione piórami. Ich groty są ząbkowane. Taki oręż przy wyciągnięciu z rany rozszarpuje ciało i pancerz, powiększając obrażenia. W Imperium tego rodzaju włócznie są rzadko spotykane. W zasadzie stosowane są tylko przez elfy z Athel Loren, które nigdy ich nie sprzedają. Włócznią myśliwską można posługiwać się tak jak zwykłą. Wyrabiane przez Leśne Elfy egzemplarze są zawsze najlepszej jakości.

Włócznia myśliwska Leśnych Elfów: *Cena –; Obc. 50; Kategoria zwykła; Siła S+1; Cechy oręża szybki; Dostępność –.*

Tileańska pika

W rozdartej wojnami Tilei piechota używa długich, ciężkich włóczni zwanych pikami. Jest to znakomita broń przeciwko ciężkiej konnicy. Żołnierze zapierają tylny koniec broni o ziemię, kierując ostrze w stronę szarżującej kawalerii. Postać używająca piki może atakować w walce wręcz, ale tylko przeciwników oddalonych od niej o 6 metrów. Przeciwko przeciwnikom, którzy znajdują się bliżej, pika okazuje się nieskuteczna. Gdy dochodzi do walki na bliższą odległość, pikinierzy zwykle porzucają długą broń i dobywają mieczy lub innych broni jednoręcznych. Efektywne wykorzystanie piki wymaga posiadania zdolności broni specjalna (dwuręczna). Postać używająca piki może w czasie walki wykonać specjalną akcję, zwaną „powstrzymaniem”.

Powstrzymanie (akcja podwójna)

Postać zapiera się końcem piki o ziemię i czeka na atakującego przeciwnika (zwykle wykonującego „szarżę”). Gdy napastnik znajdzie się w zasięgu 6 metrów, pikinier może natychmiast wykonać zwykły atak z modyfikatorem +10 do WW. Jeśli atak jest udany, przeciwnik nie może się zbliżyć, powstrzymany przez pikiniera. Efekt „powstrzymania” utrzymuje się aż do początku następnej tury postaci, niezależnie od tego, czy pikinier wykorzystał swoją szansę na atak. Postać uzbrojona w pikę może wykonać tylko jeden atak w rundzie, niezależnie od tego, jak wielu przeciwników weszło w zasięg jej broni.

Tileańska pika: *Cena 20 zk; Obc. 200; Kategoria dwuręczna; Siła S; Cechy oręża szybki; Dostępność mała.*

Pawęż

Pawęż to olbrzymie i nieporęczne tarcze, używane przez piechotę do osłony kuszników przed wrogim ostrzałem, rozslawione przez słynną kompanię najemników z Tilei – Obłęźników Braganzy. W odróżnieniu od innych tarcz, stosowanych jako broń parująca, pawęż zapewniają znaczną osłonę dla obrońcy. Ataki bronią strzelecką wymierzone w postać osłoniętą pawężem wykonywane są z modyfikatorem –20, natomiast ataki na zasięgu dalekim wykonywane są z modyfikatorem –30. Jednakże, w walce wręcz pawęż nie zapewnia żadnej osłony.

Pawęż: *Cena 50 zk; Obc. 120; Kategoria zwykła; Dostępność sporadyczna.*

–10 do Umiejętności Strzeleckich przy celowaniu do osoby osłoniętej tarczą. Postać musi być świadoma grożącego ataku, by móc skorzystać z tej zasady.

Tarcza stanowi doskonale miejsce do umieszczenia własnego herbu, barw prowincji lub władcy. Jak wspomniano w **Rozdziale II: Opancerzenie**, na tarczach umieszcza się także symbole religijne, godła prowincji, a także rodowe zawołania i inwokacje do bóstw. Wojownicy używający drewnianych tarcz przybijają do nich zwoje z modlitwą o ochronę w walce, wierząc że dzięki temu bogowie będą sprzyjać im w bitwie. Inni noszą na tarczy pieczęć czystości. Jest to odcisnięty w rozgrzanym wosku symbol religijny lub znak

Tarcza bez okucia

Tego rodzaju tarcza w najlepszym razie zapewnia tylko prowizoryczną osłonę przed wrogimi ciosami. Tarcza wytrzymuje zaledwie kilka ciosów, więc zwykle po walce staje się bezużyteczna. Jeśli MG stosuje zasady niszczenia broni (patrz str. 42), tarcza bez okucia ulega zniszczeniu po pierwszym ciosie, który powoduje uszkodzenie.

wierności władcy. Orki i barbarzyńcy ozdabiają tarcze szczątkami ciał pokonanych wrogów, licząc na to, że wzbudzi to strach w przeciwniku.

Włócznie

Włócznia to jedna z najstarszych broni wynalezionych przez ludzi. Na końcu drzewca długości od 1,5 do 2 metrów znajduje się żelazny lub stalowy grot. Włócznie, mimo iż trwają w niemal niezmienniej formie od tysięcy lat, wciąż zachowują swoją użyteczność. Można nimi rzucać i walczyć wręcz. Umożliwiają trzymanie przeciwnika na dystans. Są tanie i łatwo dostępne. Co więcej, nawet prosty chłop może nauczyć się sprawnego posługiwania tym orężem.

Wśród barbarzyńskich plemion często ozdabia się włócznie piórami lub kawałkami futra, a czasami także owija całe drzewce kawałkami skóry, żeby poprawić pewność chwytu. W Imperium żołnierze niekiedy doczepiają do drzewca sztandary i wstęgi w barwach prowincji lub rodowych, albo wyrażające ich oddanie religijne. Bardziej pobożni przywiązują rzemieniami zwoje z modlitwami do bogów, by czuwali nad nimi w walce.

Włócznie kiepskiej jakości można rozpoznać na pierwszy rzut oka. Zwykle mają kamienne groty przywiązane rzemieniem lub sznurem do drzewca.

Włócznie dobrej jakości mają wzmacniane lub utwardzane w ogniu drzewce oraz groty z dobrej stali.

Włócznie najlepszej jakości posiadają dłuższe stalowe groty, często pokryte runami lub zdobieniami. Także wzmacniane metalowymi tulejami drzewca bywają pokryte napisami lub zdobnymi rysunkami.

Broń specjalna

Uzbrojenie specjalne zostało podzielone na mniejsze kategorie, do których zalicza się szeroki wybór rozmaitych broni. W porównaniu do zwykłych broni wyróżniają się specyficznymi cechami lub niezwykłym zastosowaniem na polu walki. Niektóre są wykorzystywane tylko przez jeźdźców, a inne doskonale nadają się do parowania wrogich ciosów. Bronią specjalną może posługiwać się wyłącznie BG, który przeszedł specjalistyczny trening, czyli posiada odpowiednią zdolność **broń specjalna**. Bohater używający broni specjalnej, który nie posiada jednak odpowiedniej zdolności, musi zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę) wartość swojej Walki Wręcz.

Dwuręczna

Broń dwuręczna to zwykle nieco większa i cięższa odmiana broni jednoręcznej. Dwuręczny topór, poza rozmiarami i wagą, nie różni się budową od zwykłego topora, natomiast dwuręczny miecz jest po prostu większą odmianą zwykłego miecza. Każda broń jednoręczna ma swój dwuręczny odpowiednik. Do tej kategorii należą też bronie drzewcowe, na czele z niezawodną halabardą.

Rozwój dwuręcznego oręża był bezpośrednim wynikiem zwiększającej się użyteczności i popularności oddziałów konnych. Jako odpowiedź na dłuższy zasięg włóczni jeźdźców, płatnerze zaczęli wykuwać miecze o przedłużonym ostrzu, tworząc w ten sposób pierwsze miecze dwuręczne. Jednak nie każda broń dwuręczna okazywała się równie skuteczna przeciwko

opancerzonym kopijnikom. Doprowadziło to do wymyślenia nowych rodzajów broni drzewcowej. Przymocowanie ostrza do znacznie dłuższego drzewca zwiększało szanse pieszych żołnierzy na powstrzymanie szarży konnych rycerzy.

Broń dwuręczna

Podobnie jak w przypadku broni jednoręcznych, do kategorii broni dwuręcznych należą różnego rodzaju specyficzne typy uzbrojenia. Każda broń, która wymaga użycia obu rąk, zalicza się do tej kategorii. Do najsłynniejszych należą: dwuręczny miecz z Imperium (zwany zweihander) oraz krasnoludzki młot bojowy. Niektóre elitarne formacje wojskowe, np. Gwardia Elektorska, używają wyłącznie dwuręcznych mieczy. Do tego regimentu – powszechnie uznawanego za najlepszą ciężką piechotę w Starym Świecie – rekrutuje się wyłącznie najzdolniejszych i najsprawniejszych wojowników z całej armii. W każdej bitwie stanowią zarówno osobistą gwardię Elektora, jak też oddziały szturmowe, kierowane na najważniejszy odcinek pola walki. Żołnierze z Gwardii Elektorskiej to żywy symbol potęgi Armii Imperium – szanowani i podziwiani, gdziekolwiek się pojawiają.

Halabarda

Halabarda składa się z ciężkiego ostrza osadzonego na końcu długiego drewnianego lub metalowego drąga. Zwieńczone metalowym szpikulcem ostrze jest szerokie i przypomina nieco tnącą część topora. Halabardy można używać na dwa sposoby: jak włócznię albo jak broń dwuręczną. To oznacza, że broń może posiadać cechę oręża: „szybki” (używana jak włócznia) albo „druzgoczący” i „powolny” (używana jak broń dwuręczna). Istnieje wiele odmian halabard, różniących się wielkością i kształtem ostrza, długością szpikulca, a także materiałem, z jakiego została wykonana broń. Zasady używania halabardy stosują się także do innych broni drzewcowych: glewii, pik oraz rohatyn.

Broń drzewcowa

Do tej kategorii należą różne odmiany długiej broni drzewcowej, powszechnie używanej przez żołnierzy z garnizonów miejskich, nie tylko ze względu na swoją przydatność. Większa broń przydaje powagi i autorytetu żołnierzom i strażnikom miejskim, jednocześnie jako symbol prawa i siły wzbudza respekt wśród włóczęgów oraz rzezimieszków. Niektóre odmiany broni drzewcowej posiadają nietypowy kształt ostrza, a także dodatkowe szpikulce i kolce.

Poniżej opisano specyficzne rodzaje broni drzewcowej. W nawiasie podano jakość wykonania.

Berdysz (dobra): Ta potężna broń to ulepszona wersja topora drzewcowego. Posiada szersze i większe ostrze oraz dłuższe drzewce, czasami mierzące prawie 3 metry.

Gizarma (przeciętna-dobra): Gizarma to wyjątkowo zabójcza broń, posiadająca szerokie ostrze, przypominające nieco ostrze glewii. Dodatkowe szpikulce i haki ułatwiają przebijanie opancerzenia.

Glewia (przeciętna-dobra): Jest to jedna z najstraszniejszych broni drzewcowych. Na długim, często wzmacnianym trzonku osadzone jest wielkie i szerokie ostrze, kształtem przypominające rzeźnicki tasak.

Kosa bojowa (kiepska-przeciętna): To typowa broń ochotników chłopskich, składająca się z ostrza kosi osadzonego na sztorc na długim drzewcu. Lepiej wykonane egzemplarze posiadają dodatkowe haki lub kolce, które pomagają w wysadzaniu jeźdźców z siodła.

Młot bretoński (dobra-najlepsza): Jest to broń dość często używana przez pieszych rycerzy z Bretonii. Pod względem budowy przypomina halabardę, jednak oprócz ostrza i szpikulca posiada też obuch przypominający głowicę młota bojowego.

Osek (kiepska-przeciętna): Ta dość prymitywna broń posiada długie, czasem zakrzywione ostrze oraz hak osadzony prostopadle do długiego drzewca. Jest to popularna wśród chłopstwa broń, przydatna do ściągania jeźdźców z wierzchowców.

Partyzana (dobra): Partyzana to długa włócznia z szerokim, obosiecznym grotem, który długością dorównuje krótkiemu mieczowi. Posiada również boczne, zakrzywione do góry ostrza, które służą do blokowania wrogiego oręża.

Topór drzewcowy (kiepska-przeciętna): Ta dość prosta w konstrukcji broń składa się ze zwykłego ostrza topora osadzonego na długim drzewcu.

Trójząb (przeciętna): Używany niekiedy przez gladiatorów trójząb posiada trzy metalowe ostrza podobnej długości osadzone na sztorc na dwumetrowym trzonku. Natomiast podobne w konstrukcji, lecz lżejsze widły bojowe posiadają tylko dwa „zęby”.

Kawaleryjska

Do tej kategorii zalicza się broń, której używa się wyłącznie walcząc z grzbietu konia (lub innego wierzchowca). Wyróżnić można dwa typy oręża – kopię i lancę – których największą zaletą jest zasięg (cecha oręża „szybki”) oraz druzgoczący efekt uderzenia, wzmacniony przez impet rozpedzonego wierzchowca. Pancerni kopijnicy należą do jednostek budzących największy strach na polach bitew Starego Świata. Praktycznie żadna formacja (może oprócz pikinierów) nie jest w stanie powstrzymać szarży konnych rycerzy w ciężkich zbrojach płytowych.

Różnice w jakości wykonania są znaczne. Kopie i lance kiepskiej jakości wyrabiane są z miękkiego drewna (np. sosnowego), co czyni je podatnymi na łamanie. Zwykle też nie mają groty, tylko zaostroszony szpic.

Lepiej wykonane lance i kopie posiadają metalowe groty i są wyrabiane z twardszych rodzajów drewna. Mają też gardę, czyli osłonę dłoni.

Kopie najlepszej jakości wyrabiane są z twardego drewna, zaś szpic bywa kunsztownie wykuty w formie zaciśniętej pięści, czaszki lub rozszczępionego zakończenia wzmacnianego gromrilem. Natomiast lance bywają ozdabiane proporcami z herbem rycerza lub noszącymi barwy prowincji, z której pochodzi wojownik.

Kopia: Kopia to długa, ciężka włócznia zakończona ostrym, metalowym grotem, zwykle wykonana z drewna dębowego. Szarżujący jeździec chwyta mocno drzewce i zapiera się o wysoki łęk, by nie wypaść z siodła pod wpływem siły zderzenia. W rękach wprawnego wojownika kopia to wyjątkowo groźna broń. Można nią przebijać zbroje i zrzucać przeciwnika z siodła. Jednak wysoka cena oraz ograniczona dostępność sprawiają, że jest to broń używana wyłącznie przez rycerzy i bogatszych wojowników.

Szamszır

Szamszır to broń pochodząca z Arabii, ale bywa używana także przez mieszkańców Indu. Według legend jego pierwowzorem był khemryjski chopesz. Przypomina szablę, lecz ma zwykle bardziej wygiętą klingę i jest nieco lżejszy. W rękach wprawnego szermierza jest to broń śmiertelnie groźna, umożliwiającą zadawanie błyskawicznych cięć i sztychów. Poszczególne odmiany różnią się krzywizną ostrza, a także wielkością. Istnieją szamsziry jednoręczne i dwuręczne o ostrzu dochodzącym prawie do metra. Jednoręczny szamszır ma podobne współczynniki co rapier. Natomiast dwuręczny bułat posiada rozszerzające się ku końcowi ostrze, które nie nadaje się do zadawania sztychów. Posiada te same współczynniki co broń dwuręczna.



Lanca: Lanca jest krótką kopią, powszechnie używaną przez lekką kawalerię. Mimo że rozmiarami i ciężarem ustępuje kopii, to nadal pozostaje groźną bronią w rękach wprawnego jeźdźcy. Tego rodzaju bronią posługują się zazwyczaj giermkowie rycerzy, wprowadzając się we władanie bronią kawalerską.

Pojedynki rycerskie

Wśród mieszkańców Starego Świata można zauważyć silną rywalizację w wielu dziedzinach życia, także związanych z walką i sportem. Wśród tłumnie pojawiających się na wszelkiego rodzaju zawodach, grach zespołowych i turniejach miast. Jednak największą popularnością cieszą się turnieje rycerskie – zwyczaj wywodzący się z Bretonii. Ich największą ozdobą są pojedynki konnych rycerzy, zakuty w ciężkie zbroje i dosiadających wielkich rumaków okrytych zdobnymi kropierzami. Cel jest prosty – wysadzić przeciwnika z siodła cełnym uderzeniem kopii. Niemniej jednak pojedynki rycerskie zdarzają się także w czasie bitwy lub traktowane są jako honorowy sposób rozstrzygnięcia sporu. Tradycje rycerskie dopuszczają trzy rodzaje pojedynków.

W czasie Pojedynku Pokojowego rycerze używają tępo zakończonych kopii, aby zmniejszyć ryzyko groźnych obrażeń. Mimo to zdarzają się niekiedy wypadki śmiertelne. W czasie wielu świąt, zarówno regionalnych, jak i ogólnokrajowych, wielu władców organizuje tego rodzaju pojedynki pod nazwą „próby broni”. Na wieży zamkowej wywiesza się proporzec głoszący, że władca organizuje turniej, w którym mogą wziąć udział wszyscy ochotnicy szlacheckiego pochodzenia. Tego rodzaju zawody to najlepszy sposób zdobycia chwały przez młodych rycerzy.

Całkowicie odmienny jest Pojedynek Honorowy. W czasie tego rodzaju zawodów rycerze używają ostro zakończonych kopii, a pojedynki zwykle kończą się śmiercią jednego z uczestników. Jest to uświęcony tradycją, honorowy sposób rozstrzygnięcia zatargów między rycerzami i szlachcicami. Zdarzało się, że zamiast staczania bitwy, na polu potykali się dowódcy wrogich armii.

Wynik pojedynku oznaczał zwycięstwo jednej ze stron konfliktu. W przeszłości dzięki pojedyńkom rycerskim zaczynały się lub kończyły wielkie wojny.

Ostatnim rodzajem pojedynku rycerskiego jest rozgrywany także na turniejach Pojedynek Zbiorowy. Rycerze obu stron konfliktu szarżują na siebie z kopiami, ale po pierwszym przejeździe kontynuują walkę za pomocą broni podręcznej (długich mieczy, maczug lub toporów). Zależnie od ustalonych wcześniej reguł pojedynku, walka może trwać do czasu, aż rycerz spadnie z konia, lub też dalej, przeradzając się w pojedynek piesze. Natomiast w trakcie bitwy Pojedynek Zbiorowy zwykle nie różni się od zwykłej walki.

Turnieje rycerskie, czyli pojedynki najlepszych rycerzy, to zwyczaj popularny także w Imperium. Na organizowanych turniejach pojawiali się również rycerze z Bretonii, próbując swoich sił w walce z sąsiadami ze wschodu. Jednak po Burzy Chaosu i znacznym zniszczeniu kraju przez wojska Archaona, turnieje rycerskie przestały być atrakcją dla mieszkańców Imperium. Rycerze wolą walczyć z wciąż obecnym zagrożeniem ze strony Chaosu, niż tracić siły w turniejowych pojedyńkach z Bretończykami.

Zasady pojedynku

Pojedynek Zbiorowy nie różni się zbyt wiele od zwykłej walki, więc do jego rozstrzygnięcia można zastosować reguły z *Księgi Zasad*. Natomiast do rozstrzygnięcia pojedynku dwóch opancerzonych rycerzy, szarżujących na siebie na ciężkich rumakach, można zastosować poniższe zasady. Każda runda pojedynku składa się z pięciu faz:

1. **Rzut na Inicjatywę.** Obaj walczący ustalają wartość Inicjatywy (Zręczność + 1k10). Wyższy wynik oznacza zdobycie przewagi (co zapewnia modyfikator +10 do WW rycerza przy tym najeździe).

2. **Atak.** Postać z wyższą Inicjatywą (atakujący) poświęca akcję podwójną na „szarżę”, co zapewnia dodatkowy modyfikator +10 do WW atakującego. Jeśli atak chybi, przejdź do fazy 5. Jeśli atak był celny, atakujący zadaje normalne obrażenia. W czasie Pojedynku Pokojowego stępione lance i kopie zadają zmniejszone obrażenia (odpowiednio S-3 i S-2).
3. **Przeciwstawny test Krzepy.** Jeśli obrońca jest przytomny, należy wykonać przeciwstawny test Krzepy. Postać mająca przewagę szybkości (atakujący) otrzymuje modyfikator +10 do testu. Jeśli oba testy okażą się udane, obaj walczący utrzymują się w siodłach. Jeśli oba testy okażą się nieudane, obaj walczący spadają z wierzchowców. Jeśli atakującemu uda się test, natomiast broniącemu nie (lub odwrotnie), pechowy rycerz zostaje wysadzony z siodła.
4. **Test wytrzymałości kopii.** Po zderzeniu z twardym obiektem kopia może się złamać lub rozszpecić. Za każdym razem, gdy atak w pojedynku okaże się udany, atakujący musi wykonać test WW. Nieudany test oznacza, że drzewce kopii łamie się, a broń staje się bezużyteczna.
5. **Odpowiedź obrońcy.** Teraz obrońca wykonuje swój atak, według zasad opisanych w punktach 2, 3 i 4. Po rozpatrzeniu jego ataku, najazd się kończy. Obaj walczący mogą kontynuować pojedynek, rozpoczynając go od fazy 1.

Warunki zwycięstwa

Po każdym najezdzie rycerze zdobywają odpowiednią ilość punktów, podliczanych przez herolda i ogłaszanych na koniec pojedynku. Rycerz, który zdobył więcej punktów, zostaje zwycięzcą pojedynku. Poniżej podane wartości odpowiadają zasadom ogólnym. Większość turniejów wprowadza własne zasady punktacji.

Punkty w pojedynku

Rycerz...	Liczba punktów
trafił przeciwnika	1
chybił przeciwnika	-1
złamał kopię	1
wysadził przeciwnika z siodła	3

Zasady honorowego pojedynku

Niezależnie od sytuacji, uczestników pojedynku obowiązują pewne zasady, a ich złamanie oznacza utratę honoru. Poniżej podano podstawowe zasady honorowego pojedynku.

- Nie można atakować przeciwnika od tyłu.
- Nie można atakować wierzchowca przeciwnika.
- Walka zostaje przerwana, jeśli jeden z walczących został wysadzony z siodła. Od tej zasady można odstąpić, jeśli zostało to uzgodnione przed pojedynkiem.
- W trakcie walki nie można rzucać zaklęć, natomiast użycie magicznego oręża i opancerzenia musi zostać uzgodnione przed pojedynkiem.

Nagrody

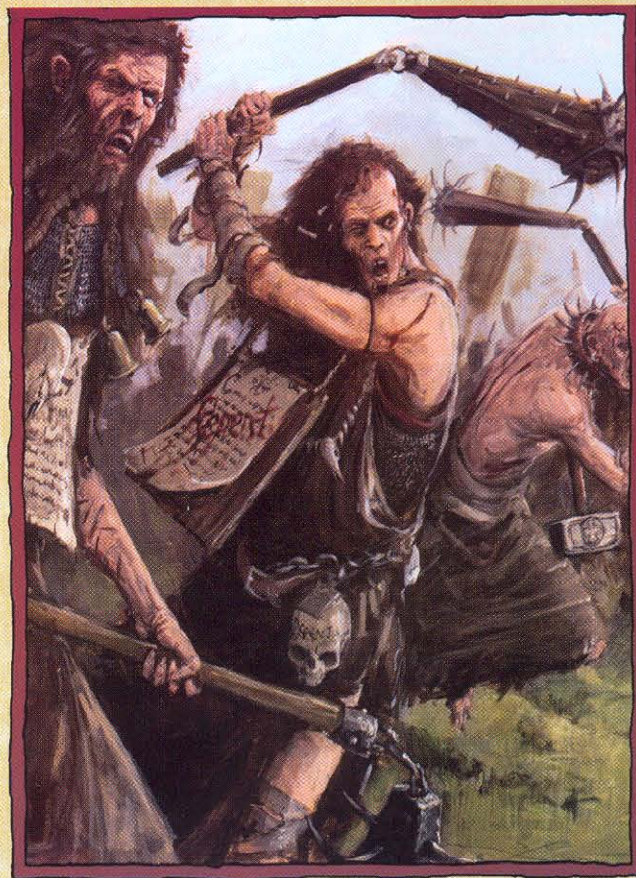
Przegrany w pojedynku musi oddać zwycięzcy swojego wierzchowca, zbroję i oręż, które zwykle może później wykupić za ustaloną kwotę. Na turniejach zwycięzca otrzymuje nagrodę przewidzianą przez władzę organizującego zawody. Nagrody bywają różne: od zwykłych sakiewek ze złotem (lub klejnotami) o wartości 2k10 x 10 zł, aż po nadania ziemskie, a czasem może to być nawet ręka szlachcianki lub córki samego władcy. Rycerz,

który zwyciężył w walkach turniejowych, ma prawo wybrać królową lub króla turnieju, złożyć uroczysty ślub rycerski, podjąć się zaszczytnej misji, a zdarza się także, że zostaje na dworze władcy jako członek jego świty.

Korbacze

Do tej kategorii należy wszelkiego rodzaju broń, która składa się z drzewca i osadzonej na nim lub połączonej łańcuchem ciężkiej metalowej kuli, niekiedy z kołcami. Do zalet tego typu oręża należy szybkość uderzenia, możliwość owinięcia łańcucha wokół broni lub kończyny przeciwnika, a także zwiększone obrażenia zadawane przez kolce. Niektóre odmiany (np. cepy bojowe) zamiast kuli posiadają ciężkie sztaby metalu lub okute metalem bijaki. Inne mają kilka łańcuchów zakończonych kołczastymi kulami. Natomiast lżejsza odmiana z pojedynczą, kołczastą kulą osadzoną na trzonku nazywana jest morgenszternem. Zadaje mniejsze obrażenia, jednak władanie nią nie jest tak męczące jak w przypadku korbacza.

Najstraszniejszą grupą wojowników używających niemal wyłącznie korbaczy są Biczownicy Sigmara – zbieranina włóczęgów, bandytów i fanatyków, którzy ogarnięci szaleństwem, wędrują po Imperium, głosząc wizję rychłej zagłady. Prowadzeni przez równie obłąkanych kapłanów nawołują do duchowego oczyszczenia i przeciwstawienia się nieustannemu zagrożeniu Chaosu, a także do umartwiania się i biczowania, aby uodpornić ciało na zarazy rozsiewane przez plugawych szczuroludzi. Wśród pospólstwa budzą nie mniejszy przestrah niż hordy Chaosu, nie tylko ze względu na swoją niepojętą brutalność. Brudni i pokryci ropiejącymi ranami, biczownicy często sami przyczyniają się do rozsiewania zarazy, z którymi ślubowali walczyć. Niektórzy władcy próbują włączać oddziały biczowników do swoich armii, licząc na to, że ogarnięci szaleem fanatycy nie ułkną się nawet najstraszniejszego wroga.



Parująca

Do tej kategorii należą rodzaje broni, które są używane niemal wyłącznie do parowania wrogich ciosów. Stanowią podstawowy element wyposażenia każdego szermierza. Ich wielką zaletą jest to, że mogą być używane zarówno do obrony, jak też do ataku, jeśli

Miecz półtoraręczny

Miecz półtoraręczny, zwany też półtorakiem lub bastardem, pod względem długości klingi mieści się między mieczem zwykłym a dwuręcznym. Jego zaletą jest wszechstronność. Można nim władać zarówno jedną ręką, jak też oburącz. Daje to ogromną przewagę wojownikom, którzy nie chcą rezygnować z osłony, jaką zapewnia tarcza, ale jednocześnie wolą używać cięższej broni, która zadaje większe obrażenia. Pierwsze miecze półtoraręczne pojawiły się niemal jednocześnie w Imperium i Bretonii, więc trudno ustalić, skąd wywodzi się ten typ oręża.

Aby władać mieczem półtoraręcznym, postać musi posiadać zdolność broni specjalna (dwuręczna). Jeśli postać walczy bronią trzymaną w jednej ręce, to oręż zachowuje cechę „powolny”, ale przestaje być „druzgoczący”. W przypadku walki oburącz, miecz półtoraręczny działa tak samo jak każda broń dwuręczna.

Miecz półtoraręczny: *Cena 30 zł; Obc. 150; Kategoria dwuręczna; Siła S; Cechy oręża powolny (jedoręcznie) lub druzgoczący i powolny (oburącz); Dostępność sporadyczna.*

Młot Białych Wilków

Jest to święta broń rycerzy Zakonu Białego Wilka. Potężne młoty bojowe są doskonale wyważone i mogą za jednym zamachem strząsnąć pancerz oraz pogruchotać kości przeciwnika. Jednakże ich efektywne używanie wymaga długiego treningu i odpowiedniego poziomu skupienia. W efekcie opanowanie sztuki walki tą bronią wymaga osobnej zdolności – **broń specjalna (młot Białych Wilków)**. Jedynie rycerze zakonni i mistrzowie Zakonu Białego Wilka mogą nabyć taką zdolność.

W czasie szarży postać używająca młota Białych Wilków zadaje obrażenia równe S+2. W innych przypadkach broń uderza z normalną siłą (S+1). Każdy młot Białych Wilków to kunsztownie wykuty i poświęcony oręż. Zawsze jest najlepszej jakości.

Młot Białych Wilków: *Cena 40 zł; Obc. 300; Kategoria młot Białych Wilków; Siła S+1 (S+2); Cechy oręża ciężki, druzgoczący; Dostępność rzadka.*

Orkowy siekacz

Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, składająca się z długiego trzonka i szerokiego, ostro zakończonego ostrza, które z łatwością potrafi przeciąć pancerz i ciało wroga. Jedynie orki potrafią się nimi sprawnie posługiwać. Natomiast przedstawiciele innych ras mają duże kłopoty z wymachiwaniem tym źle wyważonym i ciężkim kawałem żelastwa.

W łapach orka siekacz staje się straszliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Orkowy siekacz: *Cena –; Obc. 150; Kategoria orkowy siekacz; Siła S (S+1); Cechy oręża specjalny; Dostępność rzadka.*

nadarzy się okazja do wyprowadzenia ciosu. Pomysł wykorzystania do obrony trzymanego w lewej ręce sztyletu narodził się w jednej ze słynnych na cały Stary Świat estalijskich szkół szermierczych. Później kolejni mistrzowie dopracowywali technikę używania sztyletu parującego, co doprowadziło do wymyślenia łamaczy mieczy. Inni szermierze wolą blokować ciosy lekką, ale wytrzymałą tarczą, zwaną puklerzem.

Lewak: Lewak, jak sama nazwa wskazuje, to trzymany najczęściej w lewej dłoni sztylet, nieco dłuższy od zwykłego noża. Jego szeroka garda ułatwia obronę przed ciosami przeciwnika. Jednak z tego samego powodu lewak jest mniej użyteczny jako broń rzucana. W takim przypadku jest traktowany jako broń improwizowana.

Łamacz mieczy: Łamacz mieczy służy do niszczenia broni przeciwnika w walce wręcz. Jeśli postać wykona udany atak łamaczem mieczy, może spróbować złamać miecz, sztylet, lewak, szpadę, rapier lub łamacz mieczy trzymany przez przeciwnika. Wykonywany jest przeciwstawny test Krzepy obu walczących. Jeśli postać używająca łamacza wygra test, swoim orężem łamie klingę przeciwnika, która od tej pory traktowana jest jako broń improwizowana.

Puklerz: Puklerz to niewielka tarcza stosowana do blokowania ataków, jak również do zadawania ciosów. Czasami puklerze są nabijane metalowymi guzami lub kolcami. Puklerze, podobnie jak zwykłe tarcze, bywają ozdabiane rodzowymi herbami, inskrypcjami i zwojami z inwokacjami religijnymi.

Szermiercza

Szermierka jako styl walki narodziła się w Królestwach Estalijskich. Wykorzystuje lżejsze rodzaje broni, za pomocą których można zadawać szybkie pchnięcia i ciosy. Dzięki temu wprawny szermierz może ominąć zastawę przeciwnika, uderzając szybko i precyzyjnie. Mimo iż brakuje im impetu i siły uderzenia cięższych broni, w bliskim starciu rapiery i szpady okazują się równie niebezpieczne. Większość szermierzy w drugiej ręce trzyma różnego rodzaju broń parującą, przede wszystkim lewaki lub łamacze mieczy. Natomiast szermierze z Tilei udoskonalili technikę wykorzystywania peleryny w trakcie walki i używają jej do odwracania uwagi przeciwnika lub blokowania jego ciosów, w ten sposób otwierając lukę do śmiertelnego pchnięcia rapieniem.

Dwoma podstawowymi typami broni szermierczej używanymi w Starym Świecie są rapier i szpada. Do tej kategorii można zaliczyć także inne rodzaje oręża, które w większym stopniu wykorzystują szybkość i zręczność walczącego niż jego siłę – na przykład szablę lub szamszir (patrz str. 34). Wykonanie broni szermierczej wymaga zaawansowanej technologii i znajomości metalurgii, by osiągnąć właściwą giętkość i jednocześnie wytrzymałość ostrza. Z tego względu jest to broń raczej rzadko spotykana, dostępna jedynie w miastach i używana niemal wyłącznie przez szlachtę. Większość wojowników woli korzystać z ciężkich toporów lub mieczy niż z szybszych, ale lżejszych rapiarów.

Podobnie jak niemal wszystkie rodzaje oręża, także broń szermiercza różni się pod względem jakości wykonania.

Kiepskiej jakości szpada lub rapier mogą mieć zbyt małą gardę, która słabo chroni dłoń, lub zbyt sztywne ostrze, któremu brakuje odpowiedniej giętkości.

Broń szermiercza dobrej jakości jest lepiej wyważona i wykonana z dobrej stali. Rękojeść bywa zdobiona albo kunsztownie wykuta.

Rapier lub szpada najlepszej jakości jest niemalże dziełem sztuki. Zwłaszcza rapiery mają bogato zdobione, pełne rękojeści koszarowe, jelce i główce wyrzeźbione w kości lub odlane ze szlachetnych metali, a także pięknie wykute ostrza, pokryte rytami i ornamentami roślinnymi. Zwykle są doskonale wyważone, gdyż związana z tym

Zasada opcjonalna: Różne rodzaje broni dwuręcznej

Podobnie jak w przypadku broni jednoręcznych, w Warhammerze wszystkie bronie dwuręczne należą do jednej kategorii, ale po drobnych modyfikacjach można podzielić je na mniejsze grupy. Poszczególne rodzaje zyskują dzięki tym modyfikacjom odmienne właściwości. Jeśli zdecydujesz się wprowadzić zasadę rozróżniania broni jednoręcznych, możesz też skorzystać z poniższej tabeli, w celu rozróżnienia broni dwuręcznych.

Tabela 3-1: Bronie dwuręczne najlepszej jakości

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Sila broni	Cechy oręża	Dostępność
Czekan bojowy	200 zł	180	dwuręczna	S	druzgoczący, powolny, przebijający zbroję	sporadyczna
Maczuga/młot	150 zł	260	dwuręczna	S	druzgoczący, ogłuszający, powolny	sporadyczna
Miecz	350 zł	250	dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	sporadyczna
Topór	120 zł	180	dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	znikoma

precyzja ciosów jest jednym z istotniejszych elementów walki szermierczej. Mimo iż broń szermiercza wyrabiana jest także w Imperium i Tilei, najwspanialsze egzemplarze wykuwane są przez mistrzów płatnerskich z Estalii.

Rapier: Rapier wyglądem przypomina szpadę, jednak ma nieco szersze ostrze, a dłoń szermierza chroniona jest nie tylko koszem, ale także przez jelec. Nie jest to broń tak precyzyjna jak szpada, ale szersza klinga sprawia, że można jej używać

zarówno do wykonywania pchnięć, jak i cięć. Z tego względu w większym stopniu niż szpada, rapier sprawdza się także na polu bitwy.

Szpada: Szpada to broń o wąskim, prostokątnym ostrzu i rękojeści osłoniętej koszem. Używana głównie do fechtunku, charakteryzuje się szybkością i precyzją ciosów. Niestety, cena za to jest zmniejszenie siły uderzenia i zadawanych obrażeń. Szermierze zwykle opanowują tajniki władania szpadą, zanim zaczną poznawać sztukę walki rapierem.

— Broń zasięgowa —

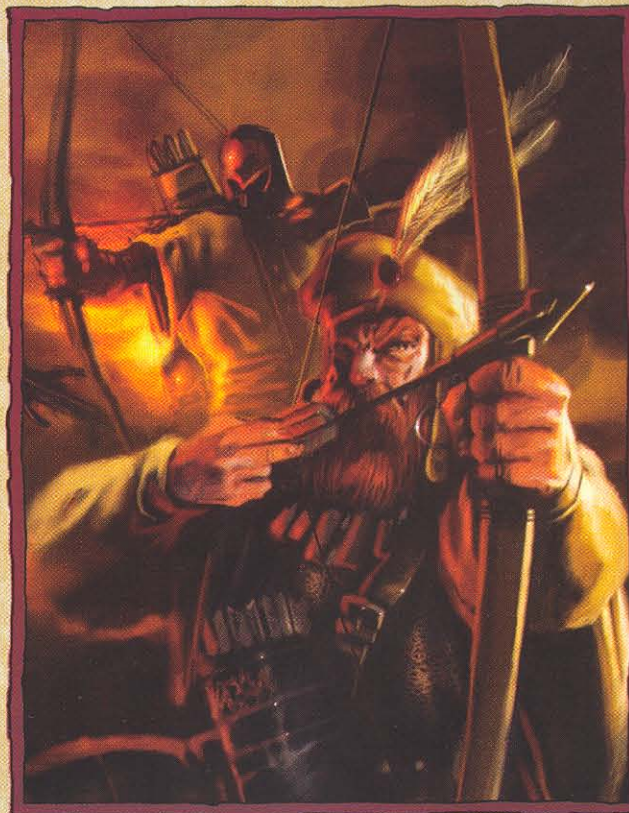
Broń dystansowa zajmuje znaczące miejsce w arsenale niemal każdego wojownika w Starym Świecie. Pozwala na wyprowadzanie bezpiecznych ataków z dalszej odległości, umożliwiających przynajmniej zranienie przeciwnika, zanim dojdzie do walki wręcz. Do tej kategorii należą zarówno bronie rzucane (noże, topory lub włócznie), jak też bronie strzeleckie (łuki i kusze). Osobną kategorię stanowi broń palna, omówiona w Rozdziale IV: **Broń palna i maszyny wojenne**.

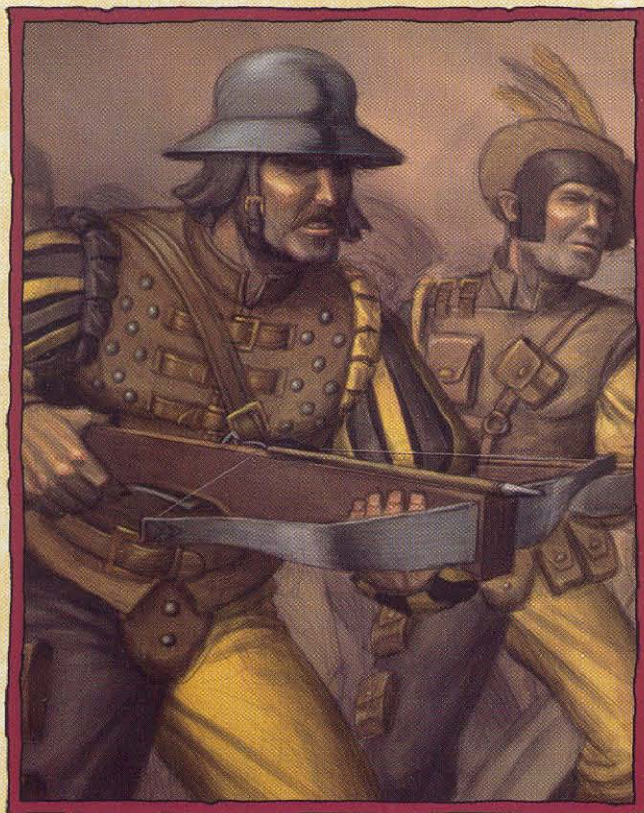
Broń zwykła

Podobnie jak w przypadku broni białej, do kategorii broni zwykłej dystansowej należą wszystkie rodzaje broni zasięgowej, której efektywne wykorzystanie nie wiąże się z koniecznością odbycia specjalistycznego treningu. Jedynym wyznacznikiem efektywności ataku taką bronią są ogólne predyspozycje postaci (czyli jej cecha Umiejętności Strzeleckie).

Broń improwizowana

Żadna porządna karczemna bójka nie może obyć się bez fruwających krzeseł i butelek. Do tej kategorii broni można zaliczyć niemal każdy rzucony przedmiot, nie będący formalnie bronią i zwykle nie przeznaczony do walki. Jednak nawet taki przedmiot może przechylić szalę zwycięstwa na korzyść utalentowanego miotacza. Ponieważ nie sposób podać ciężaru wszystkich przedmiotów, jakie mogą być użyte jako broń improwizowana, wartość podana w Tabeli 3-4: **Broń strzelecka** jest tylko przykładowa. W przypadku większych przedmiotów, takich jak stołki barowe, krzesła lub stoły, ich ciężar jest większy, jednak zadawane obrażenia pozostają te same. W przypadku broni improwizowanej nie mają zastosowania zasady dotyczące różnicy w jakości wykonania.





Krótkie łuki

Mniejszy od zwykłego łuku, krótki łuk jest tani i łatwy do wykonania. Jego jedyną wadą jest niewielki zasięg. Konni łucznicy i niziołki często używają tej broni, ze względu na jej poręczność i niewielkie rozmiary. Najlepszej jakości krótkie łuki wyrabia się w Kislevie, na potrzeby słynnych konnych łuczników z plemienia Ungolów. Ich umiejętności strzelania z łuku są niemal legendarne, gdyż wprawiają się w nich od najmłodszych lat. Ungolscy łucznicy cieszą się opinią najszybszej kawalerii Starego Świata i jednocześnie najlepszych łuczników, z wyłączeniem elfów. Na polu bitwy konni łucznicy wykorzystują najczęściej taktykę okrążania wroga i zasypywania go gradem strzał lub powstrzymywania wroga natarcia celnymi salwami, często wystrzeliwanymi z grzbietów koni w pełnym galopie. Inną taktyką jest pozorowana ucieczka i sklonienie w ten sposób wroga do rozerwania szeregu.

Kusze

Kusza to broń strzelecka, wywodząca się od tileańskich ręcznych miotaczy strzał. Wystrzeliwuje pociski z większą siłą niż łuk, dzięki mechanizmowi strzelającemu, napinanemu za pomocą korby lub lewara, a czasem nawet ręcznie. Naciągnięcie cięciwy wymaga czasu

i skupienia, o co trudno w zamieszaniu bitewnym. Jednak mimo tych wad, regimenty kuszników wchodzi w skład niemal każdej armii, głównie ze względu na siłę rażenia salwy metalowych bełtów.

Jakość wykonania kusz może znacznie się różnić. Nawet kusze przeciętnej jakości są dość topornie wykonywane, aby rzemieślnicy mogli obniżyć ich cenę i dzięki temu zdobyć masowe zamówienia od wojsk Imperium. Dlatego też większość egzemplarzy to zwykłe drewniane łoża i metalowe łuczyska z cięciwą ze sznurka.

Kusze kiepskiej jakości nie mają nawet lewara ani korby do napinania. Ich przeładowanie zajmuje trzy akcje, czyli o jedną więcej niż w przypadku kusz przeciętnej jakości.

Kusze dobrej jakości wyrabiane są przede wszystkim w Nuln. Mają stalowe windy korbowe, które nie wymagają od kusznika wielkiej siły przy napinaniu cięciwy.

Kusze najlepszej jakości mają rzeźbione kolby, ozdobione wizerunkami gryfów, smoków i innych legendarnych stworzeń.

Łuki

Łuk to od dawna używana broń, wykonana zwykle z jednego kawałka drewna, choć zdarzają się też łuki klejone (tzw. kompozytowe), składające się z kilku warstw drewna, rogu i zwierzęcych ścięgien. Mimo iż jest to broń o dość prostej konstrukcji, wykonanie wytrzymałego i jednocześnie odpowiednio elastycznego łuku o dużej sile naciągu wymaga nie lada umiejętności. Ze względu na łatwość naprawy i konserwacji, łuki są popularną bronią wśród łowców. Ich zasięg, w połączeniu z siłą uderzenia strzały, powodują, iż jest to broń równie chętnie używana przez żołnierzy i zbrojów. Jakość wykonania łuku wpływa na jego efektywną siłę rażenia oraz zasięg strzału. Użycie zbyt miękkiego drewna osłabia siłę rażenia, natomiast zbyt twarde drewno utrudnia naciągnięcie łuku i zmniejsza jego celność.

W ostatnich latach łuk powoli ustępuje miejsca kuszy, zwłaszcza wśród żołnierzy. Zaletą kuszy jest jej dłuższy zasięg i zwiększona siła rażenia. Łuk, jako broń tańsza od kuszy, pozostaje zatem na wyposażeniu wojsk mniej zamożnych władców, których nie stać na wystawienie regimentów kuszników lub strzelców. Jednak należy pamiętać, że łuk wciąż pozostaje niezmiernie groźną bronią. W porównaniu z kuszą ma jedną, ale za to ogromnie istotną przewagę. Wyszkolony łucznik potrafi wypuścić kilka pocisków w czasie, gdy strzelec lub kusznik oddadzą zaledwie po jednym strzale.

Oszczepy

Oszczep to krótka włócznia, przeznaczona do rzucania. Jej kształt i wyważenie sprawiają, że jest w zasadzie niezdatna do walki wręcz. Jeśli zostanie wykorzystana w ten sposób, należy ją traktować jako broń improwizowaną. Oszczepy są stosunkowo rzadko używane w Imperium, ponieważ wojownicy korzystają raczej z bardziej zaawansowanych technicznie typów broni, takich jak kusze lub broń palna. Wśród odmian tej broni wyróżnić można tileańskie pilum z miękkim grotem, który gnie się po uderzeniu i nie może zostać użyty przez wroga, a dodatkowo trudno go wyciągnąć z ciała lub tarczy.

Broń specjalna

Podobnie jak w przypadku broni białej, do kategorii broni specjalnej dystansowej należą wszystkie rodzaje broni zasięgowej, które efektywne wykorzystanie wymaga odbycia specjalistycznego treningu. Niemal wszystkie rodzaje broni specjalnej posiadają unikalne cechy, które przewyższają możliwości broni zwykłej. Do tej kategorii należą specjalistyczne kusze, a także różnego rodzaju broń unieruchamiająca i rzucana. Bronią specjalną może posługiwać się wyłącznie BG, który przeszedł specjalistyczny trening, czyli posiada odpowiednią zdolność **broń specjalna**. Bohater używający broni specjalnej, który nie posiada jednak odpowiedniej zdolności, musi zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę) wartość swoich Umiejętności Strzeleckich.

Strzały/Bełty

Amunicję do łuków (strzały) i kusz (bełty) kupuje się zwykle w pękach po 5 sztuk. Po zakończeniu walki postać może spróbować odzyskać wystrzelone pociski. Dla każdego z nich istnieje 50% szans, że będą się nadawać do ponownego wystrzelenia. Postać może używać pocisków jako broni improwizowanej w walce wręcz (zasady używania broni improwizowanej znajdziesz na str. 27). Po każdym udanym ataku w walce wręcz istnieje 50% szans, że pocisk może zostać użyty do ponownego ataku.

Długie łuki

Długi łuk wysokością dorównuje człowiekowi, co zwiększa zasięg strzału i siłę uderzenia pocisku. Został opracowany w odpowiedzi na coraz cięższe i grubsze pancerze. Strzały miotane z długiego łuku potrafią przebić nawet rycerską zbroję płytową. Z tego względu, wiele regimentów bretońskich z Imperium używa długich łuków, choć wyszkolenie łucznika zajmuje znacznie więcej czasu niż w przypadku treningu kuszników.

Długi łuk: Długi łuk to ulepszona wersja zwykłego łuku (patrz str. 38), wykonana z kilku sklejonych warstw wiązu i cisu. Dzięki dłuższym ramionom broń wystrzeliwuje strzały na dalszą odległość, a większa siła naciągu umożliwia przebijanie pancerzy.

Elfi łuk: Elfi łuk jest podobny do długiego łuku, jednak do jego wykonania wykorzystuje się specyficzne materiały. Giętkie drewno i kościane elementy zmniejszają ciężar broni oraz jej rozmiary, jednocześnie zwiększając zasięg strzału. Niezwykła konstrukcja broni uniemożliwia korzystanie z niej tym, którzy nie osiągnęli mistrzostwa we władaniu łukiem. Jedynie elfy znają sekret wytwarzania tej broni, dlatego poza ich siedzibami, elfie łuki są wyjątkową rzadkością. Jeżeli postać nie posiada umiejętności **broń specjalna (długi łuk)**, broń należy traktować jak krótki łuk, używany przy zmniejszonej wartości Umiejętności Strzeleckich (zgodnie z zasadami dotyczącymi używania broni specjalnej bez posiadania odpowiedniej zdolności). Jednak w rękach wyszkolonego łucznika elfi łuk staje się wyjątkowo groźną bronią o zasięgu porównywalnym jedynie z muszkietem hochlandzkim (patrz Rozdział IV: Broń palna i maszyny wojenne).

Kusze specjalne

Obsługa zwykłej kuszy nie nastrocza zwykle większych problemów. Jednak rozwój technologii wojskowej doprowadził do powstania nowych, bardziej skomplikowanych typów kuszy. Wyrabiane głównie w Akademii Inżynierów w Nuln, specjalne kusze zyskują sobie duże uznanie w Imperium i Tilei, natomiast jak na razie nie przyjęły się w Bretonii i Estalii. W odróżnieniu od innych typów broni, kusze specjalne są zawsze starannie wykonane (co najmniej przeciętna jakość), a większość egzemplarzy to prawdziwe dzieła sztuki i techniki (dobra lub najlepsza jakość).

Kusza pistoletowa: Kusza pistoletowa wygląda jak mała kusza, jednak jest w całości wykonana z metalu. Rozmiarami dorównuje pistoletowi i można z niej strzelać, trzymając broń w jednej ręce. Dzięki temu zyskuje sobie uznanie wśród kawalerzystów, którzy mogą z niej strzelać, jednocześnie drugą ręką trzymając wodze. Jednak jej czas ładowania jest równie długi, jak w przypadku zwykłej kuszy. Ciężką napina się za pomocą specjalnej korby wbudowanej w kolbę broni.

Kusza samopowtarzalna: Kusza samopowtarzalna to kolejny wynalazek inżynierów z Nuln. Wygląda jak normalna kusza, z tą różnicą, że posiada magazynek na dziesięć bełtów, który pozwala na oddanie kilku strzałów bez konieczności przeładowania. Podany w Tabeli 3-4: **Broń strzelecka** czas przeładowania dotyczy wystrzeliwania kolejnych bełtów z magazynka. Jego ponowne załadowanie i przygotowanie broni do strzału zajmuje 4 akcje podwójne. Wysoka cena tej broni powoduje, że na jej zakup mogą sobie pozwolić jedynie zamożni wojownicy.

Proce

Proca to jedna z najstarszych broni miotających, których używają wojownicy. Mimo iż ma prostą konstrukcję i jest łatwo dostępna (to przecież zwykła skórzana pętla), strzelanie z procy wymaga nie lada wprawy. W porównaniu ze zwykłym rzutem kamieniem zapewnia zwiększoną siłę uderzenia i dalszy zasięg. Proce to ulubiony oręż pasterzy, łowców ptaków, a także niziołków z Krainy Zgromadzenia, którzy z powodzeniem używają ich nawet przeciwko

znacznie większym przeciwnikom. Proce nie różnią się od siebie pod względem jakości wykonania, a materiał użyty do ich produkcji nie ma większego znaczenia.

Proca zwykła: Proca to pętla ze skóry lub tkaniny, w której umieszcza się kamień albo metalową kulę. Choć jej zasięg jest mizerny w porównaniu ze zwykłym łukiem, to jednak proca dorównuje pod tym względem krótkiemu łukowi, podobnie jeśli chodzi o zadawane obrażenia. W rękach doświadczonego miotacza proca może być śmiertelnie niebezpieczną bronią. Amunicja jest bardzo tania, ponieważ kamienie można znaleźć praktycznie wszędzie. W Krainie Zgromadzenia dostępność procy wzrasta do powszechnej.

Proca drzewcowa: Proca drzewcowa to pętla ze skóry lub tkaniny zaczepiona na końcu krótkiego kija. Dzięki trzonkowi pociski wyrzucane są z większą prędkością. Większe rozmiary i nieporęczność sprawiają, że dłużej się ją ładuje niż zwykłą procę. Jest to ulubiona broń pasterzy owiec, którzy dzięki niej mogą odpędzać wilki i inne drapieżniki. Wielu pasterzy nosi przy sobie oba rodzaje procy, używając zwykłej procy wtedy, gdy bardziej liczy się szybkość strzału niż siła uderzenia.

Rzucana

W odróżnieniu od improwizowanej broni dystansowej, do tej kategorii należą wszystkie rodzaje broni rzucanej, czyli noże, gwiazdki, toporki i młoty. Sekret kryje się w ich nietypowej konstrukcji. Są doskonale wyważone, co pozwala ciskać nimi z dużą precyzją na dalszą odległość. Oczywiście, im cięższa broń, tym większe zadaje obrażenia, na co wpływa także siła rzucającego. Toporki i młoty są większe i cięższe. Czasem można też znaleźć specjalnie obciążone i wyważone pałki do rzucania. Natomiast wśród mniejszych odmian broni rzucanej wyróżnia się noże i gwiazdki, według legend używane przez zdradzieckie Mroczone Elfy i podstępnych szczuroludzi. Ostatnio zyskują znaczną popularność także w Imperium, szczególnie wśród skrytobójców, którzy pokrywają ostrza truciznami. Jednakże wadą tego rodzaju broni jest stosunkowo wysoka cena, związana z koniecznością starannego wykonania oręża.

Nóż lub gwiazdka do rzucania: Do tej kategorii należą noże, gwiazdki, rzutki oraz inne ostre przedmioty ciskane we wroga. Ze względu na niewielki ciężar, mają zwiększony zasięg, ale zadają mniejsze obrażenia niż topór lub młot do rzucania. Użyte w walce wręcz, zadają takie same obrażenia, jak zwykle ostrza tego typu.

Topór lub młot do rzucania: Tego typu broń to zwykle toporki lub młoty, które są lepiej wyważone i zwykle używane do miotania na niewielką odległość. Ciężkie w przeciwnika zadają większe obrażenia niż inne bronie rzucane. Użyte w walce wręcz, zadają takie same obrażenia, jak zwykła broń tego typu.

Unieruchamiająca

Zadaniem broni unieruchamiającej jest powstrzymanie przeciwnika bez zabijania go. Szczególnie popularna wśród łowców nagród, handlarzy niewolników i niektórych łowców, tego rodzaju broń wymaga wprawy w używaniu jej w walce. Różnice w jakości wykonania dotyczą głównie materiałów użytych do konstrukcji. Na przykład, kule bolas są wykonane zwykle z metalu, obrobionego kamienia lub wypełnione piaskiem. Natomiast bolas kiepskiej jakości może mieć kule puste w środku lub drewniane, co znacznie obniża ich efektywność w walce.

Arkan: Arkan to nic innego jak lina zakończona pętlą. Udane trafienie oznacza, że sznur zacisnął się na kończynie, szyi lub korpuse ofiary. Choć arkan nie zadaje żadnych obrażeń, bywa jednak przydatny do unieruchamiania wrogów, przynajmniej na jakiś czas.

Bicz: Bicz to gruby u nasady i zwężający się ku końcowi skórzany rzemień, który zadaje obrażenia i może być wykorzystany do unieruchomienia przeciwnika. W rękach doświadczonego

Tabela 3-3: Broń biała

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Bez broni	—	—	zwykła	S-4	specjalny	—
Broń dwuręczna*	20 <i>zk</i>	200	dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	mała
Broń improwizowana	—	35	zwykła	S-4	brak	—
Broń jednoręczna	10 <i>zk</i>	50	zwykła	S	brak	przeciętna
Halabarda*	15 <i>zk</i>	175	dwuręczna	S	specjalny	przeciętna
Kij*	3 <i>s</i>	50	zwykła	S-2	ogłuszający, parujący	duża
Kopia	15 <i>zk</i>	100	kawaleryjska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki	rzadka
Korbacz*	15 <i>zk</i>	95	korbacze	S+1	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Lanca	20 <i>zk</i>	75	kawaleryjska	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Lewak	4 <i>zk</i>	15	parująca	S-3	parujący, wyważony	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 <i>zk</i>	40	parująca	S-3	specjalny, wyważony	sporadyczna
Morgensztern	15 <i>zk</i>	60	korbacze	S	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Puklerz	2 <i>zk</i>	10	parująca	S-4	ogłuszający, parujący, wyważony	mała
Rapier	18 <i>zk</i>	40	szermiercza	S-1	szybki	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 <i>zk</i>	1	zwykła	S-3	ogłuszający	przeciętna
Szpada	18 <i>zk</i>	40	szermiercza	S-2	precyzyjny, szybki	rzadka
Sztylet	1 <i>zk</i>	10	zwykła	S-3	brak	przeciętna
Tarcza	10 <i>zk</i>	50	zwykła	S-2	parujący, specjalny	przeciętna
Włócznia	10 <i>zk</i>	50	zwykła	S	szybki	przeciętna

Tabela 3-4: Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkan*	1 <i>zk</i>	10	unieruchamiająca	—	8/—	akcja	unieruchamiający	duża
Bicz	2 <i>zk</i>	40	unieruchamiająca	S-4	6/—	akcja	szybki, unieruchamiający	mała
Bolas	7 <i>s</i>	20	unieruchamiająca	1	8/16	akcja	unieruchamiający	sporadyczna
Broń improwizowana	—	10	zwykła	S-4	6/—	akcja	brak	—
Kusza*	25 <i>zk</i>	120	zwykła	4	30/60	runda	brak	mała
pistoletowa	35 <i>zk</i>	25	kusze	2	8/16	runda	brak	rzadka
samopowtarzalna*	100 <i>zk</i>	150	kusze	2	16/32	natychmiastowa	specjalny	znikoma
Łuk*	10 <i>zk</i>	80	zwykła	3	24/48	akcja	brak	przeciętna
długi*	15 <i>zk</i>	90	długi łuk	3	30/60	akcja	przebijający zbroję	mała
elf*	70 <i>zk</i>	75	długi łuk	3	36/72	akcja	przebijający zbroję	znikoma
krótki*	7 <i>zk</i>	75	zwykła	3	16/32	akcja	brak	przeciętna
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 <i>zk</i>	10	rzucana	S-3	6/12	akcja	brak	przeciętna
Oszczep	25 <i>s</i>	30	zwykła	S-1	8/16	akcja	brak	mała
Proca	4 <i>zk</i>	10	proce	3	16/32	akcja	brak	przeciętna
drzewcowa*	6 <i>zk</i>	50	proce	4	24/48	runda	brak	rzadka
Sieć	3 <i>zk</i>	60	unieruchamiająca	—	4/8	runda	unieruchamiający	duża
Topór/młot do rzucania	5 <i>zk</i>	40	rzucana	S-2	8/—	akcja	brak	mała
Włócznia	10 <i>zk</i>	50	zwykła	S	8/—	akcja	brak	przeciętna

Amunicja

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Bełty (5)	2 <i>s</i>	10	—	—	—	—	—	mała
Strzały (5)	1 <i>s</i>	10	—	—	—	—	—	przeciętna

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

wojownika bicz staje się śmiertelnie niebezpieczną bronią. Postać używająca bicia może korzystać z cechy oręża „szybki”.

Bolas: Bolas to połączone sznurkami i odpowiednio wyważone metalowe kulki (od 2 do 4) używane do unieruchamiania przeciwnika. Bolas najlepszej jakości nie zapewnia modyfikatora do US, jednak trafiona ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test Krzepy lub Zręczności, aby się oswobodzić.

Sieć: Za pomocą sieci można unieruchamiać wrogów. Podobnie jak arkan albo bolas, nie zadaje obrażeń, dlatego przydaje się przy próbach złapania wroga żywcem. Posługiwanie się siecią nie jest prostą sztuką. Umiejętnie zarzucać sieć potrafią tylko doświadczeni łowcy i niektórzy gladiatorzy.

— Cechy oręża —

W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów broni, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Określają je cechy oręża. Niektóre z typów broni nie posiadają żadnych cech szczególnych, inne mogą mieć ich wiele. Poszczególne cechy oręża zostały opisane poniżej, a Tabele 3-3: Broń biała i 3-4: Broń strzelecka pokazują, która z cech odnosi się do danego rodzaju broni.

Oręż

Ciężki

Broń jest nieporęczna i władająca nią postać szybko się męczy. Jeśli broń jest jednocześnie „druzgocząca” i „ciężka”, zasady dotyczące broni „druzgoczącej” mają zastosowanie tylko w pierwszej rundzie walki.

Druzgoczący

Tego rodzaju oręż jest wyjątkowo masywny i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią należy rzucić na obrażenia 2k10 i wybrać wyższy rezultat.

Ogłuszający

Używająca tego rodzaju oręża postać może jednym ciosem pozbawić przeciwnika przytomności. Otrzymuje modyfikator +10 do Krzepy przy próbach ogłuszania przeciwnika.

Parujący

Ta broń została zaprojektowana do blokowania ciosów. Postać używająca jej w walce otrzymuje modyfikator +10 do WW przy parowaniu ataków.

Powolny

Ze względu na nieporęczność i duże rozmiary, tego rodzaju bronią trudno się włada. Łatwiej też unikać zadawanych nią ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator +10 do parowania lub unikania ciosów zadawanych bronią „powolną”.

Precyzyjny

Tego rodzaju oręż jest często używany do pojedynków. Wartość każdego trafienia krytycznego zadanego przy użyciu broni „precyzyjnej” zwiększa się o 1. Efekt zdolności morderczy atak kumuluje się z efektem użycia broni „precyzyjnej”.

Przebijający zbroję

Oręż „przebijający zbroję” jest szczególnie przydatny przeciwko opancerzonym przeciwnikom. Ciosy lub strzały zadane za jego pomocą ignorują 1 Punkt Zbroi. W przypadku gdy cel nie nosi zbroi, cecha oręża nie powoduje żadnych dodatkowych efektów. Efekt zdolności strzał przebijający kumuluje się z efektem użycia broni „przebijającej zbroję”.

Specjalny

Opis broni zawiera dodatkowe zasady.

Szybki

Broń „szybka” umożliwia zadawanie błyskawicznych ciosów. Przeciwnik otrzymuje modyfikator -10 do WW przy parowaniu lub unikaniu ciosów zadawanych tego rodzaju orężem.

Unieruchamiający

Tego rodzaju broń nie jest przeznaczona do zabijania, lecz raczej do pochwycenia żywcem i unieruchomienia wroga. Po udanym

trafieniu cel zostaje unieruchomiony i nie może nic robić, poza próbą uwolnienia się. Aby tego dokonać, musi rozerwać więzy (wykonując udany test Krzepy) lub próbować wysłiznąć się (test Zręczności). Dopóki nie uda mu się oswobodzić, jest traktowany jako bezbronny.

Wyważony

Tego rodzaju oręż jest doskonale wyważony i może być trzymany w drugiej ręce jako pomoc w walce. Zwykle korzysta się z niego w połączeniu z rapierem albo szpadą. Jeśli broń trzymana w drugiej ręce jest „wyważona”, postać nie otrzymuje modyfikatora -20 do Walki Wręcz związanego z używaniem broni w słabszej ręce.

Współczynniki broni

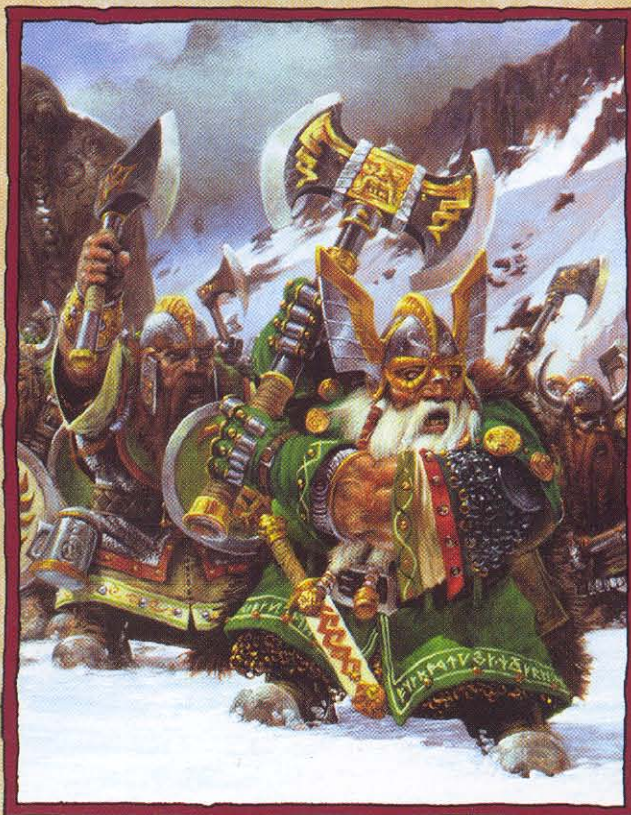
W Tabeli 3-3: Broń biała i Tabeli 3-4: Broń strzelecka znajdziesz współczynniki poszczególnych typów broni. Są one opisane w następujący sposób:

Nazwa broni

Najpopularniejsza nazwa broni. Czasem zdarza się, że w różnych krainach oręż znany jest pod innymi nazwami.

Cena

Koszt zakupu broni. W zależności od dostępności oręża (decyzja MG), jakości wykonania i wyniku testu targowania, cena broni może ulec zmianie.



Obciążenie

Ciężar i rozmiary przedmiotu. Dodatkowe informacje na temat Obciążenia znajdziesz na str. 4.

Kategoria

Przynależność do odpowiedniej kategorii broni specjalnych lub zwykłych.

Siła broni

Podstawowa wartość obrażeń zadawanych przez broń. Po wykonaniu udanego ataku, oręż zadaje wymienioną liczbę obrażeń, dodawaną do wyniku rzutu 1k10 (S oznacza Siłę postaci). Szczegółowe zasady zadawania obrażeń znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Zasięg

Broń strzelecka (w tym także rzucana) posiada dwie (oddzielone ukośnikiem) wartości zasięgu celnego strzału. Pierwsza liczba oznacza zasięg krótki, druga zaś zasięg długi ataku. Postać strzelająca do celu znajdującego się na długim zasięgu otrzymuje modyfikator -20 do testów US. Wszystkie zasięgi podano w metrach (w przypadku użycia mapy taktycznej wystarczy

podzielić odległość przez 2, aby uzyskać wynik wyrażony w polach). Na przykład łuk posiada zasięg krótki do 24 metrów i długi do 48 metrów. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości 24 metrów, postać nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do testu Umiejętności Strzeleckich. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości od 25 do 48 metrów, postać otrzymuje modyfikator -20 do testu Umiejętności Strzeleckich. Niektóre bronie nie posiadają długiego zasięgu.

Przeładowanie

Typ akcji, a czasem także ich liczba, które postać musi poświęcić, aby ponownie przygotować broń do strzału. Szczegółowe zasady dotyczące akcji i czasu przeładowania broni znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch.

Cechy oręża

Cechy, którymi charakteryzuje się broń. Dodatkowe informacje na temat cech oręża znajdziesz na str. 41.

Dostępność

Ogólna dostępność broni na rynku. Dodatkowe informacje na temat dostępności znajdziesz na str. 4.

— Zasada opcjonalna: Niszczenie broni —

Wszystkie przedmioty ulegają zniszczeniu. Szczególnie zaś broń, która bywa narażona na różne czynniki osłabiające jej wytrzymałość. W trakcie walki broń może ulec zniszczeniu nie tylko na skutek zderzenia z innym orężem w momencie parowania lub blokowania ciosu, ale także od uderzenia w pancerz. Co więcej, zła pogoda lub brak dbałości o broń mogą wpływać na pogorszenie jej stanu. Poniższe opcjonalne zasady wprowadzają dodatkowy element realizmu do rozgrywki, opisując możliwe sposoby uszkodzenia broni, co rozszerza informacje podane w opisie łamacza mieczy (patrz str. 36). Te zasady nie mają zastosowania w przypadku oręża magicznego.

Zwykła (niemagiczna) broń może zostać uszkodzona w walce za każdym razem, gdy postać:

- sparuje „szaleńczy atak”
- sparuje atak z Siłą 7 lub więcej.

Za każdym razem, gdy zdarzy się któraś z powyższych sytuacji, postać będąca celem ataku powinna wykonać rzut 1k10. W przypadku wyniku „1”, broń pęka lub zostaje złamana. Uszkodzona w ten sposób broń traktowana jest jako broń improwizowana.

Tarcze

W przypadku tarcz stosuje się nieco inne zasady. Ponieważ jest to element uzbrojenia przeznaczony właśnie do przyjmowania ciosów, może wytrzymać więcej ciosów niż zwykła broń. Okoliczności, w których może dojść do uszkodzenia tarczy, są te same jak w przypadku zwykłego oręża. Jednakże, jeśli przy rzucie 1k10 wypadnie „1”, tarcza zostaje uszkodzona i traci cechę oręża „parujący”. Dopiero gdy ponownie zostanie uszkodzona, należy ją traktować jako zniszczoną. Wyjątkiem od tej zasady są tarcze pozbawione okucia (patrz str. 32). Tego rodzaju tarcze pękają już przy pierwszym uszkodzeniu.

— Niezwykłe metale —

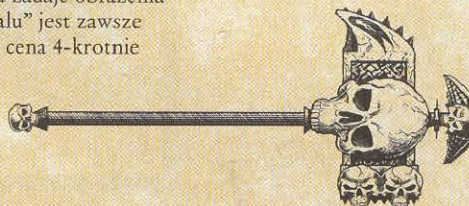
Większość oręża używanego w Starym Świecie wykonuje się z drewna, żelaza i stali, aczkolwiek niezmiernie rzadko można zobaczyć broń wykonaną z metalu o niezwyklej lekkości i wytrzymałości. Poniżej znajduje się opis dwóch niezwyklej rodzajów metalu, z którego wykonuje się broń.

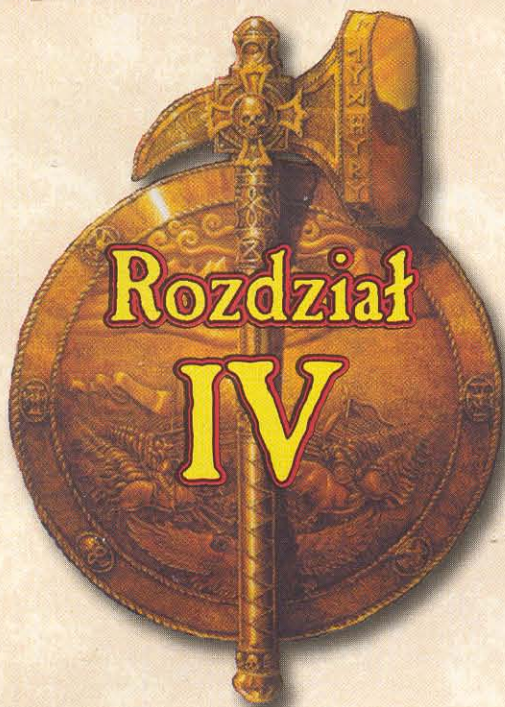
Gromril

Jak już wspomniano w Rozdziale II: Opancerzenie, gromril to wyjątkowo rzadki metal pozyskiwany z kawałków żelaza z meteorytów. Jedynie krasnoludscy kowale-zbrojmistrzowie posiadają niezbędną wiedzę i umiejętności, aby obrabiać surową rudę i wykuwać z niej broń. Z tego względu są to egzemplarze nieliczne i wyjątkowo cenne. Broń biała z gromrilu zadaje obrażenia zwiększone o 1. Oręż wykuty z „gwiazdnego metalu” jest zawsze najlepszej jakości, jego dostępność jest znikoma, a cena 4-krotnie wyższa od normalnej.

Ithilmar

Wykuwany przez elfich płatnerzy ithilmar to bezcenny srebrzysty metal, znany ze swej wytrzymałości i lekkości. Z tego powodu stanowi doskonały materiał do wyrobu legendarnych elfich kolczug, ale także wysmienitych broni. Jednak ze względu na jego rzadkość, broń z ithilmaru jest niemal niedostępna poza elfimi miastami na wyspie Ulthuan. Zdarza się jednak, że taka broń pojawia się w Starym Świecie, zwykle zdobytą na norsmeńskich piratach, którzy często napadają na elfie osady nadmorskie. Broń wykuta z ithilmaru zyskuje cechę oręża „szybki”, jeśli wcześniej jej nie posiadała. Żaden elf nigdy nie sprzeda broni z ithilmaru, więc zwykle jest to oręż wykradziony lub przekazany w podarunku.





Broń palna i maszyny wojenne

„Kusza to porządna broń, ale nic tak nie wzbudza strachu, jak para pistoletów. Gdy zajrzysz do tych ogromnych luf, kilka koron w zamian za życie wyda ci się drobną zapłatą!”

– Tilmann, rozbójnik.

W ostatnich latach, w Starym Świecie nastąpił niesłychany postęp technologiczny. Krasnoludscy inżynierowie skonstruowali dział o niezwyklej sile rażenia. W ten sposób na szeroką skalę został wykorzystany wynalazek prochu strzelniczego. Większość władców szybko przekonała się, że pomimo wielu wad (na przykład zawodności), broń palna jest znacznie bardziej efektywnym sposobem zabijania wrogów niż klasyczna broń biała. Dzięki zastosowaniu artylerii, opancerzenie osobiste stało się tylko bezużytecznym ciężarem, a nawet mury fortec nie były w stanie oprzeć się zmasowanemu ostrzałowi ciężkich, ołowianych kul. Z początku działa były prostymi urządzeniami miotającymi strzały i kule, ale wkrótce inżynierowie zaczęli pracować nad poprawieniem ich zasięgu i siły rażenia, a także zmniejszeniem rozmiarów. W ten sposób powstały pierwsze egzemplarze ręcznej broni palnej. Inżynierowie z Nulni jako pierwsi opracowali projekty rusznic i pistoletów. Mimo zaawansowanych prac, wciąż jest to wynalazek nowy i niebezpieczny w użyciu, dlatego większość wojowników woli nie ryzykować własnym życiem i nadal używa wypróbowanych i niezawodnych rodzajów oręża.

Pierwsze egzemplarze ręcznej broni palnej miały dość prymitywną konstrukcję. Były to proste metalowe tuby osadzone na drewnianym łożu i z dziurą na górze, przez którą strzelec podpalał proch za pomocą świeczki lub lontu. Obecnie większość odmian broni palnej posiada zamek skałkowy lub kołowy. Wszystkie rodzaje broni palnej używane w Starym Świecie są ładowane od przodu, co wymaga od strzelca podsypywania prochu i wsunięcia ładunku strzelniczego od przodu lufy. Głównymi ośrodkami produkcji broni palnej są pracownie rusznikarskie w Nulni i Altdorfie oraz krasnoludzkie twierdze w Górach Krańca Świata. W tych miejscach dostępność broni palnej wzrasta ze „znikomej” do „sporadycznej”.

Wczesne projekty

Najwcześniejszymi modelami broni palnej były hakownice, czyli zmniejszone wersje pierwszych dział krasnoludzkich. Składały się z metalowej rury osadzonej w drewnianym łożu. Przy podstawie lufy znajdował się otwór zapalowy, gdzie przytykano zapalony lont, który podpalał proch. Ponieważ przy każdym strzale wymagało

to od strzelca ręcznego przyłożenia końcówki lontu do otworu zapalowego, była to broń wyjątkowo niecelna. Z tego względu zwykle przy strzale korzystano z podpórki zwanej forkietem, lub lufę opierano o mur i stabilizowano jej pozycję za pomocą haka wystającego z dolnej części łoża. Stąd zresztą pochodzi nazwa tej broni. Hakownice strzelały na odległość do 30 metrów.

Zamki lontowe

Po raz pierwszy hakownice zostały wykorzystane na szerszą skalę w bitwie przeciwko hordom Chaosu. Jednak siła rażenia pocisków okazała się niewystarczająca, by przebić pancerze ciężkiej kawalerii Chaosu. Także w kolejnych bitwach z armiami wrogich prowincji hakownice okazały się zupełnie bezużyteczne, zwłaszcza przeciwko ciężko opancerzonym jeźdźcom i rycerzom. Wkrótce potem inżynierowie z Nulni zaczęli prace nad nowym rodzajem zamka, który wyeliminowałby konieczność używania podpórki. Tak powstał zamek lontowy, którego podstawowym elementem jest kurek z zamocowanym lontem. Strzelec ręcznie odchyłal kurek, naciągając sprężynę. Po naciśnięciu spustu kurek opadał na panewkę z prochem, powodując odpalenie pocisku.

W porównaniu do pierwszych modeli broni palnej, zamki lontowe to wielki krok naprzód, jednakże zapalenie lontu trwa zbyt długo, zwłaszcza przy deszczowej pogodzie typowej dla większości regionów Imperium. Co więcej, konieczność uprzedniego przygotowania broni czyni je bezużytecznymi w przypadku ataku zaskoczenia. Z tego względu większość regimentów wciąż używa znacznie bardziej przydatnych długich luków.

Zamki kołowe i skałkowe

W odpowiedzi na ciągle trudności związane z używaniem broni palnej, inżynierowie z Imperium zaprojektowali nowy rodzaj zamka do rusznic. Prosty mechanizm sprężynowy zastąpiono obrotowym kółkiem, nakręcanym za pomocą klucza. Po naciśnięciu spustu koło obracało się, trąc o metalową płytkę i krzesząc iskry, które spadały na panewkę. Niemal w tym samym czasie rusznikarze z Arabii wymyślili zamek skałkowy, który zamiast metalowego koła posiada

kawałek krzesiwa. Mechanizm działania jest podobny do zamka kołowego. Iskry padają na panewkę, podpalając proch i powodując odpalenie pocisku.

Dzięki wynalezieniu tych mniej zawodnych mechanizmów, inżynierowie i rusznikarze mogli pokazać swój kunszt, projektując różnego rodzaju odmiany broni palnej. Niektóre posiadają kilka luf, inne są jednoręcznymi, lekkimi pistoletami. Pojawiły się modele krótkich pistoletów używanych w pojedynkach, a także długie muszkiety hochlandzkie, niezwykle celne i o znacznie zwiększonym zasięgu strzału. W ostatnich latach Gildia Inżynierów

rozpoczęła prace nad udoskonaleniem wielokomorowych rusznic, które pozwalałyby na oddanie kilku strzałów bez konieczności przeładowania.

Należy pamiętać, że broń palna to wciąż technologia eksperymentalna, kosztowna i zawodna. Z tego powodu raczej nie znajduje zastosowania na szeroką skalę w Starym Świecie. Wojownicy wybierają sprawdzone kusze i łuki, nie chcąc ryzykować niewypałów lub przypadkowych eksplozji prochu, które spowodowały śmierć już tak wielu strzelców i wynalazców.

— Broń specjalna —

Uzbrojenie specjalne zostało podzielone na mniejsze kategorie, do których zalicza się szeroki wybór rozmaitych rodzajów oręża. Wśród nich wyróżnić można: mechaniczne (kacza stopa, muszkiet hochlandzki, pistolet wielostrzałowy, rusznica wielostrzałowa), palne (garlacz, pistolet, rusznica) oraz wybuchowe (granaty/miny, ładunki zapalające). Bronią specjalną może posługiwać się wyłącznie BG, który przeszedł specjalistyczny trening, czyli posiada odpowiednią zdolność **broń specjalna**. Bohater używający broni specjalnej, który nie posiada jednak odpowiedniej zdolności, musi na potrzeby testów zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę) wartość swoich Umiejętności Strzeleckich.

Mechaniczna

Do tej kategorii należą najbardziej zaawansowane modele broni palnej, używane i projektowane przez inżynierów. Są to między innymi groźne rusznice wielostrzałowe, dalekosiężne muszkiety hochlandzkie oraz niezwykle w wyglądzie pistolety wielolufowe. Wszystkie odmiany broni mechanicznej są wyposażone w zamki skałkowe.

Kacza stopa: Nazwa tego niezwykłego pistoletu pochodzi od jego kształtu. Zamiast jednej posiada cztery lufy jednakowej długości, ułożone obok siebie. Broń nie jest zbyt celna, niemniej jednak przydaje się w przypadku strzelania w stronę tłumu lub większej grupy. Iskry spadające na panewkę zapalają proch we wszystkich lufach naraz, co powoduje jednoczesne odpalenie czterech pocisków. Podobnie jak w przypadku garlacza, kaczą stopę można załadować zwykłymi kulami, odłamkami szkła lub gwoździami. Pole rażenia strzału ma kształt stożka o długości 16 metrów i szerokości od 1 do 5 metrów (możesz użyć wzornika stożkowego zamieszczonego w *Księdze Zasad*). Każda postać objęta polem ostrzału musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności. Nieudany test oznacza pełne obrażenia od broni. Każdy strzał wymaga jednego ładunku prochowego i po jednej kuli do każdej z czterech luf.

Muszkiet hochlandzki: Prowincja Hochland słynie z doskonałych łowców. Specjalnie dla nich inżynierowie hochlandzcy zaprojektowali długą strzelbę, która pod względem zasięgu znacznie przewyższa rusznicę lub garlacz. Jest to najdoskonalsza broń palna stosowana w całym Imperium, lecz jednocześnie najrzadsza, ponieważ niewielu właścicieli decyduje się ją odsprzedać. Wiedza potrzebna do skonstruowania muszkietu jest pilnie strzeżoną tajemnicą inżynierów hochlandzkich, a jego wykonanie wymaga długiego czasu i precyzyjnego doboru materiałów. Z tego powodu większość muszkietów to oręż dobrej jakości (podana cena dotyczy broni o przeciętnej dostępności). Muszkiety najlepsze jakości zyskują cechę oręża „przebijający zbroję”.

Rusznica lub pistolet wielostrzałowy: Te rzadko spotykane odmiany bardziej popularnych zwykłych rusznic i pistoletów, zamiast jednej posiadają po sześć luf. Podany w Tabeli 4-2: **Broń palna** czas przeładowania dotyczy strzelania kolejno z załadowanych luf. Jeśli postać wystrzeliła ze wszystkich luf, ponowne naładowanie broni i przygotowanie jej do użycia wymaga poświęcenia 6 akcji podwójnych. Broń wielostrzałowa używana jest niemal wyłącznie przez inżynierów imperialnych, stąd jej niska dostępność. Każdy strzał wymaga jednego ładunku prochowego i po jednej kuli do każdej z sześciu luf.

Palna

Do tej kategorii należą najczęściej używane w Starym Świecie odmiany broni prochowej. Pod względem celności i siły rażenia niewiele ustępują broni mechanicznej, ale za to są tańsze i łatwiej dostępne. Większość rusznic lub muszkietów wymaga używania podpórki lub forkietu, choć egzemplarze najlepszej jakości posiadają zamki lontowe, a nawet kołowe. Większość strzela ołowianymi kulami, choć do niektórych można załadować pociski odłamkowe, kawałki szkła lub gwoździe.

Amunicja

Broń palna posiada olbrzymią siłę rażenia, a huk wystrzałów wywiera zastraszający efekt na słabo wyszkolonych rekrutach. Jednak mimo tych niewątpliwych zalet, broń prochowa wymaga starannej konserwacji. Co więcej, zarówno proch i kule, jak też sama broń, są niezwykle drogie i trudno dostępne.

Kule: Pociski przechowuje się w naoliwionych woreczkach, które zawierają dziesięć kul. Stosuje się je jako amunicję do broni palnej i mechanicznej. Kule najlepszej jakości wykonuje się ze stali, natomiast kule kiepskiej jakości są z ołowiu, kamionki lub wypalanej gliny.

Proch: Proch strzelniczy jest niezbędny do strzelania z pistoletów oraz innych broni palnych. Sprzedaje się go w niewielkich rożkach zatkanych woskowym korkiem, który ma zabezpieczać proch przed wilgocią. Zamoczony proch, niezależnie od jakości wykonania, staje się bezużyteczny. Porcja wystarcza na oddanie jednego strzału. Mieszanka strzelnicza musi być precyzyjnie odmierzona i starannie przygotowana. Z tego powodu różnica w jakości wykonania prochu ma ogromne znaczenie przy strzelaniu z broni palnej. Proch najlepszej jakości zmniejsza ryzyko zacięcia się broni o 1 (broń eksperymentalna zaczyna się przy wyniku 97-98 podczas rzutu na trafienie, natomiast broń zawodna przy wyniku 97-99). Zamoczony proch najlepszej jakości po wysuszeniu może zostać użyty, ale jego jakość spada do poziomu przeciętnego. Proch dobrej jakości niewiele różni się od zwykłego prochu, ale jeśli zawilgotnieje, po wysuszeniu można go używać jak prochu kiepskiej jakości. Niestety wiąże się to z podwyższonym ryzykiem niewypału lub zacięcia się mechanizmu zamka. Broń eksperymentalna zaczyna się przy wyniku 91-96 podczas rzutu na trafienie, a eksploduje przy wyniku 98-00. Broń zawodna zaczyna się przy wyniku 94-98 podczas rzutu na trafienie, natomiast eksploduje przy wyniku 99-00.



Garlacz: Garlacz jest nieco większy od rusznicy. Można go załadować gwoździami, potłuczonym szkłem, niewielkimi kamyczkami lub praktycznie wszystkim, co będzie pod ręką i zmieści się do lufy. Najlepszy efekt zapewnia jednak zwykła kula. Ze względu na możliwość strzału z wykorzystaniem różnego rodzaju amunicji, garlacz zyskuje cechę oręża „odłamkowy”. Każdy strzał wymaga jednego ładunku prochowego, ale załadowany zwykłymi kulami może wystrzelić je po cztery naraz.

Muskiet: Jest to odmiana rusznicy o długiej lufie wymyślona w Arabii i dość rzadko spotykana w Starym Świecie. Na jej kupno stać jedynie szlachciców i zamożnych kupców-kolekcjonerów. W porównaniu do rusznicy, muskiet zapewnia zwiększony zasięg strzału. Jej udoskonalonym wariantem jest skonstruowany przez inżynierów muskiet hochlandzki.

Pistolet: Pistolet, używany często do pojedynków, to precyzyjnie wykonana krótka broń palna, która strzela dzięki krzeszącemu iskry zamkowi skałkowemu. Kolbę i łożo wykonuje się z mocnego drewna, a zamek i mechanizm spustowy znajduje się mniej więcej w połowie długości broni. Jako amunicję najczęściej wykorzystuje się ołowiane kule.

Rusznica: Rusznica, znana także pod nazwą arkebuz, to podstawowa broń palna używana w Starym Świecie. Coraz większą popularnością cieszy się nie tylko w Imperium, ale także w Tilei, Estalii i Bretonii. Pomimo dużej siły rażenia jest to broń zawodna, często się zacina i wymaga starannej opieki.

Wybuchowa

Oprócz wykorzystywania w różnego rodzaju odmianach broni palnej, proch strzelniczy służy też jako materiał wybuchowy. Zmieszany z różnymi substancjami bywa skutecznym, choć niebezpiecznym dla użytkownika środkiem służącym do zabijania wrogów lub niszczenia budowli i fortyfikacji. Do kategorii broni wybuchowych należą ładunki zapalające i granaty (oraz ich większa odmiana, zwana minami). Granaty zwykle są wypełnione mieszaniną wybuchową i prochem, natomiast do konstrukcji ładunków zapalających wykorzystuje się ciecz łatwopalną (olej skalny, naftę lub rzadkie mieszanki alchemiczne). Efektywne i bezpieczne używanie

tej broni wymaga specjalnego wyszkolenia (czyli odpowiedniej zdolności **broń specjalna**), precyzyjnego odmierzenia długości lontu oraz dokładnej oceny odległości przy rzucaniu ładunkami.

Granat/mina: Jest to ceramiczna, gliniana lub wykonana z cienkiego metalu puszka wypełniona prochem i zatkana korkiem lub woskiem, przez który przechodzi lont. Ładunki używane podczas oblężenia do kruszenia murów i niszczenia fortyfikacji zwane są minami. Są to zwykle większe ładunki, które są w stanie zrobić wyłom w murach lub zawalić basztę. Należy je umieścić w odpowiednim miejscu i zapalić lont. Natomiast mniejsze ładunki, zwane granatami, mogą być miotane na dalszą odległość. Również przydają się przy oblężeniach, jednak częściej używane są przez obrońców. Lont może być przycięty na odpowiednią długość (sprzedawany jest w odcinkach, które palą się przez 1 rundę), zależnie od czasu, po upływie którego ma eksplodować granat lub mina. Średnica wybuchu wynosi 10 metrów (możesz użyć dużego wzornika zamieszczonego w *Księdze Zasad*). Rzut granatem wymaga normalnego testu Umiejętności Strzeleckich. Nieudany test oznacza, że miotacz użył ładunku w niewłaściwy sposób. Należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w Tabeli 4-1: **Niecelny rzut granatem/ładunkiem**. Wynik „1” oznacza, że granat okazuje się niewypałem. Wynik „10” oznacza, że ładunek

Tabela 4-1:
Niecelny rzut granatem/ładunkiem

2	3	4
5	Cel	6
7	8	9

Jakość wykonania broni palnej

Wszystkie rodzaje broni wymienione w tym podrozdziale to oręż o przeciętnej jakości wykonania. W przypadku uzbrojenia lepszej lub gorszej jakości powinienś zastosować niższe zasady, chyba że stoją w sprzeczności z zasadami podanymi przy opisie konkretnego typu broni.

Najlepsza jakość: To najlepszy oręż w swojej klasie. Zwykle pochodzi z pracowni krasnoludzkich rusznikarzy lub warsztatów inżynierów-balistików z Nuln i wart jest każdej wydanej na niego złotej korony. Doskonała konstrukcja i wytrzymałe materiały zmniejszają zawodność broni i niemal eliminują zacinanie się mechanizmu. Broń palna posiadająca cechę oręża „zawodny” w przypadku egzemplarza najlepszej jakości traci tę cechę. Natomiast broń z cechą oręża „eksperymentalny” traci ją, zamiast tego stając się „zawodna”. Na przykład pistolet wielostrzałowy najlepszej jakości traci cechę „eksperymentalny” i staje się „zawodny”, natomiast gąłacz najlepszej jakości przestaje być „zawodny”.

Podobnie jak w przypadku innych broni używanych w Starym Świecie, najlepszej jakości egzemplarze broni palnej to często niemal dzieła sztuki. Posiadają bogato zdobione i rzeźbione łoża oraz kolby, mechanizmy spustowe i zamki odlane z wytrzymałych stopów metali, a czasem też posiadają okucia lufy, które nadają im wygląd zwierzęcych paszczy lub płomieni.

Dobra jakość: Ten oręż został dokładnie wykonany, jest trwały i dobrze wyważony, a także bardziej poręczny i lżejszy od zwykłej broni. Wartość jego Obciążenia zmniejsza się o 10 punktów (minimalnie do 1 punktu). Amunicja dobrej jakości nie zapewnia dodatkowych efektów.

Kiepska jakość: Broń kiepskiej jakości jest niewygodna i niebezpieczna w użyciu. Broń palna posiadająca cechę oręża „zawodny” traci ją, stając się „eksperymentalna”. Zaczyna się przy wyniku 80-90 podczas rzutu na trafienie i eksploduje przy wyniku 91-00.

eksploduje w rękę miotacza, zadając obrażenia wszystkim osobom w polu rażenia. Wynik od „2” do „9” oznacza, że granat ląduje w innym miejscu niż zamierzony cel. Należy wykonać następny rzut 1k10, którego wynik określa, jak daleko (w metrach) od zamierzonego celu upadł granat. Test US nieudany o 30 lub więcej oznacza, że granat upada pod nogi miotacza. Zapalenie lontu i rzucenie granatem wymaga akcji podwójnej.

Przykład: Jon zapala lont granatu i ciska ładunkiem w przeciwnika. Rzut okazuje się niecelny, więc gracz musi wykonać rzut 1k10. Wynik „3” oznacza, że ładunek upada za blisko (pomiędzy celem a miotaczem). Gracz ponownie rzuca 1k10, aby ustalić odległość od celu. Tym razem wypada „5”, co z dużym prawdopodobieństwem oznacza, że Jon także znajdzie się w polu rażenia eksplozji. Co za pech...

Ładunek zapalający: To szklana lub ceramiczna kula, flaszka lub puszką wypełniona łatwopalną cieczą. Jej wylot jest zatkany nasączoną olejem szmatą, która służy jako zapalnik. Miotacz musi podpalić szmatę, a następnie cisnąć ładunkiem (wymaga to akcji podwójnej). Średnica wybuchu wynosi 6 metrów (możesz użyć małego wzornika zamieszczonego w Księdze Zasad). Rzut ładunkiem wymaga normalnego testu Umiejętności Strzeleckich. Nieudany test oznacza, że miotacz użył ładunku w niewłaściwy sposób. Należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w Tabeli 4-1: Niecelny rzut granatem/ładunkiem. Wynik „1” oznacza, że podpалona szmata gaśnie. Wynik „10” oznacza, że ładunek eksploduje w rękę miotacza, zadając obrażenia wszystkim w polu rażenia. Wynik od „2” do „9” oznacza, że ładunek ląduje w innym miejscu niż zamierzony cel. Należy wykonać następny rzut 1k10, którego wynik określa, jak daleko (w metrach) od zamierzonego celu upadł ładunek. Test US nieudany o 30 lub więcej oznacza, że miotacz wypuszcza z ręki ładunek, który ląduje mu pod nogami.

Ładunki zapalające powodują obrażenia od ognia dla wszystkich postaci i obiektów w polu rażenia o średnicy 6 metrów (możesz użyć małego wzornika zamieszczonego w Księdze Zasad). Wszystkie postacie w zasięgu wybuchu muszą wykonać udany test Zręczności, w przeciwnym wypadku zostają podpalone. Płonąca postać w każdej rundzie traci 1k10 punktów Żywotności (bez względu na noszoną zbroję i Wytrzymałość), dopóki płomienie nie zostaną ugasszone.

Cechy oręża

W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów broni, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Określają je cechy oręża. Niektóre z typów broni nie posiadają żadnych szczególnych cech, inne mogą mieć ich wiele. Poszczególne cechy oręża zostały opisane poniżej, a Tabela 4-2: Broń palna pokazuje, która z cech odnosi się do danego rodzaju broni.

Druzgoczący

Tego rodzaju oręż jest wyjątkowo masywny i uderza z wielką siłą, zadając zwiększone obrażenia. Po udanym trafieniu tego rodzaju bronią należy rzucić na obrażenia 2k10 i wybrać wyższy rezultat.

Pojedynki strzeleckie

Pojedynki to częsta forma rozwiązywania sporów wśród szlachty. O ile jednak najczęściej używa się broni białej, to ostatnimi czasy wśród arystokracji zapanowała moda na pojedynki za pomocą pistoletów. Zwykle odbywają się o świcie, a obaj adwersarze strzelają do siebie z odległości dziesięciu kroków. Pojedynki są niebezpieczne nie tylko ze względu na niewielki dystans dzielący obu strzelców, ale także z powodu zawodności broni palnej. Pojedynki często kończą się śmiercią obu strzelców, a niemal za każdym razem któryś z nich zostaje okaleczony lub paskudnie oszepeczony na skutek bliskiej eksplozji prochu.



Tabela 4-2: Broń palna

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Sila broni	Zasięgi†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Garlacz*	70 zk	50	palna	3	16/-	3 rundy	odłamkowy, zawodny	znikoma
Granat	75 zk	20	wybuchowa	6	4/20	—	odłamkowy, zawodny	znikoma
Kaczka stopa	500 zk	20	mechaniczna	3	16/-	4 rundy	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Ładunek zapalający	5 zk	20	wybuchowa	4	4/20	—	specjalny	sporadyczna
Muskiet*	—	60	palna	3	24/72	2 rundy	brak	—
hochlandzki*	450 zk	70	mechaniczna	4	48/96	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Pistolet	200 zk	25	palna	4	8/16	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
wielostrzałowy	400 zk	25	mechaniczna	4	8/16	natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Rusznica*	300 zk	10	palna	4	24/48	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
wielostrzałowa*	600 zk	120	mechaniczna	4	24/48	natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma

Amunicja

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Sila broni	Zasięgi†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Kule (10)	6 s	10	—	—	—	—	—	rzadka
Proch (strzał)	3 s	1	—	—	—	—	—	znikoma

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Eksperymentalny

Broń eksperymentalna to najnowsze osiągnięcia myśli inżynierskiej. Niestety, są bardziej zawodne niż tradycyjne, wypróbowane w działaniu rodzaje broni. Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-98, broń zaczyna się. Jej naprawienie wymaga udanego testu rzemiosła (rusznikarstwo). Jeżeli wynik rzutu na trafienie wynosi 99 lub 00, broń eksploduje, ulegając całkowitemu zniszczeniu i zadając strzelcowi trafienie z Siłą 8.

Odłamkowy

Tego rodzaju broń palna strzela ładunkami złożonymi z kawałków metalu, gwoździ, tłuczonego szkła i innych drobnych, ostrych przedmiotów. Nie jest to oręż dla strzelca wyborowego, a raczej dla kogoś, kto chce zasypać przeciwników gradem odłamków. Strzelając z broni odłamkowej, postać nie musi wykonywać testu Umiejętności Strzeleckich. Wystarczy odmierzyć linię prostą na odległość nie przekraczającą długiego zasięgu broni (w przypadku garlacza to 32 metry) i szerokość na 2 metry. Każda postać objęta polem ostrzału musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza pełne obrażenia od broni.

Specjalny

Opis broni zawiera dodatkowe zasady.

Zawodny

Tego rodzaju broń często się zacina lub psuje. Jeśli wynik rzutu na trafienie wynosi 96-99, użycie broni kończy się niepowodzeniem. Jej naprawienie wymaga udanego testu rzemiosła (rusznikarstwo). Jeśli wynik rzutu na atak wynosi 00, broń eksploduje, zadając strzelcowi normalne obrażenia i ulegając całkowitemu zniszczeniu.

Współczynniki broni

W Tabeli 4-2: Broń palna znajdziesz współczynniki poszczególnych typów broni. Są one opisane w następujący sposób:

Nazwa broni

Najpopularniejsza nazwa broni. Czasem zdarza się, że w różnych krainach oręż znany jest pod innymi nazwami.

Niewypały

Zasady *Warhammera* opisujące niewypały i przypadkowe eksplozje broni palnej mają zastosowanie w przypadku broni posiadających cechę oręża „eksperymentalny” lub „zawodny”. Jednakże zacięcie się mechanizmu broni może mieć różne efekty. Za każdym razem, gdy rzut na trafienie z broni palnej wskazuje na zacięcie się lub eksplozję broni, możesz wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Tabela 4-3: Niewypały

Rzut	Efekt
01-10	Za blisko. Proch był częściowo wilgotny lub zanieczyszczony. Zasięg strzału i obrażenia przy tym strzale są zmniejszone o połowę.
11-20	Niewypał. Strzelec musi poprawić panewkę i może spróbować strzelić w następnej rundzie.
21-30	Niewypał. Strzelec musi przeladować broń i może spróbować strzelić ponownie.
31-40	Opóźnienie. Proch się spala, ale poza tym nic się nie dzieje. Dopiero w następnej rundzie następuje wystrzał. Może to mieć groźne konsekwencje dla strzelca. Jeśli będzie próbował przeladować broń, strzał trafi w niego. W przeciwnym wypadku broń wypali w kierunku, w którym była zwrócona.
41-50	Spalony na panewce. Proch się nie zapala. Strzelec musi na nowo podsypać proch (akcja podwójna).
51-60	Zacięcie. Ładunek prochowy odpala pocisk, który zagnieżdża się w lufie. Broń staje się bezużyteczna. Jeśli strzelec będzie próbował ponownie z niej strzelić, broń eksploduje (patrz niżej).
61-00	Eksplodacja. Oręż „eksperymentalny” zadaje strzelcowi trafienie z Siłą 8 i ulega zniszczeniu. Oręż „zawodny” zadaje strzelcowi trafienie z normalną Siłą i ulega zniszczeniu. Granat lub ładunek zapalający eksploduje w rękę miotacza, zadając mu normalne obrażenia.

Cena

Koszt zakupu broni. W zależności od dostępności oręża (decyzja MG), jakości wykonania i wyniku testu targowania, cena broni może ulec zmianie.

Obciążenie

Cieężar i rozmiary przedmiotu. Dodatkowe informacje na temat Obciążenia znajdziesz na str. 4.

Kategoria

Przynależność do odpowiedniej kategorii broni specjalnych lub zwykłych.

Siła broni

Podstawowa wartość obrażeń zadawanych przez broń. Po wykonaniu udanego ataku, oręż zadaje wymienioną liczbę obrażeń, dodawaną do wyniku rzutu 1k10 (S oznacza Siłę postaci). Szczegółowe zasady zadawania obrażeń znajdziesz w *Księdze Zasad*, w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**.

Zasięg

Broń strzelecka (w tym także rzucona) posiada dwie (oddzielone ukośnikiem) wartości zasięgu celnego strzału. Pierwsza liczba oznacza zasięg krótki, druga zaś zasięg długi ataku. Postać

strzelająca do celu znajdującego się na długim zasięgu otrzymuje modyfikator -20 do testów US. Wszystkie zasięgi podano w metrach (w przypadku użycia mapy taktycznej wystarczy podzielić odległość przez 2, aby uzyskać wynik wyrażony w polach). Na przykład, łuk posiada zasięg krótki do 24 metrów i długi do 48 metrów. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości 24 metrów, postać nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do testu Umiejętności Strzeleckich. Strzelając do wroga znajdującego się w odległości od 25 do 48 metrów, postać otrzymuje modyfikator -20 do testu Umiejętności Strzeleckich. Niektóre bronie nie posiadają długiego zasięgu.

Przeladowanie

Typ akcji, a czasem także ich liczba, które postać musi poświęcić, aby ponownie przygotować broń do strzału. Szczegółowe zasady dotyczące akcji i czasu przeladowania broni znajdziesz w *Księdze Zasad*, w **Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch**.

Cechy oręża

Cechy, którymi charakteryzuje się broń. Dodatkowe informacje na temat cech oręża znajdziesz na str. 46.

Dostępność

Ogólna dostępność broni na rynku. Dodatkowe informacje na temat dostępności znajdziesz na str. 4.

— Maszyny wojenne —

Większość armii Starego Świata stanowią żołnierze różnych formacji, ale niezwykle istotnym elementem wsparcia w bitwie są maszyny wojenne. Wojska Imperium i krasnoludzkie często używają ciężkich dział w zażartych bitwach z hordami Chaosu. Bretończycy wykorzystują wielkie katapulty, zwane trebuszami, do miotania głazów w stronę atakujących wojsk. Nawet orki i inne nikczemne rasy wykorzystują różnego rodzaju maszyny, aby zwiększyć siłę uderzenia własnych wojsk i odnieść zwycięstwo.

Wykorzystanie machin w grze

Przedstawione w *Księdze Zasad Warhammera* zasady walki pomagają rozstrzygnąć starcie między niewielkimi grupami wojowników, ale nie wielkie bitwy, w których biorą udział całe armie. Także specyfika przygód w *WFRP* nie pozwala na przedstawianie tego rodzaju batalii. Rzadko więc BG będą korzystać z machin wojennych, a tym bardziej nie zdobędą ich na własność. Może się jednak zdarzyć, że Mistrzowi Gry będą potrzebne współczynniki takich śmiertelności machin, do wykorzystania w trakcie przygody. Na przykład, BG będą musieli wytropić bandę goblinów, które ukradły balistę, albo za pomocą starego trebusza będą musieli bronić górskiej przełęczy przed zgrają trolli. Przedstawione poniżej informacje opisują maszyny wojenne najczęściej stosowane w Starym Świecie.

Historia wojen

Od najdawniejszych czasów ludność Starego Świata walczyła ze sobą i z siłami przyrody. Z początku wystarczały kamienie i kije, ale z czasem pojawiły się bardziej zaawansowane narzędzia do zadawania śmierci. Zamiast kamieni zaczęto używać kamiennych toporków. Zamiast rzucać kamieniami, wymyślono zastrzone włócznie i proce. I tak z każdą walką plemienną, z każdą wojną między krainami i ludami, pojawiała się zapotrzebowanie na nowe rodzaje broni. Wkrótce kamienie zastąpił brąz, który z kolei ustąpił pola żelazu. Krasnoludy dały Staremu Światu gromril, natomiast ludzie zaczęli na wielką skalę wykonywać broń ze stali. Miecze, topory i młoty królowały wśród wyposażenia wojowników, a wraz z rozwojem

broni ręcznej pojawiły się też nowe modele broni strzeleckiej. Dawne krótkie łuki łowców ustąpiły miejsca kuszom i długim łukom o zwiększonym zasięgu i sile rażenia. W obecnych czasach coraz szersze zastosowanie prochu strzelniczego zwiastuje nową erę w prowadzeniu wojen.

Wraz z rozwojem broni osobistej rozpoczęto także prace nad rozwojem oręża na potrzeby armii. Maszyny wojenne to odpowiedź na coraz potężniejsze fortyfikacje miast, a nawet fortów wojskowych. Drewniane palisady powoli odchodzą w zapomnienie. Wokół miast powstają grube, kamienne mury, a armie oblężnicze muszą stosować wciąż nowe i coraz potężniejsze maszyny, aby wysadzać i zdobywać fortyfikacje. Zamiast taranów używa się świrdrów i min oblężniczych. Prymitywne bombardy ustępują miejsca katapultom i balistom. Pod względem zasięgu i ciężaru pocisków (które mogą kruszyć mury i budynki w mieście) przewyższają je bretońskie trebusze, wykorzystujące skomplikowany system przekładni i przeciwwag. Jednak największy strach wzbudzają działa używane przez wojska Imperium.

W Imperium trwa zacięła, lecz szlachetna rywalizacja między dwoma najważniejszymi ośrodkami myśli inżynierskiej. Imperialna Akademia Artylerii w Nuln opracowuje nowe oraz udoskonala istniejące modele dział i armat, natomiast Akademia Inżynierii w Altdorfie to główny ośrodek prac nad projektami machin kołowych, umożliwiających szybki transport dział na pole bitwy.

W zbożnym dziele rozwijania myśli technologicznej ludzkim inżynierom pomagają krasnoludscy mistrzowie, którzy już dawno temu wynaleźli proch strzelniczy, a ich wynalazki (przede wszystkim doskonałej konstrukcji działa) to rozwiązania wyjątkowo skuteczne i stanowiące jednocześnie szczyt kunsztu inżynierskiego.

Maszyny wojenne

W poszczególnych krainach Starego Świata używa się rozmaitych typów machin wojennych. Niektóre zachowały niezmienną formę od wielu pokoleń, inne zaś podlegają ciągłym ulepszeniom

Tabela 4-4: Balisty

Nazwa	Obsługa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkbalista	7	550 <i>zk</i>	—	zwykła	10	70/150	12 rund	brak	znikoma
Balista	8	750 <i>zk</i>	—	zwykła	12	150/300	15 rund	przebijający zbroję	rzadka
Łuk oblężniczy	1	50 <i>zk</i>	200	zwykła	5	50/100	6 rund	brak	rzadka
Skorpion	6	375 <i>zk</i>	—	zwykła	8	100/200	10 rund	brak	spordyczna

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

i modyfikacjom. W szczególności dotyczy to artylerii – dział, katapult i balist. W dalszej części rozdziału opisano najbardziej popularne rodzaje machin wojennych.

Balista

Z wyglądu balista przypomina wielką kuszę. Potrafi miotać strzały o długości włóczni, z nieprawdopodobną siłą i na daleką odległość. Główne ramię wykonane jest najczęściej z twardego drewna, a cięciwy ze splecionych ludzkich włosów lub skręconych ściśle zwierzęcych ścięgien. Ramię naciąga się za pomocą korb. Mimo iż balisty cechują się dość dużą celnością, pod względem zasięgu ustępują katapultom.

Jednym z najwcześniejszych rodzajów balisty był łuk oblężniczy, czyli wielki łuk osadzony na podpórce. Został wymyślony w Tilei niemal tysiąc lat temu. Wkrótce zyskał sobie popularność także w pozostałych krainach Starego Świata, głównie ze względu na daleki zasięg wyrzucanych pocisków. Na bazie tego wynalazku powstało wiele różnych modeli machin miotających, natomiast sam łuk oblężniczy, w nieco zmniejszonej i zmodyfikowanej formie, przetrwał jako ręczna kusza. Nieco bardziej zaawansowanym rodzajem maszyny miotającej była osadzona na trójnogu arkbalista – pierwowzór nowoczesnej balisty. Zamiast strzał, które straciły swoją użyteczność w obliczu gwałtownego rozwoju fortyfikacji, arkbalista wyrzuciła krótkie włocznie. Drewniane ramię maszyny wyrzuciło pociski z taką siłą, że potrafiły przebić grube tarcze, wrota, a nawet drewniane palisady.

Wiele lat później, w odpowiedzi na coraz częściej budowane mury kamienne, prymitywne urządzenia miotające strzały musiały zostać zmodyfikowane, głównie w celu uzyskania zwiększonej siły rażenia. Doprowadziło to do wynalezienia dwóch rodzajów machin miotających, stosowanych do tej pory. Pierwszą jest nowoczesna balista. Posiada duży zasięg i niezwykłą celność, co czyni z tej broni doskonały oręż przeciwko oddziałom wojska i taborom. Grad pocisków wyrzucanych z dużej odległości potrafi wzbudzić popłoch nawet w szeregach najbardziej zdyscyplinowanych żołnierzy. Dysponując efektywnym zasięgiem strzału do 300 metrów, balisty szybko stały się postrachem pól bitewnych. Jej zmniejszoną odmianą jest maszyna zwana skorpionem. Mimo krótszego zasięgu i mniejszych pocisków (strzela krótkimi włóczniami), skorpion pozwala na precyzyjny ostrzał celu oddalonego nawet o 200 metrów.

Mimo iż od wynalezienia łuku oblężniczego minęło już wiele lat, a dawne rozwiązania były wielokrotnie modyfikowane przez inżynierów z innych krain, Tileańczycy wciąż wysoko cenią balisty. Maszyny te stanowią wyposażenie oddziałów w polu, a także znajdują zastosowanie jako oręż obronny w czasie oblężeń. Montowane wysoko na wieżach i basztach, balisty potrafią zasypać szturmujące oddziały śmiertelnościami gradem pocisków. W czasie wojen kobiety z Tilei zapuszczają i obcinają długie włosy, aby potem ofiarować je jako swój wkład w budowę nowej balisty.

Używanie balisty

Balista to łatwy w obsłudze rodzaj maszyny miotającej. W zasadzie może ją obsługiwać nawet niewielka liczba osób. Jedna osoba celuje, natomiast przynajmniej dwie inne muszą napiąć cięciwę za pomocą korb i ułożyć

ciężki belt w prowadnicy. Balista może być doskonałym narzędziem do obrony wydzielonego odcinka murów lub baszty przed szturmującymi oddziałami wroga. Jednak biorąc pod uwagę długi czas przeladowania, niekiedy lepiej używać ciężkich kusz. Współczynniki różnych odmian balist zostały podane w Tabeli 4-4: Balisty.

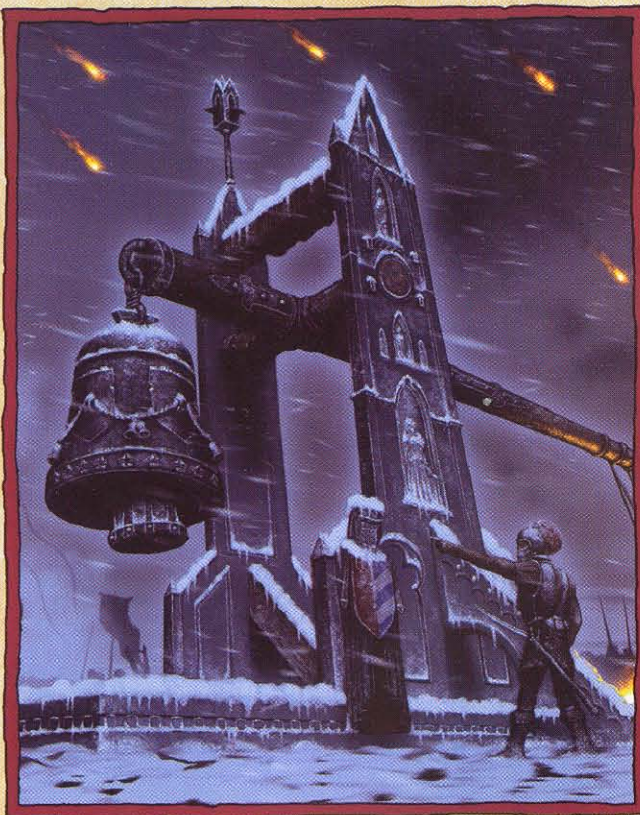
Taran

Taran to jedna z najstarszych machin oblężniczych. Jest to ciężka platforma na kołach przeznaczona do wyważania wrot i bram miejskich. Najprostsze tarany były zwykłymi pniami drzew niesionymi przez grupę wojowników. Obecnie wytwarzane tarany mają metalowe głowice odlewane w formie baraniego, smoczego lub wilczego łba, a także platformę przykrytą tarczami i namoczoną skórą, w celu zabezpieczenia maszyny przed spalaniem. Sam taran zawieszony jest na łańcuchach, które umożliwiają rozbijanie głowicy bez konieczności poruszania całej platformy.

Używanie tarana

Wielkie oblężnicze tarany to maszyny raczej rzadko spotykane w przygodach do *Warhammera*. Natomiast małe tarany mogą być wykorzystywane pod warunkiem, że w grupie znajduje się





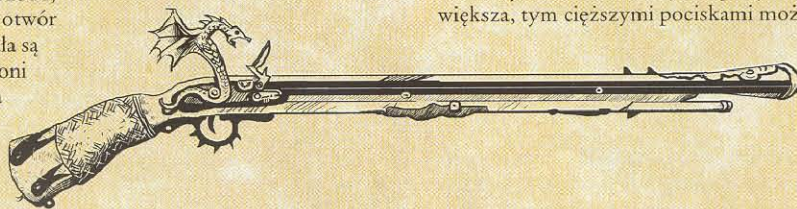
dostatecznie dużo osób, aby go unieść. Taran można wykonać z dowolnego pnia drzewa o długości przynajmniej 2 metrów i średnicy 30 centymetrów. Na każde dwa metry długości tarana powinno przypadać po jednej osobie z każdej strony. Użycie tarana zapewnia modyfikator +5 do testów Krzepy przy wyważaniu wrót, drzwi lub obalaniu innych zapór, a dodatkowo +5 za każdą osobę powyżej 1 (maksymalnie +30). Stopień trudności testu wykonywanego podczas wyważania wzmocnionych lub okutych wrót może zostać podwyższony (decyzja MG).

Ciężkie maszyny wojenne

Tego rodzaju maszyny wojenne rzadko pojawiają się w typowych przygodach rozgrywających się w świecie *Warhammera*. W najlepszym wypadku mogą stać się osią wydarzeń w scenariuszu, a nie stanowić element wyposażenia drużyny Bohaterów. Wysoki koszt, niewielka dostępność i złożoność konstrukcji, nie mówiąc już o braku umiejętności potrzebnych do ich obsługi, praktycznie wykluczają możliwość używania ich przez BG. Co więcej, siła rażenia pocisków jest tak wielka, że zwykle jest to oręż przeznaczony do działań przeciwko licznym grupom przeciwników, albo do niszczenia fortyfikacji.

Działo

Wymyślone i udoskonalone przez krasnoludy działa i armaty stają się popularnymi maszynami w całym Imperium. Odlane z brązu lub żelaza lufy spoczywają na drewnianych ławetach, często zaopatrzonych w koła. Ładowane są od przodu, natomiast odpalane przez otwór zapalowy z tyłu lufy. Działa są pierwotnie ręcznej broni palnej, lecz ich siła rażenia jest nieporównywalnie większa. Obecnie różnego rodzaju armaty stanowią



podstawowe wyposażenie oddziałów artyleryjskich, zapewniając wsparcie dla pozostałych formacji. Zdolne do kruszenia murów, przełamania natarcia zwartych oddziałów, a nawet do przebijania twardych pancerzy wielkich potworów, działa cieszą się opinią broni niebezpiecznej także dla własnych wojsk. Znane są przypadki przypadkowych eksplozji, które rozrywały na strzępy obsługę działa, oraz niecelnego ostrzału, który dziesiątkował żołnierzy z oddziałów ubezpieczających linię armat. Biorąc pod uwagę wysoki koszt działa (zwykle na zapłacenie takiej kwoty stać jedynie wielkie miasta) oraz konieczność zapewnienia wieloosobowej i przeszkolonej załogi artyleryjskiej, należy wątpić, by któraś z armat kiedykolwiek wpadła w ręce Bohaterów.

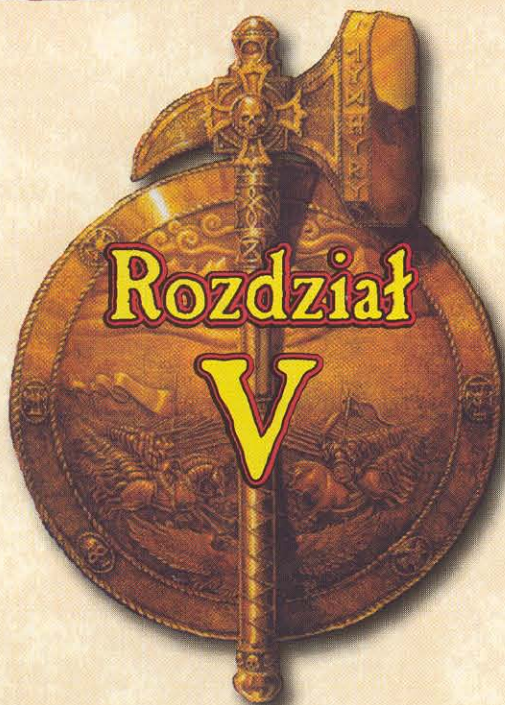
Pierwsze modele dział pojawiły się niecałe pięć stuleci temu. Były to projekty krasnoludzkie, zmodyfikowane przez inżynierów z Imperialnej Akademii Artylerii. Początkowo odlewano je z brązu lub z żelaza okutego obręczami. Niedoskonałość tej konstrukcji sprawiała, że pierwsze armaty były jeszcze bardziej niebezpieczne w użyciu niż współczesne działa. Z początku były wykorzystywane do wystrzeliwania pocisków mających formę zwykłej strzały, lecz wkrótce zastąpiono je kamiennymi i ołowianymi kulami. Obecnie używa się również kul szrapnelowych (wypełnionych mniejszymi kulkami, odłamkami szkła lub ostrymi skrawkami metalu) oraz eksplodujących, szczególnie skutecznych przy ostrzeliwaniu oddziałów wojskowych.

Kolejnym usprawnieniem działa jest osadzenie go na drewnianym łożu. Początkowo działa montowano na stałe w żelaznych uchwytach na murach zamkowych. Wprowadzenie ruchomej ławety znacznie zwiększyło siłę uderzeniową wojsk Imperium. Obecnie niemal każda większa formacja korzysta ze wsparcia artyleryjskiego, które okazywało się ważnym czynnikiem w wielu bitwach, a także odegrało kluczową rolę w niedawnych wielkich bitwach podczas Burzy Chaosu.

Katapulta

Katapulta to powszechnie stosowane określenie każdego typu maszyny miotającej, która w odróżnieniu od balisty nie strzela wzdłuż płaskiej trajektorii, ale przerzuca pociski (głazy, kotły z płonącym olejem) ponad przeszkodami. Zostały wymyślone w odpowiedzi na coraz grubsze fortyfikacje miast i zamków, w obliczu których dotychczas stosowane balisty stały się mało efektywne. Po raz pierwszy katapulty zostały wykorzystane w trakcie jednej z niekończących się wojen, jakie toczą ze sobą tileańskie miasta-państwa. Możliwość ich zbudowania na polu bitwy, z łatwo dostępnych materiałów (drewno i liny), powodowała, że wcześniej niż działa znalazły zastosowanie na polu bitwy i w czasie oblężeń. Obecnie wzrost znaczenia dział i wprowadzenie wynalazku ławety kołowej zmniejsza przydatność katapult do celów ofensywnych.

Istnieją dwa podstawowe typy katapult, powszechnie używanych w Starym Świecie. Pierwszym z nich jest katapulta właściwa – wyposażona w dźwignię naciaganą za pomocą lin. Wśród jej odmian wyróżnić można manganę (oblężniczą katapultę wyposażoną w ramię zakończone czaszą lub wielkim kubłem, w którym umieszcza się pocisk), a także onagra, który posiada ramię w formie procy, co znacznie zwiększa zasięg strzału i siłę rażenia pocisku. Drugim rodzajem jest używany w Bretonii trebusz. Jest to maszyna miotająca o skomplikowanym systemie przeciwwagi, który działa niczym wielka proca. Pod tym względem przypomina nieco tileańskiego onagra, który był pierwowzorem dla trebusza. O efektywności dowolnej katapulty decyduje jej rozmiar. Im większa, tym cięższymi pociskami może miotać, a co za tym idzie, dokonywać większych zniszczeń zarówno wśród żołnierzy wroga, jak też w systemie fortyfikacji obronnych.



Ekwipunek ogólny

„Jeśli pokażesz się na balu hrabiny w tych lachmanach, to zapewniam, że nie dożyjesz wybuchu skandalu”.

– Adelberd von Tinzberg,
arystokrata z Nuln.

Choć nikt nie zaprzeczy, że dobry miecz i wytrzymała zbroja mogą ocalić skórę, to żaden z bohaterów Starego Świata nie przeżyje w głęsy bez pełnego ekwipunku podróżnego. W ciemnościach, gdy bez światła nie sposób dostrzec wroga, broń okaże się bezużyteczna. Prawda jest taka, że oręż i pancerze są najmniej ważnym elementem najpotrzebniejszego dobytku. Poniższy rozdział prezentuje wszelkiego rodzaju wyposażenie – od pożywienia i ubrań, po fachowe narzędzia i sprzęty domowe – jakie można nabyć za gotówkę. Chcesz kupić szafę, metalową kasetkę, a może 13 metrów konopnej liny? Nie ma problemu, mamy wszystko. Rozszerzając wybór przedmiotów, jakie mogą nabyć Bohaterowie, Mistrz Gry będzie mógł rozbudować atmosferę przygody oraz na kilka odmiennych sposobów wyciągnąć z kieszeni Bohaterów ciężko zarobione pieniądze.

– Ubranie –

W Starym Świecie ubranie to wyznacznik statusu i zamożności. Na ulicach można spotkać arystokratów w ekstrawaganckich kreacjach oraz biczowników, których poranione ciała owinięte są w przesiąkniętą krwią i brudem resztki pokutnych worków. Co więcej, Bohaterowie nie mogą cały czas chodzić w pancerzach. Kiedyś muszą zdjąć żelazto z pleców, ale kiedy się go już pozbędą, to co im wówczas pozostanie?

Ubrania stosowane w *Warhammerze* zostały pogrupowane według jakości wykonania. Szaty najlepszego wyrobu godne są nawet Imperatora, podczas gdy biedaka przed zimnem będą chroniły lachmany lub ubranie kiepskiej jakości. Jednakże Mistrzom Gry i graczom, którzy preferują bardziej dogłębne podejście do tego tematu, pomoże **Tabela 5-1: Ubranie**, w której można znaleźć opisy poszczególnych elementów stroju. Dzięki tym zasadom Bohater może cieszyć się wspaniałym, nowym pasem, którym będzie spinał zwykłe spodnie i pod który wsunie przepoconą koszulę. Jedna niewielka zmiana w wyglądzie postaci może nadać jej wyjątkowego stylu, a może nawet zapoczątkować nową modę ubierania się.

Moda

Moda zmienia się w zależności od tego, gdzie Bohater przebywa i w jakim towarzystwie się obraca. Dla przykładu, mieszkańcy Kisleva lubują się w ozdabianiu szat futrami, a wielu z nich nosi płaszcze wykonane z wyprawionych skór wilczych lub niedźwiedzi. Natomiast w Estalii słynni szermierze wolą luźne koszule i obcisłe bryczesy, wpuszczone w wysokie, modne buty i jak ognia wystrzegają się wschodnich strojów. Ich płaszcze są w zasadzie krótkimi pelerynami, a praktycznie każdy mężczyzna nosi wymyślny kapelusz.

Podobne obyczaje i trendy ubierania się panują w Tilei (choć żaden Estalijczyk godny honoru swego rodu, nigdy otwarcie tego nie przyzna), tyle że tamtejsze płaszcze są długie, luźne i lekkie. Bywają wykorzystywane przez rzeźmieszków i najemników do owinięcia i unieruchomienia broni lub odwrócenia uwagi przeciwnika.

W Imperium kwestia ubrań wygląda nieco inaczej. Poddani Imperatora pochodzą z różnych prowincji, ale ogólnie rzecz ujmując, ubiór jest świadectwem statusu społecznego obywatela. Szykownie ubrany poszukiwacz przygód może się spodziewać traktowania z szacunkiem i lepszego przyjęcia niż zwykły obdartus w lachmanach. Można natomiast wyróżnić trzy zasadnicze trendy, związane z regionami państwa – fasony prowincji zachodnich, północnych i wschodnich.

Zachód

Za Zachód Imperium uznaje się tereny położone za rzekami Reik i Aver, czyli prowincje: Reikland, Averland i Wissenland. Ich mieszkańcy uważają się za nowoczesnych, postępowych i obytych. Nic dziwnego. Zamieszkane przez nich tereny są bogatsze i zasobniejsze niż dzika północ i wschód. Kwitnie tam kultura i sztuka, a zwykli obywatele mają dostęp do wielu udogodnień, o których krajanie z innych rejonów Imperium mogą jedynie pomarzyć. Mieszkańców prowincji zachodnich chronią potężne armie, a w miastach rozgrywa się wielka polityka. Zasobność tych rejonów sprawia, że zarówno bogaci, jak i niezamożni mogą pozwolić sobie na ubrania szyte ze znakomitych materiałów, farbowane najlepszymi i rzadko spotykanymi barwnikami. Mężczyźni zwykle gołą brody, pozostawiając jedynie wąsy lub bokobrody. Kobiety ubierają się zgodnie z najnowszą modą, kreując style i wzory, jakie później

Tabela 5-1: Ubranie

Strój	Cena	Obc.	Dostępność
Buty ciężmy	18 s	5	duża
Buty jeździeckie	3 zk	10	duża
Buty podkute	30 zk	30	rzadka
Buty wysokie	8 zk	15	mała
Chustka	6 p	–	przeciętna
Czapka/kapelusz	10 s	1	duża
Dublet	10 s	2	duża
Fartuch	5 p	2	duża
Gorset	3 zk	2	przeciętna
Kamizela/kubrak	10 s	4	duża
Kapelusz z szerokim rondem	1 zk	5	duża
Kaptur	5 s	2	przeciętna
Kilt	12 s	3	przeciętna
Kostium	5+ zk	10	przeciętna
Koszula/bluzka	1 zk	4	duża
Koszula nocna	2 zk	1	rzadka
Kurtka lub kapota, ciężka	5 zk	10	duża
Kurtka lub kapota, lekka	3 zk	5	duża
Łachmany	1 p	5	powszechna
Maska	10 s	2	przeciętna
Pantofle	10 s	5	duża
Pas	4 zk	1	duża
Pasek	3 s	1	duża
Peleryna, długa	9 s	7	przeciętna
Peleryna, krótka	5 s	5	przeciętna
Plaszcz zimowy	10 zk	15	duża
Plaszcz	5 zk	10	duża
Przepaska biodrowa	4 s	1	powszechna
Rękawiczki	3 zk	–	przeciętna
Saczek	4 zk	–	przeciętna
Sandaly	2 s	2	przeciętna
Skarpety	26 s	–	przeciętna
Spodnie bryczesy	15 s	4	duża
Spodnie pończochy	6 zk	3	przeciętna
Suknia/spódnica	1 zk	15	duża
Szal	15 p	–	duża
Szarfa	30 p	1	mała
Szaty	15 zk	25	mała
Szaty kapłańskie	13 zk	20	mała

naśladowane będą w innych częściach Imperium, a nawet na dworach innych państw Starego Świata. Gusta są bardzo niestałe i zmieniają się z każdą porą roku. Jedne kroje, kolory i akcesoria znajdują uznanie, inne popadają w niełaskę i zapomnienie. Obecnie w dobrym tonie są długie suknie o obszernych wycięciach, farbowane na jasne kolory, których uzupełnieniem są kapelusze o wymyślnych kształtach i ozdobach. Jedyne, co się nie zmienia, to zwyczaj odsłaniania wdzięków, które kryją się pod ubraniami.

Północ

Północne prowincje, to drugi pod względem znaczenia rejon Imperium, w którego skład wchodzi prowincje: Nordland, Middenland, Ostland i Hochland. Ludzie zamieszkujący tamte rejony z ogromną nieufnością odnoszą się do wszelkiej maści kupców, urzędników czy szlachciców. Mieszkańców prowincji zachodnich uważają za zniewieściałych i próżnych, a popularną tam modę za przejaw bezguścia. Sami preferują zwierzęce skóry i futra, za nic w świecie nie sięgają po pudry,

a w głębokiej pogardzie mają jedwab lub inne delikatne materiały oraz udziwnione maniery „światowców”. Mężczyźni z północy wyglądają jak barbarzyńcy – zapuszczają długie włosy i pełne brody, które upodobniają ich do krasnoludów. Kobiety z rzadka noszą się wedle zachodniego szyku, a większość z nich nie rezygnuje z tradycyjnych krojów sukien. Nie można jednak powiedzieć, aby stroje ludzi z północy Imperium były szare i bezbarwne. Wręcz przeciwnie, ich ubrania są najbardziej kolorowe w całym Imperium, a płaszcze, koszule i spodnie stanowią kombinację barw, która jest dla nich powodem do dumy. Szczególną estymą cieszą się futra. Po ich jakości można rozpoznać pozycję społeczną i zamożność szlachcica.

Wschód

Ostatnim rejonem Imperium są jego wschodnie rubieże, na które składają się prowincje: Ostermark, Stirland, Talabekland. Jak można się spodziewać, ich mieszkańcy stanowią dokładne przeciwieństwo Zachodu. Podczas gdy Zachód to bogate, dobrze rozwinięte centrum polityczne, Wschód naznaczony jest biedą, zacołaniem i kołtuństwem. Tam każdy dzień to walka o przetrwanie, a mieszkańcom nie starcza pieniędzy na kupno zbroi, nie mówiąc o wymyślnych strojach. Ludzie zamieszkujący Wschód ubierają się na kislevską modłę, w obszerne szaty przepasane kolorowymi szarfami, szuby pikowane futrem i ciężkie wełniane peleryny. Większość mężczyzn zapuszcza długie, sumiaste wąsy lub kozie brodki. Kobiety przycinają włosy wraz ze zmieniającymi się porami roku. Krótsze noszą latem, dłuższe zimą.

Poza granicami Imperium

Imperium to główny ośrodek kultury w Starym Świecie. Nic dziwnego zatem, że także w kwestiach mody pozostaje niekwestionowanym wyznacznikiem trendów. Estalia i Tilea podchwytywać wszelkie nowinki, jakie zauważą w zachodnich prowincjach Imperium. Kupcy z Arabii noszą długie, powłóczyście szaty w ciemnych kolorach, ozdobne turbany oraz wielkie ilości biżuterii. W Bretonii ostatnim krzykiem mody wśród rycerstwa są kubraczki w barwach rodowych, a szlachetne damy noszą długie suknie, naśladując Panią Jeziora. Natomiast zwykli Bretończycy cenią sobie proste szaty. Gmin zakłada gęsto tkane koszule i spodnie, a na wierzch skórzane kapoty. Wyższe klasy preferują bardziej szykowne stroje, choć zwykle ich krój przypomina ubranie noszone przez biedniejszych ludzi. Jediną różnicą stanowią materiały, z jakich szyte są ubrania.

Nieludzie

Niziołki ubierają się zgodnie z modą, która panuje na wschodnich krańcach Imperium, preferując spodnie, wpuszczone w nie koszule oraz zakładane na wierzch kamizelki. Za nic też mają zmienne trendy ludzkiej mody.

Elfy uwielbiają kolorowe szaty z doskonałych materiałów, choć wzory i połączenia barw bywają trudne do zaakceptowania nawet przez otwartych i chętnych nowinek mieszkańców zachodniej części Imperium. Szczególnie ulubionym przez elfy materiałem jest jedwab z Kataju, wygodny i piękny. Choć stosowane przez elfich tkaczy wzory są bardzo proste, to prezentowane przez nich kunszt pozostaje niedoścignionym wzorem dla ludzkich rzemieślników.

Krasnoludy, czego można się spodziewać, ponad piękno ubrań przedkładają ich praktyczność, lubując się w skórze, wełnie oraz dodatkach z metalu, zwykle z żelaza.

Buty: W Starym Świecie nosi się różnego rodzaju obuwie.

Ciężmy wykonane są z cienkiej, miękkiej skóry, a ich głównym zadaniem jest nie tyle ochrona stopy, co zapewnienie jej wygody. Ich cechą charakterystyczną jest czubek, wygięty do tyłu i w dół. Ciężmy dostępne są w jednym z dwóch kolorów: brązowym lub czarnym, pod warunkiem, że osobę stać na okazały wydatek.



Buty do jazdy konnej wykonane są ze sztywnej skóry, a ich wysokie cholewy kończą się tuż pod kolanami jeźdźca. Głównym zadaniem tych butów jest ochrona nóg jeźdźcy przed obrażeniami, dlatego wykonane są z utwardzonej skóry, która choć droga, jest wytrzymała i przy tym zapewnia umiarkowaną wygodę.

Podkute buty są z lubością zakładane przez krasnoludzkich i ludzkich żołnierzy. Cechą szczególną takich butów są gwoździe powbijane w podeszwy, co znacznie przedłuża wytrzymałość obuwia. Choć każdy może dokonać tej prostej przeróbki, to krasnoludy osiągnęły mistrzostwo w szewskim fachu, a wyrabiane przez nie obuwie wystarcza poszukiwaczowi przygód na całe życie. Bohater nie musi się obawiać, że je znosi. Wytrzymają nawet najtrudniejsze warunki i poniosą go po najgorszych drogach. Z tego powodu nie znajdzie się żadnych podkuwanych przez krasnoludy butów o jakości wykonania kiepskiej lub przeciętnej.

Natomiast strojnisi lub osoby, które nie lubią błota na drogach, z chęcią zakupią wysokie, wygodne i dopasowane buty z miękkiej skóry, które osłaniają całe nogi, z udami włącznie. Droższe buty lepszej jakości są bardziej elastyczne i lepiej pasują do stopy, natomiast tanie i gorszego wyrobu są źle dopasowane, śmierdzą lub mają dziurawe podeszwy, które nie chronią stóp przed wilgocią.

Większość ludzi w Starym Świecie nie może sobie pozwolić na kupno butów. Zwykle rozwiązują ten problem obwijając stopy szmatami lub kawałkami skóry, ale wprawny szewc może zbić majątek na szyciu pantofo. Obuwie wyrabiane w Starym Świecie nie ma sznurowadeł. Stopa jest wsuwana do środka buta zapinanego na sprzączkę.

Chustka: Chustek do nosa używają zarówno arystokraci, jak i dokerzy. Jak zwykle, o różnicy decydują wykorzystane materiały, i tak plebsowi wystarczy kawałek wybrudzonej flaneli, podczas gdy szlachta zadowala się jedynie najdelikatniejszymi jedwabiami.

Jedni i drudzy używają chusteczek, aby oddzielić się od smrodu lub zakryć usta, gdy coś mówią, by nikt nie mógł odczytać słów z ruchu ich warg. Droższe chusteczki bywają wyszywane lub ozdabiane monogramami.

Czapka/kapelusz: Czapki i kapelusze chronią głowę przed zimnem, deszczem i palącym słońcem. Szyje się je w niezliczonej ilości fasonów. Na wschodzie Imperium popularne są szpiczaste czapeczki, w Estalii fezy, a Bretończycy noszą marynarskie kepi. Najczęściej spotykane w Starym Świecie są jednak zwykłe czapki lub kapelusze z rondem.

Dublet: Lekką kamizelkę bez rękawów zakłada się z reguły na wierzch koszuli. Częstokroć przyozdabiane są guzikami lub cekinami, a krój i długość zależą od panującej mody.

Fartuch: Zadaniem fartucha jest chronić ubranie przed pyłem, ogniem lub zabrudzeniem od jedzenia. Większość kucharzy, rzeźników lub medyków w Starym Świecie używa fartuchów, nie chcąc ubrudzić się przy pracy. Im lepszy fartuch, tym lepiej chroni przed wrzątkiem, sosem lub krwią. Alchemicy i kowale zazwyczaj kupują fartuchy dobrej lub najlepszej jakości, wykonane z twardej skóry.

Gorset: Gorset zaliczany jest do bielizny, a jego cechą charakterystyczną są haczyki z przodu, zaciskane przez wiązane na plecach tasiemki. Dzięki nim kobieta może „zwęzić” swoją talię i wyeksponować kobiece wdzięki. Typowy gorset zaczyna się tuż poniżej piersi i kończy na udach. Dzięki niemu damy z towarzystwa są w stanie wyszczuplić sylwetkę, a niektórzy wojowniczkami posunęły się do tego, że zaczęły nosić go jako odzież wierzchnią, co zostało uznane za akt skandaliczny.

Kamizelka/Kubrak: Kubrak jest dość luźny, ma niski kołnierzyk i sięga od ramion przez pas aż do bioder. Podobnie jak kamizelka, którą można nabyć w tej samej cenie, zakładany jest jako odzież wierzchnia na koszulę. Szczególną

Jakość wykonania ekwipunku

Ekwipunek, podobnie jak broń, zbroje i amunicja, różni się jakością wykonania. Jednak w przeciwieństwie do nich, różnica precyzji i dokładności, z jaką został wykonany, nie jest łatwo wykrywalna i widoczna już na pierwszy rzut oka. Dwa identyczne z wyglądu plecaki mogą się diametralnie różnić, ponieważ jeden z nich może mieć dziurę w dnie, pośpiesznie załataną przez kaletnika. W trakcie przeróżnych przygód, jakie spotkają awanturników, tańszy plecak może się rozpruć, pęknąć, jego paski przetrzeć, a niesiona zawartość w krytycznym momencie wypaść przez dziurę. Kilka złotych koron więcej wydanych na sprzęt lepszej jakości może okazać się dobrą inwestycją w sprzęt, na którym można polegać i który nie rozpadnie po pierwszym użyciu. Zasady dotyczące zakupu przedmiotów lepszej lub gorszej jakości znajdują się we **Wprowadzeniu** do niniejszego dodatku.

popularnością cieszy się pośród służby lub biedniejszych mieszkańców Starego Świata, którzy nie mogą pozwolić sobie na odzienie lepszej jakości.

Kapelusz z szerokim rondem: Kapelusz z szerokim rondem zapewnia doskonałą ochronę przed deszczem. Wykonany ze sztywnego materiału lub skóry, szczególnie przypadł do gustu strażnikom dróg, włóczęgom, banitom i innym typom spod ciemnej gwiazdy, którzy nie chcą być rozpoznawani na pierwszy rzut oka.

Kaptur: Kaptur zakrywa głowę i ramiona, czasem jest noszony wraz z płaszczem. Mieszkańcy wschodnich rubieży Imperium swoje kaptury często obszywają grubym futrem.

Kilt: Kilty są szczególnie popularne wśród górali z Albionu i Gór Szarych. To proste spódnice sięgające kolan, noszone przez mężczyzn, a po hacie i wzorze materiału można poznać, do jakiego klanu należy właściciel kiltu.

Kostium: Kostium to sceniczny ubiór cyrkowca. Używają ich głównie komedianti, błazny i aktorzy. Kostiumy lepszej jakości są sprzedawane wraz z zestawami do charakteryzacji, podczas gdy kiepsko wykonane ledwo pozwalają na odróżnienie artysty od publiczności. Pośród dworskich, a nawet elektorskich kuglarzy, szczególnie popularne są kostiumy błaznów lub arlekinów. Natomiast mimowie, których sztukę nader wysoko ceni się w zachodnich prowincjach Imperium, ubierają się w czarne kostiumy, jedynie twarze malując na białło.

Tkaniny

Moda i dostępność niektórych materiałów sprawiają, że ubrania Starego Świata są szyte z różnych tkanin. Choć wełna i płótno są szeroko rozpowszechnione, to większość ludzi nosi odzienie z lnu. Bawełna i jedwab zostały przywiezione zza mórz stosunkowo niedawno, a koszt ich importu z Kataju jest tak wysoki, że jedynie szlachta może sobie pozwolić na kupno tak drogich materiałów. Poniżej wymieniono najczęściej spotykane rodzaje tkanin:

Flanela: Flanela jest popularnym materiałem pozyskiwanym z wełny, który najlepiej nadaje się do wyrobu bandaży lub niewielkich sztuk garderoby.

Jedwab: Jedwab jest przywożony przez kupców z odległego Kataju i nie ma droższej od niego tkaniny w Starym Świecie. Adamaszkim nazywa się jedwab, w który zostały wplecione skomplikowane hafty i wzory.

Len: Len uzyskuje się z konopi i jest to najczęściej spotykany materiał w Starym Świecie.

Płótno: Ten gruby i szorstki materiał tkany jest z lnu i konopi, a w ubraniach z niego szytych chodzi chłopstwo i przedstawiciele klasy średniej.

Samodział: Samodział to szorstki materiał czerwono-brązowego lub szarego koloru, który wyrabia się z wełny. Uszyte z niego ubrania zakładają najubożsi.

Wełna: Grubo tkana, czysta i gęsta wełna stanowi podstawę do wyrobu odzienia zimowego, a także narzut na łóżka, zasłony oraz sztandarów.

Koszula/bluzka: Prosta, choć dopasowana koszula lub bluzka, może mieć długość i krój zależne od fasonu. Za tę samą cenę można kupić także podkoszulki, które noszone pod odzieżą, pomogą zachować ciepło w mroźne dni. Szczególnie oddane siostry Sigmartyki noszą koszule tkane z końskiego włosia (włosiennice), których szorstkość pomaga im unikać niebezpieczeństwa pokus cielesnych i skupić się na pracy ku chwale bożej.

Koszula nocna: Koszula nocna to prosta, długa szata z wełny albo lnu, którą zarówno mężczyźni, jak i kobiety zakładają do snu. Niektóre osoby, mniej dbałe o wygląd, nie zdejmują jej nigdy, zarzucając na nią kubrak i wpuszczając w spodnie, jednakże taki zwyczaj nie jest powszechnie akceptowany. Najdroższe koszule nocne mają piękne kolory, zdobienia oraz olśniewające hafty i aplikacje, często wyszywane złotą nicią.

Kurtka/kapota: Zarówno lekkie, jak i ciężkie kurty lub kapoty, wywodzą się od kamizelek. Charakteryzują je długie rękawy i warstwa ocieplająca. Od przodu zapinane są na guziki lub drewniane koleczki, dzięki czemu chronią noszącego przed chłodem. Większość kapot wykonana jest z wełny lub samodziału, choć te najlepszej jakości mogą mieć wstawki i aplikacje z farbowanego na czarno jedwabiu. Skórzana kurtka jest jednym z najbardziej popularnych elementów opancerzenia.

Lachmany: Podarte lub podniszczone strzępy koszuli i spodni zapewniają niewielką ochronę przed chłodem. Nie ma mowy o butach, rękawicach i nakryciu głowy. Tego rodzaju odzienie noszą najbiedniejsi żebracy. Różnice w jakości wykonania odzwierciedlają jedynie dawną wartość szmat lub kolejne warstwy podartego odzienia. Te najlepszej jakości mogą być pozostałościami grubszej peleryny, podczas gdy ubranie kiepskiej jakości ledwie zakrywa nagość, nie zapewniając żadnej ochrony przed chłodem i deszczem.

Maska: Maski są chętnie noszone zarówno przez udających się na bal arystokratów, jak i wyruszających na rozbój bandytów. W zależności od przeznaczenia, mogą jedynie zakrywać oczy lub być wymyślnymi, małymi dziełami sztuki. Wiele z nich, zwłaszcza używanych na maskaradach w Altdorfie, służy za wyznacznik statusu społecznego i bogactwa właściciela, a wykonane są ze skóry, srebra, złota, futer, piór egzotycznych ptaków lub innych, równie drogich materiałów. Bandyci i rzezimieszki noszą je po to, aby nie zostać rozpoznanymi przez ofiary lub stróżów prawa.

Pas: Pasy są grubsze od pasków i także wyrabiane ze skóry, choć zdarzają się też cięższe pasy z połączonych metalowych ogniw. Styl, w jakim się je wykonuje, zmienia się co sezon, ale obecnie modne są długie pasy, które można kilkakrotnie obwinąć wokół talii. Pasy są na tyle mocne, że można do nich przypiąć sakiewkę, broń, a nawet kołczan.

Pasek: Prosty, skórzany pasek ze sprzączką, którego zadaniem jest podtrzymywanie spodni. Za tę samą cenę można zakupić szelki. Pasy lepszej jakości mają ozdobne sprzączki, najczęściej ozdobione emblematami rodowym lub innymi zdobieniami. Zwykle do wykonania paska używa się świńskiej skóry, choć czasem zdarzają się wykonane ze skór rekinów, a nawet krokodyli. Oszczędniejsze osoby mogą obwiązać spodnie sznurkiem lub kawałkiem utwardzonego rzemienia, związanego z przodu na supeł.

Kolory

Kolor ubrania zależy nie tylko od panującej mody, ale także od zasobności kieszy kupującego. Niektóre barwniki, na przykład purpura, są pozyskiwane z rzadkich surowców, co znacznie podwyższa cenę ubrania. Purpura pozyskiwana jest z pewnego rodzaju małży, które żyją w niewielkim akwenie na zachód od Tilei, stąd na zapłacenie ogromnej sumy za porcję barwnika mogą pozwolić sobie jedynie monarchowie Starego Świata. Z drugiej strony, zwykła czerwień jest bardzo taną farbą, ponieważ pozyskuje się ją z rdzy, składnika łatwo dostępnego i występującego w ogromnych ilościach. Poniżej zamieściliśmy kilka najczęściej stosowanych w Imperium barwników do tkanin:

Biały: Białe płótno jest tanie i nawet w najbiedniejszych wioskach można zobaczyć szyte z niego ubrania. Niestety, bardzo krótko pozostaje na tyle czyste, aby można było odgadnąć jego prawdziwy kolor. Kapłani i szlachta często obnoszą się z czystością swoich śnieżnobiałych strojów.

Błdoniebieski: Jasny błękit jest najpopularniejszym w tym sezonie kolorem w zachodnich prowincjach Imperium. Jego niska cena sprawia, że nawet najbiedniejsi mogą sobie nań pozwolić i choć przez chwilę „być na czasie”.

Błękit: Jasnoniebieski kolor jest bardzo powszechny i co krok można spotkać człowieka noszącego ubranie tej barwy. Składnikiem barwnika jest miedź, metal pospolity i niedrogi. Im ciemniejszy odcień niebieskiego, tym barwnik jest droższy, nie zatem dziwnego że arystokracja upodobała sobie granat.

Bordowy: Kolejny z tanich, pospolitych barwników, szeroko stosowany do farbowania samodziału.

Brązowy: Ten kolor należy do jednego z najpopularniejszych w Starym Świecie. Trudno zatem znaleźć człowieka, który nie miałby jakiejś części garderoby w tej barwie.

Czarny: Do niedawna czerń była kojarzona z typami spod ciemnej gwiazdy i sługami Chaosu. Niestety, za sprawą wydarzeń ostatnich lat, zbyt często widuje się stroje w kolorze czarnym, który jest także symbolem żałoby. Oprócz żałobników upodobali ją sobie ludzie starsi oraz uczeni, którzy uważają, że przydaje im to powagi.

Czerwień: Czerwień pozyskuje się z miedzi. Jej niska cena sprawia, że ubrania barwione na ten kolor noszą ludzie niemal każdego stanu.

Grafitowy: Szaroniebieski barwnik, używany przez prawie wszystkie stany społeczne.

Purpura: Jak już wspomniano, na szaty barwione purpurą mogą pozwolić sobie jedynie arystokraci lub królowie. Jedna porcja barwnika jest warta tyle, co utrzymanie chłopskiej rodziny przez rok.

Srebrny/Złoty: Materiał przetykany nicią z metalu szlachetnego jest drogi i rzadko spotykany. Tylko magnaci i członkowie rodów książęcych mogą pozwolić sobie na jego kupno. Stroje ozdabiane złotą nicią szczególnie upodobał sobie Imperator Karl Franz.

Szkarłat: Jasnoczerwony odcień szkarłatu pozyskiwany jest z rzadko spotykanego szczepu małży, dlatego na jego kupno mogą pozwolić sobie jedynie najbogatsi. Kilku najwyższych rangą kapłanów kultu Sigmara nosi szaty w tym kolorze.

Zieleń: Zielony jest tanim barwnikiem i farbowane nim ubrania noszą przedstawiciele wszystkich klas społecznych.

Żółty: Żółty jest bardzo popularnym kolorem. Pozyskiwany jest z siarki, przez co jego cena nie jest wysoka. Szczególnym upodobaniem cieszy się wśród młodych kobiet.

Peleryna/płaszcz: Płaszcze i peleryny to szykowna alternatywa dla kurtek. Peleryny są krótsze i nosi się je zwykle wiosną lub jesienią, natomiast płaszcze zakłada się w deszczowe lub zimne dni. Płaszcze wycinane są z kolistego lub kwadratowego kawałka materiału (zależnie od panującej mody) i spinane pod szyją broszką lub łańcuszkiem albo związane rzemykiem. Większość płaszczy zaopatrzona jest w kaptury, jednak próżno ich szukać przy pelerynach, które ledwie zakrywają ramiona.

Płaszcz zimowy: Płaszcze zimowe są niekiedy szyte ze skóry, ale najczęściej spotyka się wełniane. Długie, sięgające do kostek i grube, dobrze chronią przed zimnem, zwłaszcza gdy wieje lodowaty wicher od Norski. Większość płaszczy posiada wysoki kołnierz i zapinana jest na guziki. Ostatnio płaszcze zimowe zostały wprowadzone jako standardowe umundurowanie oficerów w armiach Imperium i Kisleva.

Przepaska biodrowa: Przepaska biodrowa to zwykły kawałek materiału, który nosi się wokół bioder, aby chronić lędźwie przed chłodem.

Rękawiczki: Rękawiczki, zarówno te jedno- jak i pięciopalczaste są powszechnie używane przez mieszkańców Starego Świata. Chłopi noszą je z czysto praktycznych powodów, a szlachta jako oznakę statusu społecznego i majątności. Najwytworniejsze rękawiczki mogą być bardzo długie i sięgać aż za łokieć. Arystokraci wybierają te uszyte z jedwabiu, aksamitu lub muszliny.

Saczek: Trójkątny kawałek materiału łączy i zakrywa krawędzie pończoch lub nogawic, chroniąc słabiznę. Te lepszego wyrobu

bywają bogato zdobione, choć czasem efekt jest bardziej komiczny, niż zachwycający. Do najoryginalniejszych ozdób należą łańcuszki, dzwoneczki, klejnoty, a nawet mrugające oczy. Inni czynią z saczka prawdziwą fortecę, okrywając metalem to, co mają najcenniejsze.

Sandały: Większość ludzi nosi sandały, ponieważ są tańsze niż buty i łatwiej je dopasować do stopy. Do tej kategorii zaliczają się wszelkie formy lekkiego obuwia, uszytego z kilku kawałków skóry. Sandały szczególnie popularne są w cieplejszych klimatach, natomiast w prowincjach północnych zwykle nosi się obuwie zakryte.

Skarpety: Para porządnych skarpet może niekiedy zadecydować o utracie palców u stóp lub zachowaniu ich w całości. Większość mieszkańców Starego Świata w ogóle ich nie używa, ale niektórzy noszą wełniane, lniane lub flanelowe skarpetki. Przedstawiciele wyższych klas rzadko je zakładają, chyba że spodziewają się walki i muszą przyodziąć zbroję, której częścią są ciężkie buciory. Na co dzień, zamiast skarpet, zakładają grube trykoty.

Spodnie/Pończochy: Spodnie to powszechnie noszony element odzieży. Zasadniczo szyte są w dwóch wersjach: długiej i krótkiej. Te pierwsze zakrywają całą nogę i kończą się tuż nad kostką, natomiast te ostatnie, ponad kolaniem. Długie spodnie bywają czasem nazywane bryczesami. Natomiast ulubione przez arystokrację pończochy ciasno opinają całą nogę. Często zaopatrzone są w skarpetę, a niektóre z nich mają także skórzane podeszwy. Pończochy dobrej jakości posiadają ściągacze, a najlepsze szlufki, przez które można przeciągnąć pasek.

Suknia/spódnica: Suknie przybierają różne formy: od bretońskiej togi (długiej sukni spływającej luźno z ramion) do pochodzącej z zachodnich granic Imperium cottehardie (sukni obcisłej w pasie i rozszerzającej się w luźne fałdy ku ziemi). Są chętnie noszone przez kobiety we wszystkich krainach Starego Świata. Długość, kolor, a nawet rozmiary dekoltu różnią się w zależności od panujących trendów, choć kobiety z plebsu rzadko mogą sobie pozwolić na noszenie modnych sukien. Obecnie w zachodnich prowincjach Imperium popularne są śmiałe kreacje o dekoltach odsłaniających górną część biustu i długie na tyle, aby ledwie przykryć kolana.

Szal: Ciepły, gruby wełniany szalik chroni zimą twarz i gardło przed przeziębieniem. Niektórzy bandyci i mordercy (na przykład Ostrze Mroku, tajemniczy elfi zabójca) ukrywają pod szalami swoje twarze.

Szarfa: Szarfa jest najprostszym sposobem ozdobienia i ubarwienia garderoby. Szczególną popularnością cieszy się w Estalii i Tilei, choć i w zachodnich rejonach Imperium można zobaczyć kobiety, które owijają nimi ramiona lub przewiązują

się w pasie. Szarfy występują pod różnymi postaciami: od farbowanego w żywe kolory kawałka materiału, po wymyślne wykroje z jedwabiu.

Szaty: Ciężkie i długie szaty z długimi, obszernymi rękawami to ubiór popularny wśród czarodziejów, kapłanów i uczonych. Pod nimi nosi się zwykle odzienie, jednak ich główną funkcją jest podkreślenie faktu, że właściciel należy do osób mądrych i wykształconych. W cenie zawiera się także bielizna i odzież spodnia.

Szaty kapłańskie: Szaty kapłańskie to szeroka kategoria ubiorów liturgicznych, noszonych przez dostojników wielu kultów Starego Świata. Niezależnie od wyznania, kapłani noszą szaty bogato zdobione i drogie. Na większości szat kapłańskich wyszywane są symbole wiary. Na piersi sługi Sigmara można zatem spodziewać się wizerunku komety o dwóch ogonach, podczas gdy kapłan Ulryka będzie chodził przyozdobiony wilczym futrem. Dodatkowe informacje o bogach Starego Świata można znaleźć w **Rozdziale VI: Ekwipunek specjalny**, w podrozdziale „Symbole i przybory religijne”.

– Pojemniki i sakwy –

Wbrew pozorom mocny worek albo wytrzymała torba należą do najważniejszych przedmiotów, jakie powinien nosić przy sobie poszukiwacz przygód. Plecak lub sakwa, do których mieszczą się skarby, butelka wody albo manierka z miksturą leczniczą – wszystko to może uratować wędrowca lub złagodzić trudy podróży. Opisy wszystkich tych przedmiotów uzupełniono o liczbę punktów Obciążenia, odpowiadających ich pojemności. Ważne jest jednak, aby nie patrzeć tylko i wyłącznie na cyferki, ale używać zdrowego rozsądku. W zgodzie z zasadami, w worku można pomieścić dwuręczny topór, ale co z tego, skoro faktycznie jego ostrze nie przejdzie przez wąski otwór worka?

Barylka lub beczka: Beczki to szczelne pojemniki, przystosowane do przechowywania cieczy, głównie wina, piwa i innych trunków. Mają pojemność 20, 45 i 100 litrów. Aby dostać się do jej zawartości, należy podważyć wieczko beczki i rozpieczętować ją. Wypełniona po brzegi barylka waży dwa razy więcej niż pusta.

Bukłak: Bukłak to pojemnik ze zwierzęcej skóry zakończony ustnikiem. W jego wnętrzu mieści się około pięciu litrów wody lub innych płynów, których ciężar odpowiada około 100 punktom Obciążenia.

Butelka: Butelka to szklany pojemnik z wąską szyjką. Większość z nich zatyka się korkiem, choć niektóre zaopatrzone są we własną, specjalną zatyczkę. Niektóre z butelek wykonuje się z porcelany, a wszystkie mogą pomieścić do 2 punktów Obciążenia cieczy, ziarna lub substancji sypkiej. Butelki można użyć jako broni improwizowanej.

Dzbanek: W każdej gospodzie Starego Świata można znaleźć dzbanki z uszami. W takich naczyniach przechowuje się i serwuje piwo lub rozcieńczone wino. Bywa że, zamiast tego, dzbanki służą za broń. Gdy wybucha karczemna bójka, awanturnicy sięgają po wszystko, co wpadnie im w ręce i może wyrządzić krzywdę innym.

Fiolka: Niewielka szklana lub ceramiczna fiolka służy do przechowywania niewielkich ilości substancji płynnych. Im droższa fiolka, tym bardziej egzotyczny i niezwykle materiał, z jakiej została wykonana. Niektóre mają dziwnie wykrzywione szyjki, inne zatyczki lub korki, a jeszcze inne są wykonane ze szkła, sprawiającego wrażenie jakby pokrył je szron lub dekorowanego zawilgłymi ornamentami.

Fłaszka: Fłaszka to proste naczynie z gliny lub masy ceramicznej, z niewielką zatyczką, która zamyka wylot szyjki. Wewnątrz mieści się około pięciu litrów płynu, którego ciężar

odpowiada 100 punktom Obciążenia. Żebracy w Middenheim grają na nich, dmuchając w szyjki naczyń.

Imbryk: Imbryk to metalowe naczynie używane do gotowania wody. Kiedy z wrzątku zaczyna unosić się para, przedstawia się przez gwizdek, którego gwizd daje znać, że woda się zagotowała. Wszystkie imbryki mają rączkę, dzięki której można je zawiesić nad ogniem i zagotować wodę.

Klatka: Klatka to pojemnik przeznaczony do przewożenia zwierząt lub innych żywych stworzeń. Zależnie od jakości wykonania, jej podłoga i sufit mogą być drewniane lub metalowe, podobnie jak ściany, wykonane z metalowych sztab lub drewnianych sztachet. Duża klatka może pomieścić nawet ogra, podczas gdy mała najwyżej niziołka. Klatki można zaopatrzyć w oski i kółka, a cena takiej modyfikacji to 50 zł w przypadku małych klatek i 100 zł w przypadku dużych.

Kociołek: Ten niewielki kociołek służy do gotowania pożywienia. Jest przydatny w dłuższej podróży. W zwykłym kociołku mieści się do 15 punktów Obciążenia. Duże kotły są znacznie większe – mieszczą w sobie dwukrotnie więcej wody i kosztują dwa razy więcej.

Koszyk: Koszyki wyplatane są z wikliny i zwykle mają owalny, półkolisty kształt. Zaopatrzone są też w rączkę do trzymania. Do koszyka można włożyć przedmioty zabierające do 30 punktów Obciążenia.

Kubel metalowy lub drewniany: Kubel to pojemnik o szerokim wlocie, zaopatrzony w metalowy uchwyt lub rączkę z liny. Drewniane kubły są uszczelniane smołą lub żywicą. W kuble można zmieścić do 50 punktów Obciążenia.

Kufer: Kufer to bardzo duża skrzynia z wiekiem, zamykanym na zamek. Zwykle jest prostokątna i nieporęczna, a szlachta w podróży uwielbia wozic ze sobą stosy takich pakunków. Duży kufer może pomieścić przedmioty o wadze do 40 punktów Obciążenia, a mały o wadze do 200 punktów Obciążenia.

Manierka skórzana bądź metalowa: Manierki to małe pojemniki, w których można trzymać wodę, piwo, olej lub inne płyny. Zwykle wytwarzane są z impregnowanej skóry lub ostatnich gatunków metalu, choć czasem można znaleźć także nieforemne manierki gliniane (cena taka sama jak manierki skórzanej). Manierka może pomieścić około pół litra płynu.

Menażka drewniana lub metalowa: Menażka to drewniane lub metalowe naczynie, z którego można jeść posiłki i pić wodę lub alkohol.

Mieszek: Mieszek to mała sakiewka, w której trzyma się pieniądze. Jest mały i łatwy do ukrycia. Doskonale nadaje się do przechowywania klejnotów i drogocennych kamieni. W mieszkach można zmieścić do 100 monet. W przeciwieństwie do sakiewek, mieszki są wykonane z trwalszych materiałów, co komplikuje test umiejętności zwinne palce, który staje się trudniejszy o jeden stopień lub po prostu Wymagający (-10).

Miska drewniana lub gliniana: Każdy altdorfski żebrak wie, jak przydatna bywa żebracza miska. Od czasu do czasu jakiś litościwy przechodzień wrzuci do niej pensa, ale także można z niej jeść zupę, wypić trochę spirytusu lub zebrać w nią odrobinę deszczówki. Dla większości żebraków jest to jedyna cenna rzecz, jaką posiadają.

Plecak: Plecak to prosty worek z paskami, które umożliwiają zawieszenie go na ramionach, przez co ciężar niesionych przedmiotów rozkłada się równomiernie na barkach noszącego. We wnętrzu można pomieścić ładunek do 250 punktów Obciążenia. Plecaki lepszej jakości są natłuszczane lojem, co zapewnia szczelność i odporność na wilgoć. Te gorzej wykonane często pękają w szwach, gdy materiał nie jest w stanie utrzymać ciężaru przenoszonych przedmiotów. Plecaki zamykane są na klapy ze sprzączką i kawałkiem paska.

Puchar: Puchar to duży kielich o głębokiej czaszy i grubej nóżce. Rzadko widuje się drewniane puchary, które zwykle bywają wykonane z metali, także drogocennych. Pierwsze puchary odlewano z ołowiu, ale po kilku zgonach i przypadkach obłądki u nabywców, altdorfscy rzemieślnicy jako pierwsi zaczęli stosować inne metale. Większość mieszkańców stolicy Imperium używa tańszych kufla, ale zamożni posiadacze pucharów ponad wszystko przedkładają naczynia wykonane ze złota lub srebra.

Sakiewka: Sakiewki wyrabia się ze skóry lub grubszej tkaniny, natomiast sakiewki lepszej jakości wykonuje się z jedwabiu, futer lub wyprawianej skóry. Zwykle przywiązane są trokami do plecaka lub pasa. Czarodzieje noszą w nich magiczne komponenty i składniki używane do rzucania zaklęć. W sakiewce mieści się do 400 monet (lub odpowiednik 2 punktów Obciążenia).

Skrzynia żelazna: W skrzyniach przewozi się ciężkie materiały. Szczególną popularnością cieszą się wśród górników, stąd z łatwością można je dostać w krasnoludzkich miastach i osadach górniczych. Duża skrzynia może pomieścić 300 punktów Obciążenia, a mała około 150.

Szkatuła: Szkatułka to drewniana skrzynka, używana do przechowywania rzeczy osobistych. Szkatuły wykonane z lepszych materiałów zwykle są wzmocnione metalowymi okuciami i zamkami, podczas gdy te gorszej jakości czasem nie mają nawet wieka. Pojemność szkatuły odpowiada 300 punktom Obciążenia.

Szklanka: Szklanki są droższe i znacznie bardziej kruche, niż porządne drewniane kufle. Szkło przeciętnej jakości może być mętne lub posiadać bąble, zadziory lub zgrubienia. Natomiast szkło lepszej jakości bywa barwione, ozdabiane malunkami lub oprawione w szlachetne metale.

Tobolek: Tobolek to zwykły worek na skórzanym pasku, noszony zazwyczaj na ramieniu. Choć mniejszy od plecaka, jest od niego poręczniejszy i zawsze można zajrzeć do wnętrza, bez potrzeby zdejmowania go z pleców. W tobolek mieszczą się przedmioty o łącznej wadze odpowiadającej 200 punktom Obciążenia.

Tabela 5-2: Pojemniki i sakwy

Pojemnik	Cena	Obc.	Dostępność
Beczka 20 litrów	8 s	200	przeciętna
Beczka 45 litrów	12 s	500	przeciętna
Beczka 100 litrów	1 zk	250	przeciętna
Bukłak	8 s	1/100	duża
Butelka	3 s	2	mała
Dzbanek	2 s	10	powszechna
Fiolka	10 p	–	przeciętna
Flaszka 5 litrów	4 s	15	duża
Flaszka 20 litrów	10 s	20	duża
Imbryk	30 s	10	duża
Klatka mała	6 zk	300	mała
Klatka, duża	24 zk	500	mała
Kociołek gliniany	2 s	60	powszechna
Kociołek żelazny	1 zk	90	duża
Koszyk	2 s	8	powszechna
Kubel drewniany	3 s	20	powszechna
Kubel metalowy	5 s	30	duża
Kufer, duży	3 zk	400	mała
Kufer, mały	16 s	275	przeciętna
Manierka metalowa	2 zk	15	sporadyczna
Manierka skórzana	15 s	5	mała
Menażka drewniana	10 s	5	duża
Menażka metalowa	1 zk	5	duża
Mieszek	2 s	1	duża
Miska drewniana lub gliniana	8 p	–	powszechna
Plecak	30 s	20	duża
Puchar	3 s	2	przeciętna
Sakiewka, duża	5 s	1	duża
Sakiewka, mała	2 s	–	duża
Skrzynia żelazna, duża	10 s	300	przeciętna
Skrzynia żelazna, mała	1 zk	150	duża
Szkatuła, duża	5 zk	300	mała
Szkatuła, mała	2 zk	75	przeciętna
Szklanka	2 s	1	mała
Tobolek	2 zk	5	mała
Tuba, mapnik	1 zk	2	sporadyczna
Worek, duży	5 s	7	duża
Worek, mały	30 p	4	duża

Tuba na zwoje lub mapy: Mapniki to pojemniki o okrągłym przekroju, które przeznaczone są do przechowywania kart pergaminu. Na obu końcach pojemnika znajdują się drewniane lub metalowe zatyczki, które chronią zawartość przed wilgocią i brudem. W jednym mapniku mieszczą się 3 zwoje.

Worek: Worek to prosta torba z materiału, w której można schować przedmioty o łącznej wadze odpowiadającej 200 punktom Obciążenia, a w małym o połowę mniej. Worek to najlepszy przyjaciel podróżnika. Nie dość, że można w nim przenieść dobytek, to jeszcze służy za poduszkę.



— Żywność —

Każda istota żywa potrzebuje jedzenia i picia, aby przeżyć. Minimalny koszt dziennego wyżywienia to 3 pensy. Pełne zaspokojenie podstawowych potrzeb wymaga wydania 5 pensów i jeżeli postać dysponuje pieniędzmi, nie może wydawać mniejszej sumy na swoje wyżywienie. Ta cena to minimum dla człowieka, który nie chce przymierać głodem. Aby utrzymać odpowiednio wysoki poziom życia, trzeba poświęcić więcej pieniędzy.

Poniżej znajdują się opisy jadła i napitku, jakie można zakupić w Starym Świecie:

Jedzenie: Różnica w jakości pożywienia odzwierciedla umiejętności kucharza, który przygotowywał posiłek. Obfita uczta, w trakcie której zostanie podane niedopieczone i nie dość doprawione mięso, nie zadowoli przyzwyczajonych do smakołyków szlachciców, choć dla plebsu byłaby darem bogów. Jeśli tylko sytuacja na to pozwoli, należy unikać pożywienia kiepskiej jakości, które nie zaszkodzi jedynie orkom, mającym żołądki zdolne strawić nawet jad kielbasiany.

Kiepskie (porcja dzienna): Minimalna ilość pożywienia, która wystarcza do przeżycia jednego dnia. Składa się z czerstwego pieczywa, zupy z grochu lub kapusty, która nie pachnie przyjemnie, nie wygląda apetycznie, ani nie smakuje dobrze. Większość ludzi przygotowuje takie pożywienie z własnoręcznie zabitych zwierząt lub zebranych roślin uprawnych.

Dobre (porcja dzienna): Ilość pożywienia, które zapewni utrzymanie człowieka w dobrym zdrowiu, sytości i daje poczucie satysfakcji. Na dzienne menu składa się chleb, ser, kawałek ciasta i kufel ciemnego piwa lub zupa z jarzyn i mięsa. Dieta spotykana w większości średnio zamożnych domów.

Doskonałe (porcja dzienna): Solidna porcja dobrze przygotowanego jedzenia, które sprawia że człowieka ogrania

poczucie sytości, zadowolenia i pozwala nawet przybrać na wadze. Na pożywienie tej klasy składa się mięso, wino, ciasta i słodczyce. Takie jedzenie większość zwykłych ludzi uznalaby za prawdziwą ucztę, choć dla bogatych i szlachty nie jest niczym niezwykłym.

Chleb: Chleb jest podstawą wiktum mieszkańców Imperium. Ciężko policzyć, na ile sposobów jest wypiekany, a do jego produkcji używa się różnych rodzajów ziaren i rozmaitych odmian drożdży. Kupujący mogą wybierać pomiędzy chlebem jasnym, razowym, bułkami, ciastem bretońskim, a nawet wypiekami rodem z Arabii, których słodczyce potęgują rodzyńki, cynamon i miód. Najczęściej spotykany jest chleb wiejski, wyrabiany z mąki pszennej z dodatkiem wody i drożdży. Jakość chleba pozwala stwierdzić, ile czasu minęło od jego wypieku i czy zdążył pokryć się pleśnią. Czasem chleb kiepskiej jakości będzie prawie niejadalny od początku, jeśli nieuczciwy piekarz dosypał piachu do mąki. W innych przypadkach mąka bywa zepsuta lub zabrudzona, co może bardzo niekorzystnie odbić się na zdrowiu jedzącego. Pieczywo lepszej jakości, z piekarni cieszących się zaufaniem i renomą, będzie droższe, ale i smaczniejsze, a w ofercie mogą znajdować się egzotyczne przysmaki, takie jak słodkie pieczywo lub maślane bułeczki.

Jajka: Jajka są jednym z podstawowych artykułów spożywczych w Starym Świecie. Szczególnie lubią się w nich niziołki, które dodają je do każdej potrawy, nawet takiej, do której na pierwszy rzut oka w ogóle nie pasują. Przykładem takiego specjału są paszteciki. W środku zapiekanej w cieście mięsnej kulki znajduje się całe jajko, oczywiście bez skorupki. Ten przepis został podchwycony także przez ulicznych sprzedawców ciastek, którzy za kilka pensów sprzedają „Roladki Mięsne na Każdą Kieszeń”.

Masło: Większość mieszkańców Starego Świata na swoje potrzeby sama wyrabia masło. Służy ono nie tylko jako dodatek do pieczywa, ale także impregnuje materiał, chroniąc go przed wodą lub działa jako smar. Oczywiście, materiał natłuszczony masłem będzie odporny na wodę jedynie w chłodniejszej temperaturze, w przeciwnym wypadku masło po prostu się rozpuści. Nie ma bardziej obrzydliwego zapachu niż smród nieświeżego, zjełczałego masła.

Mięso: Duży ochłap wołowiny, wieprzowiny, baraniny albo koniny potrafi postawić na nogi nawet złożonego chorobą wojownika. Nic nie przebijie zapachu tłuszczu skwierczącego na otwartym ogniu, a wielu najemników woli zaatakować kawałek pieczonego mięsa, niż szarżować na wrogów. W wielu miastach Imperium można kupić na ulicy gotowe do spożycia pieczone kawałki mięsa, jednak ludzie traktują je bardzo podejrzliwie. Biorąc pod uwagę wysoką cenę wołowiny, równie dobrze może to być pieczony kot, pies lub szczur.

Mleko krowie lub kozie: Nie ma lepszego lekarstwa na kaca i ból brzucha, jak szklanka lekko zsiadłego krowiego mleka. Biorąc pod uwagę, że nie ma skutecznej metody, która pozwoliłaby zachować świeżość mleka, zaglądający do kieliszka nie muszą się martwić, że zabraknie im lekarstwa na „poranną przypadłość”.

Prowiant: Takie pożywienie łatwo przygotować lub nie wymaga przyrządzenia przed spożyciem. W skład prowiantu wchodzi orzechy, suszone owoce, solone mięso, suchary i inne tego rodzaju jedzenie. Na dłuższą metę spożywanie prowiantu staje się nieznośnie monotonne, ale pozwala zachować siły potrzebne w podróży.

Ryby peklowane: W podróży warto jest mieć przy sobie zapas jedzenia. Wędrowcy często decydują się na zakup beczułki peklowanych ryb, które są smaczne, pożywne i co najważniejsze, można je długo przechowywać. Niska cena sprawia, że mogą sobie na nie pozwolić nawet mniej zamożni mieszkańcy Starego Świata. W jednej beczulce mieści się zapas ryb, którymi jeden człowiek może wyżywić się przez dwa tygodnie. Samodzielne zjedzenie całej barylki ryb jest nie lada wyczynem, bowiem już po kilku dniach takiej diety, na samą myśl o solonych rybach może zbierać się na mdłości.

Ryby świeże: Dzień w dzień wzdłuż wybrzeży Starego Świata niezliczone łodzie rybackie ciągną sieci, łowiąc w nie całe ławice ryb. Świeże ryby dostępne są jedynie nad morzem albo w osadach położonych w pobliżu jezior lub stawów. Najwyższe ceny za nie można uzyskać rano, kiedy nie zaczęły się jeszcze psuć. Około południa, kiedy od straganów bije już straszliwy fetor, ceny ryb spadają i nawet pospólstwo stać na kupno kilku sztuk. Kiedy zapada zmierzch, straganiarze wyrzucają niesprzedane sztuki, na których za darmo uczują żębracy i okoliczne koty.

Ser: Podobnie jak pieczywo, tak i sery są produkowane w różnych smakach, gatunkach i kształtach. W Imperium, zwłaszcza na północy, popularne są sery o silnym smaku i zapachu, podczas gdy w na zachodnich rubieżach i w Bretonii preferowane są łagodne, o delikatnym aromacie. Ser Schelzena (dobrej jakości) znany jest z powodu niebieskich żyłek i kulek pleśni, nadających mu smaku i aromatu, natomiast cheddar z Estalii słynie w całym Starym Świecie z bardzo ostrego smaku. Ser kiepskiej jakości może być stary, zeschnięty lub zepsuty, a jego spożycie grozi śmiercią.

Słodycze: Nieważne czy jest to przysmak Rumstera, czy wypiekane w domu ciasta, słodycze są uwielbiane przez ludzi każdego stanu. Wewnątrz ciasta znajduje się świeże nadzienie, przygotowane według przepisów niziołków, które wyrabiają takie ciasta zgodnie z zasadą: „Piecz szybko, sprzedawaj tanio”. Kramiki cukierników można znaleźć w większości

Tabela 5-3: Żywność

Jedzenie lub napitek	Cena	Obc.	Dostępność
Chleb, bochenek	2 p	3	powszechna
Jajka (12)	15 p	1	duża
Kiepskie jedzenie (porcja na 1 dzień)	5 p	10	duża
Dobre jedzenie (porcja na 1 dzień)	10 p	10	przeciętna
Świetne jedzenie (porcja na 1 dzień)	18 p	10	mała
Masło (0,5 kg)	30 p	1	duża
Mięso, połeć	1 s	10	mała
Mleko krowie lub kozie (0,5 litra)	2 p	2	duża
Prowiant (porcja na 1 tydzień)	6 s	5	przeciętna
Ryba świeża (1)	2 p	2	przeciętna/powszechna
Ryby peklowane, barylka	3 p	20	przeciętna
Ser, różne rodzaje (0,5 kg)	50 p	1	przeciętna
Słodycze	2 p	2	przeciętna
Smakoliki	3+ p	3	sporadyczna
Zupa, porcja	1 p	1	powszechna
Bimber (1 litr)	4 p	2	duża
Bretonńska brandy	13 s	2	mała
Butelka gorzalki	1 s	5	mała
Miód pitny (0,5 litra)	3 p	2	mała
Piwo ciemne (0,5 litra)	2 p	2	duża
Piwo jasne (0,5 litra)	1 p	2	powszechna
Wino szlachetne (0,5 litra)	10 s	5	mała
Wino pospolite (0,5 litra)	1 s	5	przeciętna

miast Imperium. Kupujący powinni mieć się na baczności, bowiem nadzienie pasztetika może zawierać w sobie kilka niespodzianek, za sprawą których bohater może częściej niż zwykle wędrować do wygodki.

Smakoliki: W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów rzadkich przysmaków: od bretonskich kabanosów z koniny, po tysiącletnie jajka z odległego Kataju i piklowane węgorki w kaparach. Przysmaki są zwykle rezerwowane na szczególne okazje lub uroczystości.

Zupa: Kiedy czujesz, że nie wdusisz w siebie kolejnego przysmaku Rumstera, a pieniędzy na porządną obiad nadal nie ma, uliczny sprzedawca zupy zawsze chętnie przyjdzie ci z pomocą. Zupy są popularne wśród robotników, podróżników i ubogich mieszczan. Większość zup przygotowywana jest według tej samej receptury – dużo wody, tłuszcz zwierzęcy, trochę podrobów. Niekiedy dla zagęszczenia potrawy lub dodania jej smaku, wrzuca się do gotującej wody kawałki mięsa. Skąd ono pochodzi, to już zupełnie inna historia i lepiej głośno o to nie pytać. Niekiedy, w rzadkich chwilach hojności lub od święta, kucharz dorzuci do zupy trochę warzyw. Za odrobinę wyższą cenę (około 3 p) można zakupić gulasz.

Alkohol

Bimber: Bimber jest pędzony we wszystkich częściach Imperium i Starego Świata. Ludzie piją go tylko w jednym celu – aby się upić. Destylacja alkoholu w domowych warunkach to bardzo ryzykowne zajęcie, a jego rezultaty bywają nieprzewidywane. Wyjątkowo podły bimber w połowie przypadków może spowodować ślepotę pijącego. Znana jest opowieść o grupie szabrowników, którzy natrafili na porzucony obóz orków. W trakcie rabunku znaleźli beczułki z czymś, co uznali za orkowy bimber. W efekcie libacji trzech z nich oślepiło, jeden zatrut się i umarł, ale pozostali przeżyli pijaństwo swego

Głodowanie

Bohater może nie jeść przez trzy dni i nie odczuwać z tego powodu poważnych dolegliwości, oczywiście poza uczuciem głodu. Po upływie tego czasu musi wykonać Prosty test Odporności (+10). Udany test oznacza, że Bohater zaciska pasa i dalej funkcjonuje normalnie. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywotności. Za każdy dzień głodowania po upływie trzeciego, trudność testu zwiększa się o jeden stopień (z Prostego na Przeciętny, z Przeciętnego na Wymagający, i tak dalej, aż do Bardzo Trudnego). Począwszy od siódmego dnia, za każdy dzień głodówki Bohater automatycznie traci 1 punkt Żywotności, dopóki czegoś nie zje. Każdy nieudany test powoduje utratę 1 punktu Żywotności, które można odzyskać wyłącznie przez powrót do normalnego odżywiania się. Pragnienie działa w identyczny sposób, z tą różnicą, że jego efekty zaczynają się już drugiego dnia, a automatyczna utrata punktów Żywotności – szóstego dnia. Każdy kolejny dzień bez picia powoduje utratę 1 punktu Żywotności, co może doprowadzić do śmierci z odwodnienia. Aby przeżyć, Bohater potrzebuje około litra wody dziennie.

życia. Od tamtej pory z uporem godnym lepszej sprawy usiłują odtworzyć oryginalną recepturę. Jak dotąd, w wyniku ich eksperymentów zmarły trzy osoby, dziewięć oślepiło, a dwie pozostają w stanie śpiączki. Pozostała piętnastka upiła się do nieprzytomności i przeżyła. Zdaniem bimbrowników to całkiem dobry rezultat.

Bretońska brandy: Brandy pochodząca z Bretonii cieszy się uznaniem i dobrą opinią w każdym zakątku Starego Świata. Bardzo prawdopodobne wydaje się, że jest to najstarszy trunk na świecie, a podstawą jego produkcji są sfermentowane winne grona. Delikatny smak brandy oraz sposób, w jaki rozgrzewa ciało, sprawiają, że jest to nieodzowny towarzysz podróży. Ostatnimi laty na rynku pojawiły się nowe gatunki brandy, wyrabiane z czarnych porzeczek, wiśni, a nawet jablek.

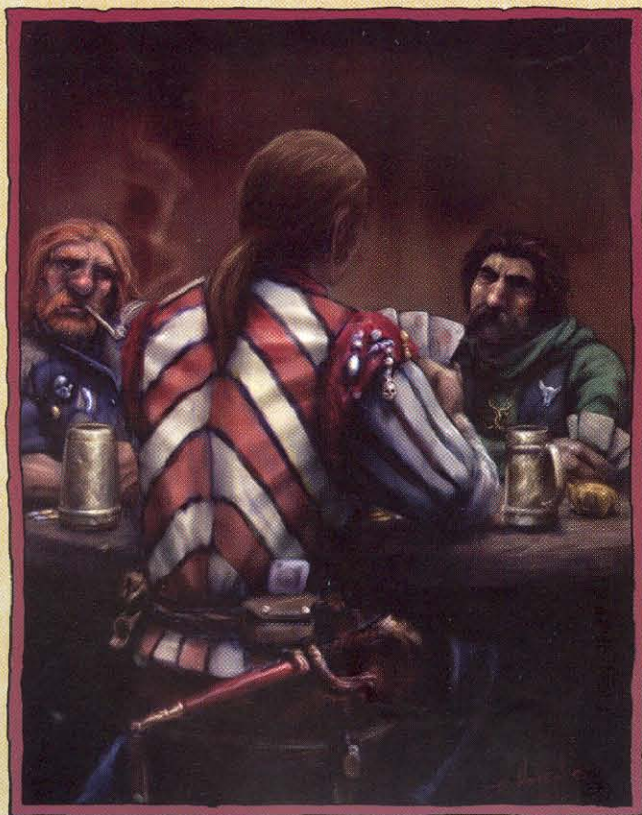
Miód pitny: Miód pitny, jak sama nazwa wskazuje, wyrabia się ze zwykłego pszczelego miodu. Szczególnie popularny jest w Norsce, a także w północnych terenach Imperium. Dla większości ludzi jest jednak zbyt słodki, aby pić go w większych ilościach, choć kilku głupców próbowało dorównać Norsmenom, „gorzko” tego żałując. Najbardziej

znany miód pitny lany jest w Middenheim i nazywa się „Słodkim Miodem”. Choć powszechnie chwali się go za bursztynową barwę i słodki aromat, to tajemnicą poliszynela jest, że niekiedy można z niego wyłowić dziwne dodatki, których spożycie może wywołać niepokojące wizje i wybuchy niekontrolowanej wściekłości. Pomimo tych niebezpieczeństw, zawsze znajdują się chętni do spróbowania tego mocnego trunku.

Piwo ciemne: Ciemne piwo (zwane także *ale*) pozyskiwane jest z pszenicy i jęczmienia, z dodatkiem drożdży oraz innych, sekretnych składników. Pośród mieszkańców Starego Świata cieszy się ogromną popularnością, a tym, co odróżnia je od jasnego piwa, jest proces warzenia. Za fermentację piwa, która decyduje o jego goryczkowym smaku, odpowiada specjalny gatunek drożdży. W niewesołym świecie, gdzie lyk wody ze stawu może oznaczać śmierć w gorączce i bólach, szklanecka grzanego piwa jest błogosławieństwem, które rozgrzewa członki, uśmierza bóle i wygania chłód z trzewi. Piwo korzenne dostępne jest w trzech rodzajach: gorzkim, brązowym i jasnym.

Najsłynniejszym piwem jest „Zhufbarskie Ale”, nazwane od sławnego miasta krasnoludów, położonego w Górach Krańca Świata. Jeden kufelek tego mocnego trunku liczy się za dwie wypite dawki innych alkoholi (patrz „Efekty spożycia alkoholu”). Wiele piwowarów z Marienburga przejęło od Bretończyków ich sposoby warzenia piwa, czego wynikiem są doskonałe, smaczne i wspaniale pachnące piwa, z których słyną okoliczne karczmy. Pomiędzy nimi wyróżnia się „Bładosz Marienburgski”. Jego przeciwieństwem jest „Przysmak Talabheimski”, zwany także „Trollim Sikaczem”, „Gorzkim Piwkiem” lub „Glebozrmotem”. Według krążących plotek, swój metaliczny, ohydny posmak zawdzięcza temu, że do jego produkcji piwowarzy wykorzystują wodę z rzeki Talabek, czerpiąc ją z ujęcia znajdującego się za miastem, przez które rzeka zdążyła już przepłynąć. Prawdziwości tej opowieści nie potwierdzono.

Piwo jasne: Jasne piwo to najczęstszy napitek, który gasi pragnienie dręczące podróżników. Większość oberży lub przydrożnych zajazdów szczeni się piwnicami pełnymi beczulek jasnego piwa, które ma tę przewagę nad ciemnym, że może dłużej stać zamknięte i przy tym nie zepsuje się. Jasne piwo warzy się z chmielu, a browary można spotkać w każdym zakątku Imperium. Prawda jest taka, że browarów, które specjalizują się w ciemnym piwie jest dwa razy mniej, niż tych produkujących jasne. Można zakupić kilka rodzajów piwa, są to: bock, jasne, ciemne, lager, pilzner, porter i mocne. Najbardziej znanym jasnym piwem Imperium jest „Królewskie Korbela”, mocne piwo z krasnoludzkiego browaru, które swój smak zawdzięcza łagodnemu słodowi, prażonemu jęczmieniowi oraz karmelowi. Innym popularnym trunkiem jest „Lager Seamusa”, którego delikatny, świeży aromat i brak gorzkawego posmaku zyskały wielu zwolenników. Najszerzej znanym (co nie oznacza lubianym) piwem jest „Świniarczyk Keigela”, warzony przez niziołki w samym sercu Krainy Zgromadzenia. Tylko najgorsze



Efekty spożycia alkoholu

Gdy Bohater wypije szklanicę, kielich lub kufel mocniejszego trunku, ryzykuje upiciem się. Ograniczenie się do wychylenia kilku kolejek alkoholu (w liczbie równej wartości Wytrzymałości BG) gwarantuje, że Bohater pozostanie względnie trzeźwy. Każda następna wypita kolejka powoduje, że BG musi wykonać test **mocnej głowy**. Stopień trudności testu zależy od rodzaju wypitego alkoholu.

Udany test oznacza, że alkohol nie ma wpływu na działania Bohatera. Nieudany test to pierwszy krok na drodze prowadzącej pod stół. Każdy nieudany test zwiększa stopień trudności kolejnych testów **mocnej głowy**, a także testów WW, US, Zr oraz Int. I tak test mocnej głowy po wychyleniu kufelka ciemnego piwa zaczyna się od stopnia Prostego, potem staje się Przeciętym, dalej Wymagającym, Trudnym, a na koniec Bardzo Trudnym. Podane stopnie są dodawane do zwykłych stopni trudności testów, jakie wykonuje pijana osoba, dlatego w stanie upojenia alkoholowego podejmowanie wszelkich działań jest znacznie trudniejsze.

Test mocnej głowy

Alkohol	Stopień trudności testu mocnej głowy
Piwo	Łatwy
Ciemne piwo	Prosty
Wino	Prosty
Spirytus, gorzalka	Przeciętym

Nieudany test

Liczba nieudanych testów mocnej głowy	Stopień trudności testów WW, US, Zr, Int
1	Wymagający
2	Trudny
3	Bardzo Trudny
4 i więcej	„śmierdzący ochlapus” (patrz niżej)

Śmierdzący ochlapus

Cztery lub więcej nieudanych testów **mocnej głowy** powodują, że Bohater przestaje nad sobą panować i staje się „śmierdzącym ochlapusem”. Jeśli w tym momencie zostanie wciągnięty w walkę, na przykład gdy w karczmie wybuchnie bójka, w każdej rundzie musi poświęcić przynajmniej jedną akcję na ocenę sytuacji. Jeśli tego nie zrobi, powinien wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Efekty pijaństwa mijają po liczbie godzin równej wynikowi rzutu 1k10 pomniejszonego o wartość Wytrzymałości Bohatera (minimum 1 godzina). W przypadku „śmierdzącego ochlapusa” efekt spożycia alkoholu trwa przez 1k10 godzin (minimum 4).

Śmierdzący ochlapus

Rzut	Efekt
01-30	To było tylko kilka piwek, panie oficerze: Bohater zachowuje się w miarę normalnie, ale szybkość jego reakcji jest obniżona. Otrzymuje modyfikator -30 do testów WW, US, Zr i Int.
31-40	Czuję się dość... dziwnie: Bohater ma zawroty głowy. Podczas walki wykonuje akcję „ruch” z połową Szybkości, ale poza tym nie może wykonywać żadnych innych akcji.
41-50	Jeszcze moim najlepszym przyjacielem...: Bohater jest zdezorientowany i nie zdaje sobie sprawy z tego, co się wokół niego dzieje. Może się bronić i poruszać normalnie, ale nie jest w stanie rzucać zaklęć.
51-60	Co się gapisz na mojego niziolka?: Bohater jest skołowaciały, ale może działać normalnie, choć jego Ataki zostają zmniejszone o 1.
61-70	Już ja wam wszystkim pokażę!: Bohater nie wie, co się wokół niego dzieje, ale nadal ma cięty język. Będzie starał się dokuczyć lub przywalić każdemu, ochoczo chwytając za broń. Celem jego ataku (słownego lub zbrojnego) mogą stać się tak wrogowie, jak i przyjaciele, zależnie od tego, kto jest bliżej.
71-00	Spać...: Bohater zasypia w kałuży własnych wymiocin na 1k10 godzin, chyba że zostanie wcześniej obudzony.

menele lub umierające z pragnienia niziolki zniżają się do wychylenia szklanki tego sikacza. Co gorsza, sensacje związane z tym trunkiem nie kończą się na podłym smaku. Często efekty alkoholu są odczuwalne jeszcze następnego dnia, a „smakosze” wymiotują jak nowo narodzone kocięta.

Spirytus, gorzalka: Do tej grupy zaliczają się najmocniejsze trunki pędzone ze zboża: od zwykłego samogonu po wódkę z jęczmienia.

Wino: Wino to trunek, który powstaje w wyniku fermentacji winogron. Wina pochodzące z tileńskich miast-państw, bądź estalijskich królestw są zwykle mocno wytrawne, natomiast wina z Imperium bywają słodsze i słabsze. Ze

względem na wysoką cenę trunku, większość karczmarzy rozcieńcza wino wodą. Istnieje wiele gatunków trunku: od słodkich południowych, takich jak sherry czy porto, po przeróżne czerwone i białe, z których każde charakteryzuje się innym smakiem i bukietem. Najbardziej cenią się wina pochodzące z Morceaux – doliny rzecznej w Bretonii. Tamtejsze trunki (zawsze najlepszej jakości i sprzedawane po stosownej cenie) są znane i chwalone nawet w tak odległych krainach, jak Kislev. Nie można powiedzieć, że wszystkie wina pochodzące z Bretonii są doskonałe. Wręcz przeciwnie, spora część to zwykłe sikacze, jednak fama szlachetnych trunków ze wschodnich winnic obejmuje nawet te mniej udane gatunki.

— Oświeślenie —

W czasie walki nawet niewielka ilość światła może zadecydować o życiu lub śmierci. Każde źródło światła oświetla obszar o promieniu mierzonym w metrach i zwany zasięgiem normalnej widoczności (dla MG, którzy używają map taktycznych, podano w nawiasie zasięg w polach). Światło jest migotliwe, ale na tyle jasne, by można było dostrzec szczegóły otoczenia. Poza tym obszarem

oświeślenie staje się coraz słabsze, uniemożliwiając rozpoznanie innych kształtów niż duże przedmioty, ściany, mury lub budynki. Kolumna „Maksymalna widoczność” podaje, z jakiej maksymalnej odległości można jeszcze cokolwiek dostrzec, korzystając z wymienionego źródła światła. Poza tym zasięgiem możliwe jest zauważenie wyłącznie dużych budynków lub obiektów podobnej

Tabela 5-4: Oświetlenie, zasięg światła i czas świecenia

Źródło światła	Normalna widoczność	Maksymalna widoczność	Odległość zauważenia	Czas świecenia
Zapalka	2(1)	6(3)	12(6)	1 runda
Świeca	6(3)	16(8)	26(13)	2 godziny
Kaganek	6(3)	16(8)	26(13)	4 godziny
Pochodnia	10(5)	30(15)	50(25)	1 godzina
Latarnia	16(8)	40(20)	70(35)	4 godziny
Ognisko	16(8)	40(20)	70(35)	różnie
Widzenie w ciemności	30(15)	30(15)	–	–

Tabela 5-5: Oświetlenie

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Drewno na opał	2 s	5	duża
Kaganek	5 s	20	duża
Latarnia	5 zk	20	mała
Latarnia sztormowa	12 zk	30	sporadyczna
Olej	5 s	5	duża
Pochodnia nasączona	10 p	5	przeciętna
Pochodnia zwykła	5 p	5	duża
Świeca łojowa	3 s	5	duża
Świeca woskowa	6 s	5	mała
Węgiel drzewny	1 s	10	przeciętna
Zapalki	1 p	–	mała

wielkości. „Odległość zauważenia” to dystans, z jakiego można zauważyć źródło światła w ciemnościach. „Czas świecenia” określa, jak długo pali się dane źródło światła, nim zgaśnie.

Przykład: *Szczurołap Jurgen zaczął się w ciemnościach, czatując na złodzieja, który ukradł jego sakiewkę. W dłoni Bohater trzyma pochodnię, która oświetla okolicę w promieniu 10 metrów. Poza granicami tego okręgu Jurgen jest w stanie dostrzec niewyraźne kontury budynków, w tym także oddaloną o 30 metrów alejkę. Jeszcze nie wie, że w zaułku czeka na niego kilku rzeźmieszków, którzy wystawili kieszonkowca na wabia. Kiedy Jurgen znajdzie się w odległości 20 metrów od nich, zauważą go rabusie schowani w swojej kryjówce.*

Drewno na opał: Niezbędne do rozpalenia ogniska. Jest chętnie kupowane przez podróżnych, którym nie chce się go zbierać. Drewno na opał można zebrać w lesie, wykonując udany test sztuki przetrwania. Jego stopień trudności zależy od uznania MG, zależnie od terenu i okolicy, w której znajdują się Bohaterowie. Jeśli podpałka nie została odpowiednio

wysuszona, to zasięg światła takiego ogniska jest równy promieniowi światła pochodni.

Kaganek: Kaganek to zwykła miseczka z olejem i zanurzonym w nim knotem.

Latarnia zwykła lub sztormowa: Latarnia daje jaśniejsze światło niż kaganek, głównie za sprawą grubszego knotu. Płomień latarni sztormowej chroni szklana osłona, która zabezpiecza knot przed wiatrem i wodą. Jako paliwa do latarni używa się oleju.

Olej: W latarniach zużywa się głównie olej, wytapiany na północy z tłuszczu wielorybów, a na terenach położonych daleko od morza z sadła innych zwierząt. Dostępny jest w niewielkich butelczkach, które wystarczają do palenia się latarni przez 4 godziny. Olej może być użyty w walce jako broń zapalająca (patrz Rozdział IV: Broń palna i maszyny wojenne, str. 46).

Pochodnia: Pochodnia to kij, którego jeden koniec został umocowany w smole lub owinięty szmatami nasączonymi łatwopalną substancją. Pochodnia może posłużyć za oręż, ale jest wtedy traktowana jak broń improwizowana.

Świece woskowe lub łojowe: Świece wyrabia się z tłuszczu zwierzęcego (łojowe) albo z pszczelego wosku (woskowe). Te pierwsze palą się kiepsko i wydzielają drażniący, kwaśny smród. Te drugie dają jasne światło, a nawet bywają aromatyzowane (świece najlepszej jakości).

Węgiel drzewny: Węgiel drzewny jest tanim sposobem na ogrzanie domu, z czego korzysta wiele ubogich rodzin. Jego największą wadą jest to, że paląc się, wydziela kłęby gęstego, czarnego dymu, a wzbijające się ku niebu słupy potrafią przesłonić słońce nad miastem. Middenheim uważane jest za największego „konsumenta” węgla drzewnego.

Zapalki: Zapalki to niewielkie drzazgi drewniane, których jeden koniec został pokryty łatwopalną substancją. Potarcie nią o szorstką powierzchnię powoduje zapalenie zapalki. Zwykła zapalka ma 50% szans na zapalenie się. Najlepszej jakości zapalki zapalają się zawsze, dobrze wykonane mają na to 75% szans, podczas gdy kiepskie jedynie 25%.

Przedmioty osobiste

Poniższy podrozdział opisuje różnego rodzaju przedmioty, które mogą się znajdować w posiadaniu mieszkańców Starego Świata. Pościel, przybory do golenia, a także szafy, czy ramy łóżek – wszystkie te dobra zostały opisane poniżej. Choć nie wzbudzają takiego zainteresowania jak nowy miecz, to po pewnym czasie okazują się znacznie bardziej przydatne i potrzebne, zwłaszcza że prawie każde z opisanych poniżej dóbr znajduje zastosowanie w trakcie przeprawy przez dzikie ostępy Starego Świata.

Biblioteczka/szafka na zwoje: Biblioteczka to szafka bez drzwiczek, w wnętrzu której znajdują się półki na książki. Pojemnik na zwoje jest podobny, tyle że zamiast półek posiada schowki na tuby.

Biurko: Biurko to drewniany stolik, przeznaczony dla skrybów.

Większość biurków wykonywana jest z drewna dębowego oraz zaopatrzona w szuflady zamykane na kłódki.

Drabina: Prosta, drewniana drabina o wysokości 3 metrów. Ma dziesięć szczebli. Drabinki sznurowe znacznie łatwiej przetransportować i z tego powodu cieszą się popularnością wśród poszukiwaczy przygód. Na zamówienie można kupić dłuższą drabinę, jednak każdy dodatkowy metr zwiększa jej cenę o połowę.

Drąg: Solidny drąg lub kostur podróżny bywają podporą niejednego wędrowca. Ciosane z dębiny, jesionu, brzozy lub białego orzecha potrafią przetrwać wiele przepraw

i dalekich wędrówek. Nawet zwykły kij może uratować skórę napadniętemu wędrowcowi, jednak każdy zadany nim celny cios niesie ze sobą 50% prawdopodobieństwo, że kostur się złamie.

Dzwoneczek: Mały dzwoneczek, którego dźwięk ma przywołać służącego lub dać sygnał orkiestrze, aby ta zagrała. Większość dzwoneczków przypomina te, które dyndają na szyjach krów. We wnętrzu czaszy z brązu znajduje się mosiężne serce, zawieszone na konopnym sznurku. Ich dźwięk przypomina odgłos walenia młotkiem o blachę, choć dzwonki lepszej jakości miewają bardzo przyjemny głos.

Grzebień/szczotka: W Starym Świecie jedynie nieliczni dbają o wygląd. Grzebień i szczotki do włosów bywają pomocne w trudnym zadaniu doprowadzeniu do ładu bujnej fryzury. Najtańsze wyrabia się z drewna lub kości, lepsze ze srebra lub kości słoniowej, natomiast najkosztowniejsze ze złota.

Hubka i krzesiwo: Hubka i krzesiwo, wraz z kawalkami włóczki wełnianej i kilkoma innymi łatwopalnymi przedmiotami, sprzedawane są w pudełeczku, które może pomieścić podpałkę wystarczającą na sześć prób rozpalenia ognia.

Kanapa: Ten wyściełany materiałem oraz wykładany miękkimi poduszkami mebel, jako wyrób luksusowy, jest bardzo drogi i mało kto może sobie pozwolić na jego zakup. Najlepsze kanapy (a przy tym najdroższe) są obite drogocennymi tkaninami i haftowane w piękne wzory.

Klamerki: Zwykle drewniane klamerki, które mają utrzymać na sznurku suszące się pranie.

Kłódka: Kłódki i zamki w Starym Świecie są duże i nieporęczne. Do każdego z nich dołączane są po dwa klucze. Im lepszy zamek, tym wyższy stopień trudności testu **otwierania zamków**. Otworzenie kłódki dobrej jakości wymaga udanego Wymagającego (-10) lub Trudnego (-20) testu, natomiast otworzenie kłódki najlepszej jakości wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **otwierania zamków**.

Koc: Koc jest niezbędny dla podróżnych, którzy obozując pod gołym niebem, nie chcą zadowalać się wyłącznie nakryciem z płaszcza. Zwykle wykonany jest z flaneli lub wełny. Pościel lepszej jakości robiona jest z dwóch warstw materiału, wypchanych pierzem lub wełną.

Kosmetyki: Zestawy do makijażu używane są przez arystokrację Starego Świata. Wytwarzane ze zwierzęcego tłuszczu perfumy i barwniki podkreślają naturalne piękno człowieka. Tych samych kosmetyków używają zarówno mężczyźni i kobiety. Najbardziej popularne są na zachodzie Starego Świata.

Kości do gry: Wykonany ze zwierzęcych kości zestaw sześciennych kostek, sprzedawanych po dwie sztuki. Każda z kostek ma wymalowaną na ścianie runę albo jedno lub więcej oczek. Za podwójną cenę można zakupić specjalnie wyważone lub przerobione kości.

Kotwiczka do wspinaczki: Kotwiczka posiada trzy albo cztery haczykowane zakończenia i jak sama nazwa wskazuje, przypomina kotwicę. Choć jest narzędziem stosowanym głównie do wspinaczki, można jej używać jako broni improwizowanej.

Krzesło: Zwykle drewniane siedzisko z oparciem, wspierające się na trzech lub czterech nogach. Krzesła lepszej jakości wyściełane są materiałem lub poduszkami.

Lina: Spleciona z konopnych włókien lina.

Lustro: Niewielkie, metalowe lustro z wypolerowanej stali i nałożonej na nią cieniutkiej warstwy szkła. Lepsze zwierciadła mają spodnią warstwę pokrytą srebrem. Lustra są niezbyt przydatne, ponieważ zwykle ukazują zniekształcone odbicie.

Tabela 5-6: Przedmioty osobiste

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Biblioteczka lub szafka na zwoje	75 <i>zk</i>	650	sporadyczna
Biurko	50 <i>zk</i>	1 000	sporadyczna
Drabina	10 <i>s</i>	50	przeciętna
Drabinka sznurowa	3 <i>zk</i>	20	mała
Drąg (1 metr)	1 <i>s</i>	10	duża
Dzwoneczek	25 <i>s</i>	2	przeciętna
Grzebień albo szczotka	15 <i>p</i>	1	duża
Hubka i krzesiwo	30 <i>s</i>	5	duża
Kanapa	30 <i>zk</i>	1 200	sporadyczna
Klamerki (12)	1 <i>s</i>	2	przeciętna
Kłódka dobrej jakości	30 <i>zk</i>	5	sporadyczna
Kłódka zwykła	1 <i>zk</i>	5	przeciętna
Koc	25 <i>s</i>	10	duża
Kosmetyki	10 <i>s</i>	1	przeciętna
Kości do gry	6 <i>s</i>	—	duża
Kości do gry, obciążane	12 <i>s</i>	—	sporadyczna
Kotwiczka do wspinaczki	4 <i>zk</i>	20	mała
Krzesło	3 <i>zk</i>	300	przeciętna
Lina (1 metr)	1 <i>s</i>	3	przeciętna
Lusterko posrebrzane, małe	20 <i>zk</i>	2	znikoma
Lustro metalowe, duże	10 <i>zk</i>	10	rzadka
Materac puchowy	12 <i>zk</i>	350	sporadyczna
Materac siennik	8 <i>zk</i>	400	mała
Mydło	2 <i>p</i>	3	przeciętna
Namiat duży	2 <i>zk</i>	50	mała
Namiat, mały	15 <i>s</i>	20	przeciętna
Namiat, pawilon	10 <i>zk</i>	800	mała
Paciorki	1 <i>s</i>	—	mała
Palatka	5 <i>s</i>	20	przeciętna
Perfumy	1 <i>zk</i>	—	przeciętna
Podnózek	1 <i>zk</i>	50	mała
Przybory do golenia	3 <i>zk</i>	2	mała
Rama łóżka	8 <i>zk</i>	1 600	mała
Stół	8 <i>zk</i>	1 500	przeciętna
Szafa	50 <i>zk</i>	800	mała
Sztandar	10 <i>zk</i>	50	przeciętna
Sztućce drewniane	5 <i>s</i>	2	duża
Sztućce metalowe	3 <i>zk</i>	4	przeciętna
Sztućce srebrne	15 <i>zk</i>	3	sporadyczna
Śpiwór	15 <i>zk</i>	20	duża
Tabakiera	2 <i>zk</i>	1	mała
Talia kart	1 <i>zk</i>	1	duża

Materac wełniany lub puchowy: Materac to nic innego jak prostokątny worek wypchany wełną, pierzem, włosiem lub sianem. Materace lepszej jakości są odpowiednio droższe.

Mydło: Wielu poszukiwaczy przygód przyznaje, że w podróży można obejść się bez wielu rzeczy, ale mydło zawsze trzeba mieć w plecaku. Najtańsze i najczęściej spotykane szare mydło wyrabiane jest ze zwierzęcego tłuszczu, piasku i ługu. Za odpowiednio wyższą cenę można nabyć mydła zapachowe.

Namiot: W niewielkim namiocie z płótna może schronić się jedna osoba. Namioty o większych rozmiarach są odpowiednio droższe, a te lepszej jakości bywają natłuszczone, co chroni je przed przemoczeniem. Miejsce dla każdego dodatkowego nocującego zwiększa cenę o połowę. Namioty kiepskiej jakości przeciekają, podczas gdy te najlepszej są w stanie przetrzymać bardzo silne nawałnice.

Paciorki: Kolorowe szklane paciorki to ulubiona zabawka dzieci. Sprzedawane są w woreczkach po 30 sztuk.

Palatka: Palatka to wodoodporny materiał z dziurkami po bokach, które umożliwiają jego związanie. Z reguły sprzedawana jest w płachtach mierzących do 3 metrów kwadratowych, choć można kupić też większe kawalki.

Perfумы: Mieszkańcy Starego Świata rzadko się myją, więc bijący od nich smród jest trudny do zniesienia. Wiele osób używa więc perfum, które mają zabić nieprzyjemny zapach ich własnego ciała lub odór innych. Najtańsze pachnidła wytwarzane są z nektaru różanego lub polnych kwiatów, podczas gdy droższe i mocniejsze, z drewna sandałowego, orzechów laskowych lub jaśminu i sprowadzane z Kataju lub Arabii.

Podnózek: Podnózek to niewielkie, drewniane krzeselko, służące za podporę dla nóg. Podnóżki lepszej jakości są rzeźbione lub wyścielane miękkimi materiałami.

Przybory do golenia: Skórzany woreczek, w którym znajduje się prosta brzytwa, kawałek szarego mydła, skórzany pasek do ostrzenia brzytwy oraz kawałek wypolerowanego metalu, który spełnia funkcję lusterka.

Rama łóżka: Drewniana rama łóżka utrzymuje materac nad podłogą. Ramy lepszej jakości są wykonane z metalu.

Stół: Stół to drewniany blat wsparty na trzech lub czterech nogach. Lepsze stoły wykonuje się ze szlachetnych gatunków drewna. Często mają rzeźbione nogi, ozdobione ornamentami.

Szafa: Szafa służy do przechowywania ubrań tak, aby się nie pogniotyły i nie zabrudziły. Jakość jej wykonania zależy od wykorzystanego gatunku drewna oraz kunsztu stolarza. Sosna jest najtańszym materiałem, znacznie więcej trzeba zapłacić za mebel wykonany z drewna wiśniowego, różanego lub dębowego.

Sztandar: Sztandary to duże flagi z lnu, wełny lub jedwabiu (zależy to od ich jakości), na których wyszywane są herby rodów szlacheckich albo regimentów wojskowych. Oprócz tego, można na nich zobaczyć sentencje, symbole wyznawanych bogów, a czasem ozdoby w postaci czaszek albo wizerunków orłów i innych stworzeń. Sztandary zawieszane są na drzewcach, a ich noszenie jest wielkim zaszczytem.

Sztućce drewniane, metalowe lub srebrne: Zestaw sztućców składa się z łyżki, widelca i noża. Zwykle używa się drewnianych, ale zamożniejsi mogą kupić metalowe lub srebrne komplety.

Śpiwór: Śpiwór to kawałek materiału koca lub futra, który można rozwinąć na ziemi. Dzięki śpiworowi dobrej jakości znużony Bohater może nie przejmować się zimnem, nawet jeśli przyjdzie mu nocować pod gołym niebem. Śpiwór kiepskiej jakości wykonany jest z cieńszej tkaniny, która nie zapewnia komfortu w zimną noc.

Tabakiera: Tabakiera to niewielkie pudelko, w którym można przechowywać tabakę lub tytoń. W zależności od jakości wykonania, mogą być inkrustowane złotem, grawerowane albo ozdabiane kamieniami szlachetnymi lub kością słoniową.

Talia kart: Zwykła talia tarota składa się z 78 kart. Karty lepszej jakości są ręcznie malowane, mają jednakowe rewersy i pakowane są w zamshowe woreczki. Talia składa się z czterech kolorów, ozdobianych symbolami tarcz, mieczy, kielichów i buław. Karty znaczą symbole od 1 do 10 plus figury giermka, rycerza, królowej i króla. Oprócz nich w tali znajdują się 22 dodatkowe karty zwane Wielkimi Arkanami. Są to: Głupiec, Nauczyciel, Łowczyń, Morze, Imperator, Kapłan, Kochankowie, Wojna, Sprawiedliwość, Hierofant, Kolo Fortuny, Siła, Kruk, Mór, Umiar, Niszczycielskie Potęgi, Wieża, Gwiazda, Mannsleb, Słońce, Verena i Świat. Pomiędzy Wielkimi Arkanami różnych talii istnieją pewne różnice, odzwierciedlające wizję artysty lub motyw przewodni kart. Większość ludzi używa kart tarota do gier hazardowych: brydża, wista, pokera lub marudera. Pochodzący z Sylvanii wędrowni Strzyganie słyną z tego, że za pomocą kart tarota potrafią przepowiadać przyszłość.

— Instrumenty muzyczne —

Muzycy odgrywają w Starym Świecie bardzo ważną i szczególną rolę. Ich kunszt i zdolność poruszania serc pozwalają ludziom na chwilę zapomnieć o smutkach i codziennej niedoli, natchnąć zrozpaczonych nadzieją, czy wreszcie marszowym rytmem poderwać znużonych żołnierzy. W Tabeli 6-8: Instrumenty muzyczne wyszczególniono najpopularniejsze instrumenty, jednak oprócz nich istnieją setki innych, mniej znanych ludowych odmian skrzypiec, instrumentów gitarowych lub bębenków.

Bęben: Bębny i kotły mają wielorakie zastosowanie. Na pokładach norsmeńskich łodzi pirackich używano ich do wybijania rytmu wiosłowania. W wojsku dowódcy armii nakazują doboszom sygnalizować werblami rozkazy dla podkomendnych, a orki przy wtórce dudnienia bębnow idą do ataku. W większości przypadków kotły są niczym więcej, jak kawałkiem zwierzęcej skóry rozciągniętym na beczce. Perkusiści i bębniarze grają na swoich instrumentach dłońmi, choć niektórzy z nich używają także palców.

Flet: Flet to cienka rurka z otworkami na wierzchu, które grający zatyka lub odkrywa palcami, aby uzyskać odpowiedni dźwięk.

Gra się na nim za pomocą ust, dmąc powietrze w ustnik. Niska cena instrumentu sprawia, że większość minstrelów Starego Świata gra właśnie na flecie.

Gwizdek: Gwizdek to niewielki, drewniany przedmiot z ustnikiem z jednej strony i wylotem powietrza z drugiej. Bardzo często w jego wnętrzu dodatkowo znajduje się niewielka drewniana kuleczka. Kiedy dmuchnie się w ustnik, z gwizdka wydobywa się wysoki, wibrujący dźwięk.

Harfa: Harfa to metalowa lub drewniana rama, pomiędzy ramionami której przeciągnięto struny. Łagodna i odprężająca dźwięki tego instrumentu są bardzo popularne pośród wyższych klas, ale nawet w pospolitych oberżach i spelunkach docenia się kunszt grających na niej artystów.

Harmonijka: Harmonijka ustna to niewielkie pudelko podziurawione otworami o różnej średnicy. Dmuchając w nie, grajek może uzyskać tony różnej wysokości. Harmonijki cieszą się szczególną popularnością pośród pastuchów, chłopstwa i robotników.

Klawesyn: Klawesyn to dosyć niedawno wymyślony instrument klawiszowy. Naciskanie klawiszy powoduje, że młoteczki uderzają w struny, połączone z nimi skórzanymi paskami, wydobywając miłe dla ucha dźwięki, które przysporzyły temu nieporęcznemu instrumentowi wielu zwolenników. Choć klawesyn trudno transportować, to koncerty Maestro d'Entelago z Estalii, niekwestionowanego geniusza i wirtuoza klawesynu, gromadzą tłumy na koncertach organizowanych na dworach oraz w wielkich miastach.

Lutnia: Lutnia jest instrumentem, który cieszy się szerokim i znacznym poważaniem. Muzyk uderza palcami lub drewnianą kostką w struny, dobywając przyjemne dla ucha, delikatne dźwięki. Grze na lutni zwykle towarzyszy śpiew lub akompaniament innego instrumentu o delikatnym tonie, choć solowe występy artystów również cieszą się wielką popularnością.

Mandolina: Mandolina to lutnia o krótkim gryfie i ośmiu strunach. Ponieważ jest to nowocześniejsza i praktyczniejsza wersja starożytnego instrumentu, mandolina powoli wypycha lutnię ze sceny i zajmuje jej miejsce.

Róg sygnałowy: Róg sygnałowy to instrument dęty wielkości trąbki. Zwykle służy do podawania sygnału alarmowego w razie ataku na powóz lub obwieszcza przybycie karocy do przydrożnego zajazdu. Wielu woźniców trzyma je obok siebie przez całą drogę, a skomplikowany system sygnałowy umożliwia komunikację pomiędzy pojazdami znajdującymi się w tej samej okolicy.

Tamburyn: Tamburyn to drewniana obręcz, na której rozciągnięto zwierzęcą skórę i do której przymocowano niewielkie

Tabela 5-7: Instrumenty muzyczne

Instrument	Cena	Obc.	Dostępność
Bęben	30 s	50	mała
Flet prosty	3 zk	5	mała
Gwizdek	6 s	—	duża
Harfa, niewielka	20 zk	10	rzadka
Harmonijka	8 s	1	mała
Klawesyn	250 zk	1 200	rzadka
Lutnia	80 zk	30	sporadyczna
Mandolina	23 zk	15	sporadyczna
Róg sygnałowy	10 zk	30	mała
Tamburyn	1 zk	5	mała
Wiolonczela	25 zk	30	mała

dzwoneczki oraz brzęczące metalowe płytki. Gra na tym instrumencie polega na rytmicznym uderzaniu w dłoń.

Wiolonczela: Wiolonczela to instrument strunowy o bardzo przyjemnym dźwięku. Muzyk gra na nim za pomocą smyczka, którym przeciąga po strunach, trzymając wiolonczelę za gryf i kolanami unieruchamiając pustą w środku pudło. Jest to instrument szczególnie popularny w Bretonii.

— Artykuły piśmiennicze —

W Starym Świecie sztukę pisaną i czytania opanowało niewielu ludzi. Te umiejętności stanowią domenę uczonych, kapłanów i arystokracji. Zwykli ludzie dają sobie radę bez zrozumienia pisma, zamiast tego używając znaków lub rysunków. Co ciekawe, choć większość pospolstwa potrafi rozpoznać cyfry, rzadko który mieszczanin lub chłop widzi sens w nauce sztuki pisania. Dla nich przybory piśmiennicze to niepotrzebny luksus, a książki, gdyby nie były tak drogie, nadawałyby się jedynie na podpałkę lub jako podkładka pod ułamaną nogę krzesła.

Kreda: Kreda zasadniczo jest biała, ale można kupić jej kolorową odmianę za dwukrotnie wyższą cenę.

Księgi: Księgi to stosunkowo nowy wynalazek. Niegdyś w Imperium pisano na zwojach, czyli na zwiniętych kartach pergaminu. Choć próbowano je porządkować układając w stosiki, to jeden nieostrożny ruch niweczył porządek w archiwum. Pomysłowi ludzie postanowili sięgnąć do sprawdzonych rozwiązań, które zaczerpnęli od czarodziejów. Ci mieli zwyczaj gromadzić zapisane karty w wielkich tomach wiedzy magicznej. Idąc tym tropem, archiwiści zaczęli łączyć zwoje w kodeksy. Na ich kartach spisywano historię, święte teksty różnych religii, a prym pomiędzy nimi wiódł kult Sigmara, który wziął na swe barki brzemień zachowania ludzkiej wiedzy. Rozproszone i niekompletne zwoje zaczęto kopiować do ksiąg, które niejednokrotnie trafiały w ręce zamożnych kolekcjonerów. Każdy z takich woluminów stanowił istne dzieło sztuki. Piękne ilustracje przeplatały się z ozdobnymi marginesami oraz przykładami doskonałej kaligrafii. Wadą pierwszych ksiąg była ich wysoka cena oraz niepraktyczność. Ciężkie, oprawione w drewniane okładki, obijane skórą i ręcznie zszywane, stanowiły elitarnie dzieła sztuki, a nie źródło powszechnej wiedzy. Co więcej, księgi kopiowano ręcznie, co znacznie wydłużało proces powstawania woluminu.

Choć ilość ręcznie pisanych ksiąg znacznie zmalała, to nadal są wysoko cenione, jako dzieła sztuki. Wielu magów uważa, że drukowanym księgom brak osobowości, której nabierają rękopisy



Tabela 5-8: Artykuły piśmiennicze

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Kreda, kawałek	2 s	—	przeciętna
Księga ilustrowana	350 zk	50	znikoma
Księga drukowana, klejona	75 zk	35	znikoma
Księga drukowana, szyta	100 zk	35	znikoma
Papier/kartka	5 s	—	znikoma
Pergamin/arkusz	1 s	—	rzadka
Pędzel	2 zk	—	mała
Przybory do pisania	10 zk	5	mała
Przybory kartografa	50 zk	20	rzadka
Tusz czarny	5 zk	1	mała
Tusz purpurowy	50 zk	1	znikoma
Tusz (inny kolor)	10 zk	1	sporadyczna
Węgiel	1 s	—	przeciętna
Wieczne pióro	1 zk	—	sporadyczna
Zamek do książki	45 zk	1	znikoma

wychodzące spod pióra wykształconego autora. Co więcej, drukowane księgi są klejone, a nie zszywane. Dzięki temu są tańsze, ale mniej trwałe.

Przełom nastąpił około pięć lat temu, kiedy Gunthur Johans z Middenheim, wierny wyznawca Sigmara, choć mieszkający w mieście czcicieli Ulryka, wynalazł i zbudował maszynę, którą nazwał prasą drukarską. Jej podstawą są niewielkie klocki, z których wystają odwrócone czcionki liter. Te układane są w słowa i zdania, smarowane tuszem i odciskane na papierze. Pomysł został podchwycony w innych miastach Imperium i teraz udoskonalone prasy drukarskie sprawiają, że iluminowane woluminy odchodzą w zapomnienie. Tylko czarodzieje trzymają się dawnego sposobu kopiowania ksiąg, uważając druk za wynalazek prymitywny i pozbawiony duszy.

Papier lub pergamin: Papier wytwarza się z namoczonych włókien drewnianych i miąższu roślinnego. Natomiast pergamin otrzymuje się z kawałków wysuszonej skóry cielęcej. Istnieje też grubsza jego odmiana, którą można wykorzystywać więcej niż jeden raz, zdrapując z niej poprzednio napisany tekst. Papier sprowadza się również z Kataju.

Pędzel: Pędzle można kupić we wszystkich kształtach i rozmiarach, jakie się człowiekowi zamarzą. Przydatne zarówno przy malowaniu domu, jaki i ilustrowaniu książki, są nieodłącznym towarzyszem artysty lub rzemieślnika. Większość wytwarzana jest z końskiego włosia, choć kupcy z Arabii sprowadzają także pędzle z wielbłądziej sierści, delikatniejsze i bardziej miękkie, które jakością przewyższają produkty imperialnych rzemieślników.

Przybory do pisania: W piórniku znajduje się kalamarz z tuszem, kilka piór, niewielki nożyk do papieru, piasek do wysuszania oraz zestaw do mieszania atramentu. Przybory do pisania najlepszej jakości mogą posłużyć także za zestaw dla iluminatora ksiąg. Taki zestaw zawiera farbki, pędzelki oraz inne utensylia przydatne do ozdabiania kart książki wspaniałymi ilustracjami.

Przybory kartografa: W skład przyborów kartograficznych wchodzi zrolowane karty pergaminu, ekierki, liniały, węgiel do rysowania, kompas oraz inne przyrządy pomiarowe.

Tusz/inkaust: Tusz sprzedawany jest w niewielkich fiolkach zwanych kalamarzami. Cena podana w tabeli dotyczy czarnego inkaustu, kolorowe są znacznie droższe. Najwyższą cenę trzeba zapłacić za purpurowy, a to ze względu na trudność w zakupie barwnika.

Węgiel: Węgiel służy do pisania, rysowania ilustracji lub skreślenia kilku słów szybkiej notatki.

Wieczne pióro: Kiedyś pisano gęsimi piórami (które obecnie można kupić za połowę ceny wiecznego), jednak obecnie ludzie trudniący się pisarstwem używają wiecznych piór. Jest to drewniana tulejka z twardego drewna, z jednej strony zakończona wąskim szpikulcem, a z drugiej mosiężnym zbiorniczkiem na tusz.

Zamek do książki: Niewielki zamek oraz dodawana do niego para kluczy mogą zabezpieczyć zawartość księgi przed niepożądanymi lub ciekawskimi osobami. Otworzenie zamka przeciętnej jakości wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **otwierania zamków**. Każda lepsza kategoria powoduje, że trudność testu rośnie o jeden stopień. Zamki kiepskiej jakości można rozbić, wykonując test Krzepy o Przeciętnym (+0) stopniu trudności.

- Narzędzia -

Rzemieślnik niewiele zdziała bez porządných narzędzi. Poniżej opisano zarówno pospolite, jak też rzadziej spotykane narzędzia używane przez fachowców, artystów i rzemieślników. Bardzo rzadkie i niecodzienne przedmioty, podobnie jak przybory potrzebne do sprawowania kultu, opisano w **Rozdziale VI: Ekwipunek specjalny**.

Czekan: Niewielki oskard używany do wspinaczki. W walce może służyć jako broń improwizowana.

Dłuta do drewna: Dłuta służą do rzeźbienia i obrabiania drewna. Oprócz nich w zestawie znajduje się kilka ostrych noży, pilnik oraz papier ścierny.

Drewniany klin: Niewielki drewniany klin służy do blokowania drzwi. Podwyższa o jeden stopień trudności testu Krzepy wymaganego do ich wyważenia.

Gwoździe: Gwoździe to niewielkie kawałki stalowego drutu z łóbkami na jednym końcu i ostrzami na drugim. Mogą zostać użyte jako amunicja do garlacz.

Haczyk na ryby i żyłka: Ostre haczyk i trzy metry linki. Przydatne do łowienia ryb.

Igły do szycia: Igły do szycia są wyrabiane z twardej stali. Podobnie jak gwoździe, nadają się do załadowania garlacza.

Kajdany: Ciężkie, żelazne kajdany służą do pętania więźniów. Zakłada się je zwykle na ręce, ale groźniejszym skazanym także na nogi. Nie można ich regulować, dlatego nie zawsze będą pasowały na każdego schwytanego – dla dużych istot mogą być za małe, dla małych zbyt luźne. W zestawie z parą kajdan jest tylko jeden klucz. Im lepsze kajdany, tym są wytrzymalsze i tym trudniej je rozerwać. Poziom trudności testu określa MG.

Kilof: Kilof to narzędzie górnicze i kamieniarskie. Na drewnianym drążku osadzono poprzeczną metalową końcówkę, która z jednej strony zwęża się w klin, a z drugiej kończy się wąską, płaską krawędzią do kruszenia skał. Kilof jest bronią jednoręczną.

Klej: Klej jest wytwarzany ze zmielonych zwierzęcych kopyt i ścięgien. Najlepsze kleje, takie jak Super Spoiwo Maklesa, które można kupić jedynie w Nuln, są w stanie utrzymać obciążenie do dwudziestu kilogramów.

Klepsydra: Klepsydra jest znana w całym Imperium nie tylko z racji swego zastosowania, ale także ze względu na rolę, jaką odegrała w bitwie pod Twierdzą Elstwater, w 2015 roku KI (patrz str. 23). Piasek w klepsydze przeciętnej jakości przesypuje się w ciągu 4 godzin, w dobrej 8, a w najlepszej 16 godzin.

Kolki: Tą nazwą określa się też gwoździe, kolce oraz cały asortyment podobnych im przedmiotów, przydatnych do wspinaczki, zabicia na glucho drzwi lub przebicia serca wampira. Strugane z drewna kolki kosztują 5 p za sztukę i nie nadają się do wbijania w kamień lub metal.

Kosa: Kosa jest narzędziem rolniczym, wykorzystywanym w trakcie żniw do ścinania łanów zboża. Kosy można używać jako dwuręcznej broni improwizowanej.

Kowadło: Kowadło jest jednym z podstawowych narzędzi pracy kowala. Solidny kawał twardego żelastwa, zakończony z jednej strony rogiem, pomaga kształtować metal na wszelkie sposoby. Kowadła są bardzo drogie, ale kowal nie powinien żałować na nie pieniędzy, gdyż dobry egzemplarz wystarczy mu na całe życie. Krasnoludy z Gór Krańca Świata czasem używają bezcennych kowadeł z gromilu.

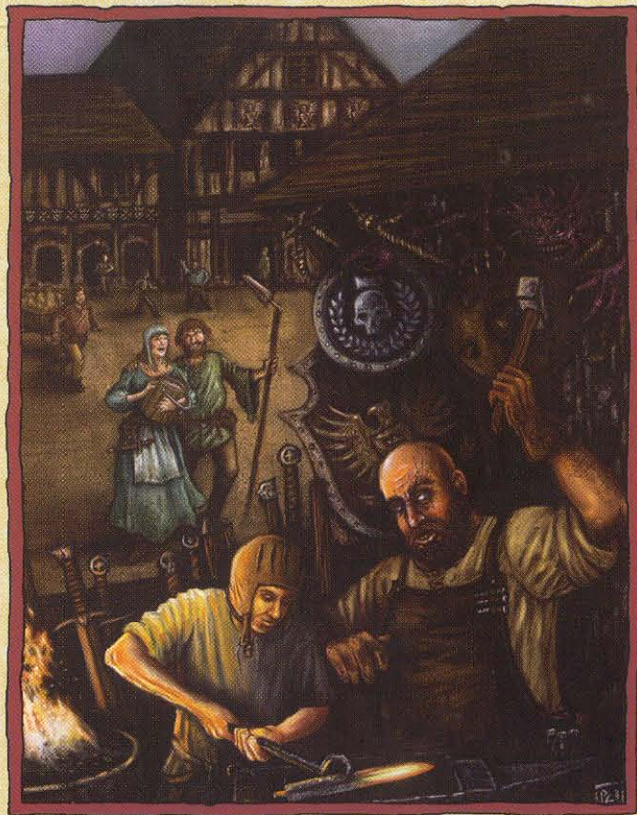
Kuźnia: Kuźni nie można zapakować na wóz i zabrać ze sobą w podróż. Niemniej, kowal nie poradzi sobie bez niej, ponieważ musi mieć porządne palenisko oraz miejsce, w którym ustawi kowadło i miech. Kuźnia dobrej jakości zapewnia modyfikator +5 do testów rzemiosła, natomiast najlepszej jakości daje +10. W kuźni kiepskiej jakości brakuje części wyposażenia, lub jest za mała, co powoduje modyfikator -10 do testów rzemiosła.

Liczydło: Liczydło to prosty przyrząd, który pomaga w przeprowadzaniu obliczeń matematycznych. W drewnianą ramę wprawionych jest kilka metalowych osi, na które nanizane są kuleczki, paciorki lub płytki. Kupcy często korzystają z pomocy liczydła przy zawieraniu transakcji handlowych. Wynaleziono je w Kataju, ale obecnie to przyrząd dość powszechnie spotykany.

Lont: Lont to pokryty siarką sznurek, którego używa się do wysadzania beczek z prochem lub min obłączniczych z dalszej odległości. Lonty kiepskiej jakości mogą zgasać (50% szans), jeszcze zanim płomień dotrze do ładunku wybuchowego. Lonty sprzedawane są w odcinkach, które spalają się w dziesięć sekund.

Luneta: Składana luneta powiększa obraz pięciokrotnie. Każdy poziom jakości wykonania powyżej zwykłego oznacza, że szkło jest w stanie przybliżyć obraz o kolejne pięć razy (maksymalnie 15-krotnie). Luneta jest bardzo droga, bowiem jej wykonanie nie jest proste. Trzeba odpowiednio oszlifować soczewki, a następnie zamocować je w blaszanej tulei. Mimo to wielu oficerów korzysta z lunet, aby śledzić przemieszczanie się nieprzyjacielskich żołnierzy na polu bitwy. Większe lunety, zwane teleskopami, szczególnie upodobali sobie astrologowie, którzy dzięki nim są w stanie śledzić ruch gwiazd na niebie. Każdy stopień jakości wykonania powyżej pospolitego oznacza, że luneta jest w stanie przybliżyć obraz o kolejne pięć razy. Próżno szukać lunety kiepskiej jakości i nigdzie nie można jej kupić.

Łańcuch: Połączone ze sobą metalowe oczka tworzą łańcuch o długości 1 metra. Różnice jakości wykonania oznaczają trwałość najsłabszego ognia. Łańcuch może być używany jako broń improwizowana.



Łom: Gruba metalowa sztaba ze splaszczonym i wygiętym końcem. Bohater posługujący się łomem otrzymuje modyfikator +5 do testów Krzepy podczas wyważania drzwi lub podważania wieka skrzyni. Łomu można używać jako broni improwizowanej.

Łopata: Prosta łopata o drewnianym trzonku. W walce może być użyta jako broń improwizowana.

Mapy do nawigacji: Na mapach i tablicach do nawigacji zaznaczone są charakterystyczne punkty terenu, dzielące je dystans oraz kierunki świata, co ułatwia podróż. Trafność pomiarów zależy od jakości wykonania (nakreślenia) map. Jak do tej pory niedoścignionymi mistrzami kartografii są elfy, których mapy są niemal bezbłędne.

Miech: Miech to kolejne nieodzowne narzędzie w kuźni. Służy do rozpalamia i podtrzymywania silnego ognia. Składa się z wąskiej tulejki, umożliwiającej wylot powietrza z komory, którą tworzą dwie drewniane płyty, zamknięte płócienną harmonijką. Otwierając miech, wciąga się do jego wnętrza powietrze, a zamykając, wydyma się przez wąski otwór skierowany w palenisko.

Młot: Solidna metalowa głownia osadzona na drewnianym drągu. W walce może być użyty jako dwuręczna broń improwizowana.

Młot kowalski: Młot kowalski składa się z długiej rękojeści i osadzonego na jej końcu masywnego, metalowego obucha. W walce może zostać użyty jako dwuręczna broń improwizowana.

Motyka: Motyka jest jednym z narzędzi polowych, używanych do pielenia chwastów i spulchniania ziemi. W walce może zostać stosowana jako broń improwizowana.

Moździerz i tłuczek: Tłuczek i moździerz służą do mielenia różnych materiałów na proszek. Większość z tych narzędzi jest drewniana, choć lepsze wyrabiane są z kamienia.

Narzędzia: Do tej kategorii należą przeróżne narzędzia, których używają rzemieślnicy i inni fachowcy. Są to, między innymi, narzędzia inżynierów (szcypce, młotki, gwoździe), nawigatorów (sekstans, mapy), lub przyrządy aptekarskie (moździerz, miarka, nożyk, alembiki). Wszystkie narzędzia potrzebne do wykonywania określonej profesji traktowane są jako jeden zestaw.

Noże rzeźnicze: Do noży rzeźniczych zaliczają się także piły, tasaki i haki do mięsa, które pozwalają oddzielić mięsivo od kości.

Osełka: Osełka to kamień, który służy do ostrzenia noży. Stosuje się różne materiały, ale większość oselek wyrabiana jest z kamieni wydobywanych w Górach Krańca Świata, a ostatnio także w Górach Środkowych. Istnieją niewielkie osełki ręczne, a także większe osełki kołowe do ostrzenia mieczy i toporów.

Piła do drewna: Piły do drewna mają różne kształty i rozmiary: od niewielkich jednoręcznych, po długie i ciężkie, którymi posługują się drwale i pracownicy tartaku. Pił nie można używać jako broni improwizowanych, jednak doskonale nadają się do ćwiartowania i torturowania związanych ofiar.

Piła do metalu: Niewielka piła o ostrych zębach z zadziwiającą łatwością tnie drewno, metal i kość. W ciągu 10 minut jest w stanie przepiłować sztabę metalu o grubości 5 cm, drewno podobnej grubości w 10 rund, a kości w 6. Każdy stopień jakości powyżej normalnego skraca czas cięcia o dwie minuty/rundy. Piła kiepskiej jakości dwukrotnie wydłuża czas potrzebny do przecięcia danego materiału.

Plug: Plug to ciężki, metalowy klin, za pomocą którego chłopci orzą ziemię. Jest zbyt ciężki, aby mógł być używany przez jedną osobę, dlatego zwykle ciągnie go wół albo koń. Plugi są bardzo drogie, dlatego chłopci przez całe życie używają tylko jednego pluga, najczęściej odziedziczonego po ojcu.



Potrząsk: Jest to wykonana z metalu pułapka na średnią i grubą zwierzynę, taką jak wilki lub niedźwiedzie. Zazwyczaj ma kształt metalowych szczęk, uruchamianych przez nacisk łapy zwierzęcia. Potrząski są przybijane kółkami do ziemi lub za pomocą łańcucha uwiązane do drzewa. Małe pułapki są w stanie pochwycić zwierzę wielkości wilka, podczas gdy duże mogą utrzymać nawet niedźwiedzia. Myśliwi Starego Świata bardzo chętnie zastawiają potrząski, a niejeden podróżnik stracił stopę, wdepnąwszy w nie przez nieuwagę. Zastawiając pułapkę na zwierzę, myśliwy musi przygotować potrząsk i podłożyć przynętę, a następnie wykonać udany test sztuki przetrwania. Każdy poziom skuteczności oznacza 20% szans na to, że jakieś zwierzę da się skusić przynętą i wpadnie w potrząsk. Rodzaj zwierzyny ustala MG.

Potrząski stanowią niebezpieczeństwo nie tylko dla zwierząt. Przechodząca obok pułapki postać powinna wykonać przeciwny test **spostrzegawczości** przeciwko **szture przetrwania** myśliwego. Jeśli test wygra postać, zauważyła potrząsk. Jeśli nie, nieświadomy niczego wędrowiec uruchamia mechanizm, a stalowe szczęki zaciskają się na jego nodze. Małe pułapki zadają obrażenia z Siłą 1, a duże z Siłą 3. Od obrażeń zadanych przez pułapkę nie odejmuje się PZ opancerzenia, ani Wytrzymałości ofiary. W niektórych prowincjach Imperium używanie potrząsków jest zakazane.

Sieć rybacka: Rybacy w całym Starym świecie używają sieci do łowienia ryb. Zwykle są zbyt nieporęczne, aby używać ich w walce wręcz, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby z zasadzki zarzucać je na zaskoczonego wroga.

Szkoło powiększające: Szkoło powiększające to zestaw soczewek osadzonych w żeliwnych obreczach. Kiepskiej jakości szkło powiększa obraz dwukrotnie, przeciętnej trzykrotnie, dobrej czterokrotnie, a szkło najlepszej jakości aż pięciokrotnie.

Sznurek: Dwadzieścia metrów zwiniętego w kłębek sznurka przyda się każdemu, niezależnie od tego, jaką profesję się parą. Wytrzymałość szpagatu zależy od jego jakości.

Sztaba metalu: Kawalek czystego metalu, w tym wypadku żelaza. W zależności od jakości wykonania, metal może być bardziej lub mniej łamliwy, ze skazą, itp. Cena sztaby srebra, miedzi lub innego metalu może być wyższa. Sztaby można używać jako broni improwizowanej.

Sztanca do monet: Przy pomocy sztancy można bić z kruszcu monety. Nic dziwnego, że nie można ich kupić w sposób otwarty i legalny. Każdy magistrat zazdrośnie strzeże swoich sztanc, a jedynym ich źródłem jest kradzież lub czarny rynek.

Szydło: Szydło to niewielki szpikulec, który pomaga w pracy garbarzom i kaletnikom. Szydło może być używane w razie potrzeby jako broń improwizowana.

Świeca zegarowa: Świeca zegarowa to taka, która spala się w ciągu określonego czasu. To jedna z najtańszych metod mierzenia jego upływu. Zwykle świeca pali się przez cztery godziny, inne dłużej lub krócej, zależnie od jakości wykonania.

Taczka: Taczek używają zarówno rolnicy, jak i grabarze. Zwykle jest to drewniana skrzynia, do której przymocowano ośkę i dwa kółka oraz rączki, za które można ją podnieść. Jakość wykonania decyduje o pojemności i wytrzymałości taczki, a także uwzględnia pewne modyfikacje jej konstrukcji.

Wabik: Wabik służy do przywoływania zwierzyny. Jego wygląd i wydawane dźwięki różnią się w zależności od tego, jakie zwierzę ma zostać zwabione. Na kaczki stosuje się specjalne gwizdki, a na łosie pudełka z korbkami, w środku których

niewielki terkoczący mechanizm wydaje odgłos podobny do godowego ryku samca. Choć dzięki wabikowi można zwabić zwierzę w stronę zasadzki, to nie zapewni sukcesu na polowaniu, do czego trzeba mieć odpowiednie umiejętności. Wabik dobrej jakości obniża o 1 stopień trudność testu **sztuki przetrwania**, wabik zwyczajnej jakości zapewnia 75% szans, natomiast sprzęt kiepskiej jakości tylko 50% szans. Wabik najlepszej jakości obniża trudność testu o 2 stopnie.

Przykład: *Johann poluje na kaczki. MG, biorąc pod uwagę okolicę i porę roku, uznaje, że będzie to zadanie Wymagające (-10). Ponieważ myśliwy używa wabika zwyczajnej jakości, ma 75% szans na obniżenie trudności testu **sztuki przetrwania**. Gracz rzuca kostkami i okazuje się, że wabik zadziałał, teraz musi się tylko powiesić Przeciętny (+0) test **sztuki przetrwania** i Johann będzie się delektował pieczoną kaczka na obiad.*

Waga: Waga kupiecka służy do określenia przybliżonej wartości towaru. Dokładność pomiaru zależy od jakości jej wykonania.

Widły: Chłopi używają widel do przerzucania siana lub gnoju. W walce można ich używać jako broni improwizowanej.

Wnyki: Wnyki mają różną postać, ale z reguły składają się z przynęty i linki lub pętli, zaciskającej się na szyi zwierzęcia. Używane są do polowania na drobną i średnią zwierzynę, taką jak zające, lisy lub borsuki. W niektórych prowincjach Imperium używanie wnyków jest surowo karane.

Wosk do pieczęci: Wyrabiany jest z wosku pszczelego. Podgrzany przez chwilę nad płomieniem zaczyna się topić i łatwo można w nim odcisnąć pieczęć. Używa się go do zamykania listów i przesyłek, tak aby już na pierwszy rzut oka można było rozpoznać, czy ich zawartość nie została naruszona. Pieczętowanie przesyłek to codzienna praktyka w Starym Świecie.

Wytrychy: W skład zestawu wytrychów wchodzi kilka kluczy, cienkich drucików i szczypiec. Są to narzędzia niezbędne do wykonywania testu **otwierania zamków**. Zestaw najlepszej jakości zapewnia modyfikator +5 do testu.

Zestaw do charakteryzacji: W tym niewielkim pudełku mieszczą się farby, tusze i pudry, które pozwalają zmienić wygląd twarzy Bohatera. Oprócz tego, w skład zestawu mogą wchodzić sztuczne nosy lub peruki, które dodatkowo ułatwiają to zadanie. Zestaw do charakteryzacji dobrej lub najlepszej jakości zapewnia modyfikator +5 do testów **charakteryzacji**.

Zestaw pilników: W naoliwionej, skórzanej torbie znajdują się pilniki różnej grubości, dzięki którym można przeciąć wszelkiego rodzaju łańcuchy, kajdany, żelazne sztaby lub zamki. Przepiłowanie sztaby metalu o grubości 1 cm zajmuje około 4 minut. Podobnej grubości drewnianą deskę można przeciąć w dwie rundy.

Żelazo do znakowania: Żelazo do znakowania to stalowy pręt zakończony znakiem lub runą właściciela. Wkłada się je do żaru, a następnie rozpalone do czerwoności przytyka do skóry zwierzęcia, oznaczając w ten sposób, czyją jest własnością. Żelazo może być użyte w walce jako broń improwizowana. Rozgrzane zadaje 1 punkt obrażeń od ognia.

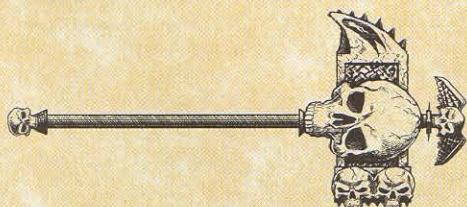
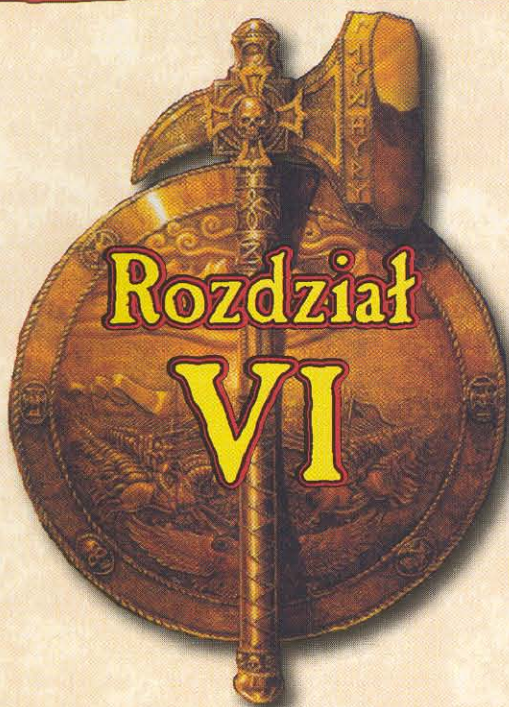


Tabela 5-9: Narzędzia

Narzędzie	Cena	Obc.	Dostępność
Czekan	2 <i>zk</i>	10	sporadyczna
Dłuta do drewna	8 <i>zk</i>	5	przeciętna
Drewniany klin	8 <i>p</i>	2	duża
Gwoździe (10)	1 <i>p</i>	–	duża
Haczyk na ryby i żyłka	3 <i>s</i>	2	przeciętna
Igły do szycia (5)	8 <i>s</i>	–	duża
Kajdany	5 <i>zk</i>	20	mała
Kilof	25 <i>s</i>	20	mała
Klej	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Klepsydra	5 <i>zk</i>	5	rzadka
Kolek	5 <i>s</i>	5	przeciętna
Kosa	5 <i>zk</i>	20	przeciętna
Kowadło	65 <i>zk</i>	300	rzadka
Kuźnia	1 200 <i>zk</i>	5 000	mała
Liczydło	10 <i>zk</i>	5	rzadka
Lont	1 <i>s</i>	–	sporadyczna
Luneta	100 <i>zk</i>	5	rzadka
Łańcuch (1 metr)	30 <i>s</i>	5	rzadka
Łom	10 <i>s</i>	10	przeciętna
Łopata	25 <i>s</i>	20	przeciętna
Mapy do nawigacji	25 <i>zk</i>	5	rzadka
Miech	6 <i>zk</i>	10	przeciętna
Młot	2 <i>zk</i>	5	przeciętna
Młot kowalski	1 <i>zk</i>	40	przeciętna
Motyka	2 <i>zk</i>	10	duża
Moździerz i tłuczek	4 <i>zk</i>	50	przeciętna
Narzędzia (grawerskie)	50 <i>zk</i>	20	rzadka
Narzędzia (kowalskie)	50 <i>zk</i>	300	rzadka
Narzędzia (medyka)	50 <i>zk</i>	50	rzadka
Narzędzia (nawigatora)	50 <i>zk</i>	20	rzadka
Narzędzia (rzemieślnicze)	50 <i>zk</i>	40	rzadka
Narzędzia (inne)	50 <i>zk</i>	50	mała
Noże rzeźnicze	13 <i>zk</i>	20	przeciętna
Oselka	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Piła do drewna	7 <i>zk</i>	10	przeciętna
Piła do metalu	5 <i>zk</i>	5	przeciętna
Plug	10 <i>zk</i>	150	przeciętna
Potrząsk, mały	2 <i>zk</i>	20	przeciętna
Potrząsk, duży	4 <i>zk</i>	40	mała
Sieć rybacka	18 <i>s</i>	30	duża
Szkoło powiększające	75 <i>zk</i>	5	znikoma
Sznurek	8 <i>p</i>	–	powszechna
Sztaba metalu	25 <i>s</i>	20	mała
Sztanca do monet	10 <i>zk</i>	5	rzadka
Szydło	2 <i>s</i>	2	przeciętna
Świeca zegarowa	12 <i>s</i>	2	mała
Taczka	10 <i>zk</i>	70	przeciętna
Wabik	25 <i>s</i>	–	przeciętna
Waga	20 <i>zk</i>	75	sporadyczna
Widły	1 <i>zk</i>	10	duża
Wnyki	1 <i>zk</i>	5	przeciętna
Wosk do pieczęci	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Wytrychy	10 <i>zk</i>	20	mała
Zestaw do charakteryzacji	5 <i>zk</i>	10	sporadyczna
Zestaw pilników	6 <i>zk</i>	5	mała
Żelazo do znakowania	5 <i>zk</i>	10	przeciętna



Ekwipunek specjalny

„Alchemik powiedział, że potrzebuje jadu z tyłka mantikory, żeby przygotować truciznę. Wszyscy spojrzeli na mnie, ale przecież mówiłem im, że już nie podejmuję się takich wypraw. Ale ostatecznie to i tak 'brudny Heinrich' musiał wziąć sprawę w swoje ręce i załatwić to jak należy.”

– Heinrich, szczurołap z Altdorfu.

W skład ekwipunku specjalnego wchodzi przedmioty niezwykle, zazwyczaj kosztowne i używane rzadko, bądź przez niewielką część populacji Starego Świata. Między innymi są to przybory potrzebne przy posługach religijnych, trucizny, zioła, talizmany i inne niecodzienne przedmioty. Mistrz Gry może wprowadzić ich zróżnicowanie ze względu na jakość wykonania.

– Mikstury –

Mikstury to napoje, których spożycie wywołuje niezwykle efekty. Ich warzenie wymaga znajomości ziół lub receptur alchemicznych. Do przygotowania mikstury niezbędne jest też posiadanie odpowiednich narzędzi aptekarskich oraz zakupienie potrzebnych składników (połowa ceny gotowego produktu). Warzenie zajmuje 1k10 godzin i wymaga wykonania udanego testu rzemiosła (aptekarsstwo). W nawiasie obok nazwy mikstury podano trudność testu.

Dar Greta (Trudny): Wdychanie oparów tej niezwyklej mieszanki ziół i składników alchemicznych powoduje, że na 1k10 rund wyostrzają się zmysły postaci, zapewniając jej modyfikator +5 do testów Inteligencji.

Esencja Chaosu (Bardzo Trudny): Ten gorzki napar, przyrządzany z mózgu zwierzęcego, ma tak obrzydliwy smak, że wypicie go powoduje utratę 1 punktu Żywotności (niezależnie od Wytrzymałości postaci). Wypicie naparu wywołuje przerażające wizje rzezi i śmierci (postać otrzymuje 1 Punkt Obłąd), natomiast efektem ubocznym jest znacznie podwyższony poziom wyczulenia na zmiany w Wiatrach Magii. Postać otrzymuje modyfikator +5 do testów wykrywania magii oraz +1 do poziomu mocy przy każdym rzucanym zaklęciu. Efekt mikstury utrzymuje się przez liczbę minut równą wartości Magii postaci.

Kojący Nektar Esmeraldy (Wymagający): W niewielkiej szklanej fiolce znajduje się jasnoniebieski płyn. Po jego wypiciu osoba wykazująca oznaki obłądki uspokaja się (liczba jej PO spada o połowę, na 1k10 minut). Po ustaniu działania mikstury, wartość Punktów Obłądki postaci powraca do poprzedniego poziomu. Należy wtedy wykonać Wymagający (-10) test Siły

Woli. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje 1 Punkt Obłądki, gdy jej umysł ponownie pogrąży się w szaleństwie.

Lek Na Wszelkie Zło (Prosty): W Starym Świecie znachorzy i cyrulicy potrafią sporządzić lek na niemal każdy rodzaj choroby, choć nie zawsze preparaty działają zgodnie z zamierzonym efektem. Z oferty rozmaitych, łatwo dostępnych medykamentów największy rozgłos zdobyła mikstura znanej aptekarki – Mamy Melchin. Wśród współczesnych cieszy się opinią leku na wszelkie dolegliwości, złe duchy i fluidy, a nawet skutecznie usuwającego kurzajki. Trudno jednak stwierdzić, jakie efekty uboczne może wywoływać ten specyfik. Po spożyciu mikstury należy sprawdzić jej efekt w Tabeli 6-1.

Mikstura lecznicza (Prosty): Wypicie tej mikstury automatycznie przywraca 4 punkty Żywotności lekko rannej postaci. Mikstura lecznicza nie może wyleczyć ciężko rannej postaci, ani podnieść poziomu Żywotności powyżej maksymalnej wartości tej cechy.

Mleko Niziołków (Wymagający): Gęsty, mleczny napój o gorzkim smaku pozostawia w ustach pijącego kredowy posmak. Po 1k10 rundach postać zyskuje lepszą koordynację ruchową i poprawia się jej zmysł równowagi (modyfikator +5 do testów Zręczności). Ubocznym działaniem mleka jest osłabienie umysłu, co powoduje modyfikator -10 do testów Siły Woli. Efekty mikstury mijają po upływie 3k10 rund.

Napój odwagi (Prosty): Ta dość łatwa do przyrządzenia mikstura (czysta gorzalka z odrobiną ziołowych składników) może podtrzymać w postaci wiarę, że będzie w stanie stawić czoła

okropieństwom Starego Świata. Spożycie mikstury zapewnia modyfikator +10 do testów Strachu, jednak jest to piekielnie mocny trunk, a zawarte w nim zioła potęgują efekt alkoholu. Postać musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zachowuje się jak pod wpływem dużej ilości alkoholu (efekt „śmierdzącego ochlapusa” – patrz Rozdział V: Ekwipunek ogólny). Nawet po udanym teście postać otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności i Inteligencji. Efekty mikstury ustępują po 1k10 x 10 minutach.

Odtrutka (Bardzo Trudny): Zarazy to niemal codzienność w Starym Świecie. Przenoszone przez zwierzę i wędrowców szybko się rozprzestrzeniają, a niski poziom medycyny i złe warunki sanitarne nie pozwalają na efektywne zwalczanie chorób. Wybuchające co pewien czas epidemie traktowane są jako kara boska lub efekt podstępnych działań mitycznych skavenów (zwłaszcza w miastach Tilei). Cyrulicy próbują walczyć z chorobami za pomocą różnych metod: przystawiają pijawki, puszczają krew, wycinają owrzodzenia i bąble, nacierają skórę chorego octem i sokiem z kapusty, a nawet nakazują rozpałić ogień w pomieszczeniu, żeby zdusić złe wyziewy. Nieliczni próbują sięgać do ludowych tradycji warzenia naparów ziołowych. Mimo iż czasem okazują się skuteczne, rzadko można je stosować na szeroką skalę.

Każda odtrutka musi być specjalnie przygotowana dla pacjenta, tak aby mogła skutecznie przeciwdziałać chorobie. Aby ją przyrządzić, medyk musi posiadać odpowiednie narzędzia (aptekarskie), kupić lub własnoręcznie przygotować składniki (2k10 złotych koron) i poświęcić 1k10 godzin. Udany Bardzo Trudny (-30) test rzemiosła (aptekarstwo) oznacza, że medyk przygotował dawkę specyfiku, która usuwa szkodliwe toksyny z ciała pacjenta. Nieudany test oznacza, że należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli 6-2: **Medykamenty**, aby przekonać się, jaki wpływ na chorego wywiera mikstura. Medyk zawsze jest święcie przekonany, że lek działa dobrze, tyle że jego rzeczywisty wpływ może być nieco inny.

Tabela 6-2: **Medykamenty**

Rzut	Rezultat
01-20	Tfu, ale gorzkie! Lek jest bezużyteczny i medyk zdaje sobie z tego sprawę.
21-40	Całkiem nieźle! Lek nie działa, ale jest traktowany jak porcja alkoholu.
41-60	Środek usypiający. Lek zwala z nóg na 1k10 godzin każdego, kto go zażyje.
61-80	Odrobina rtęci dla zdrowia. Zażycie leku sprawia, że chory otrzymuje 1 Punkt Oblędu.
81-00	Zemsta konowała. Lek okazuje się trucizną. Każdy, kto go zażyje, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 1k10 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości.

Piwo Bugmana (Trudny): Receptura owego zacnego trunku została opracowana przez Josefa Bugmana i to z jego browaru popłynęła w Stary Świat rzeka doskonałego piwa. Jeden kufel zapewnia niewrażliwość na Strach przez 1k10 godzin. Piwo Bugmana jest jednak bardzo mocne i liczy się za cztery porcje alkoholu. Po każdej kolejnej należy wykonać test mocnej głowy na poziomie Trudnym (-20), aby uniknąć efektu „śmierdzącego ochlapusa”.

Pocalunek Dwórki (Wymagający): Ta mikstura – połączenie doskonałej brandy z narkotykiem – szczególnie popularnością cieszy się w Altdorfie. Po spożyciu postać nabiera pewności siebie, staje się bardziej elokwentna

Tabela 6-1:
Lek Na Wszelkie Zło

Rzut	Efekt
01	Trucizna! Postać musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 1k10 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości.
02-10	Moje włosy! Włosy postaci gwałtownie wypadają, a na twarzy pojawia się silny rumieniec. Innych efektów brak.
11-20	Niedobrze mi... Postać zgina się w pół i wymiotuje. Ból brzucha trwa przez 1k10 x 4 minuty. Postać jest osłabiona, co powoduje modyfikator -20 do wszystkich testów wykonywanych w ciągu najbliższych 1k10 godzin.
21-25	Zabiję cię! Po spożyciu mikstury postać wpada w szal na 1k10 rund (zgodnie z zasadami zdolności szal bojowy).
26-35	Na wielką brodę Sigmara! Co to jest? Postać doświadcza dziwacznej wizji (demon, olbrzymiego karalucha lub innego niezwykłego potwora), upuszcza wszystko, co miała w rękach, po czym kręci się w miejscu przez 10-Wt rund. Potem musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1 Punktu Oblędu.
36-40	Przepraszam. Poza głośnym pierdnięciem wydaje się, że mikstura nie wywiera żadnego efektu.
41-50	Bleee... Mikstura pozostawia w ustach postaci obrzydliwie gorzki posmak, ale poza tym nie wywiera żadnego efektu.
51-55	No coś... Po wypiciu mikstury ciało postaci ogarnia przyjemne ciepło, ale poza tym lek nie wywiera żadnego efektu.
56-65	Chyba już mi lepiej. Mikstura wzmacnia organizm chorego, zapewniając mu +5 do testów Odporności związanych ze zwalczaniem choroby.
66-70	Mogę prosić o drugą porcję? Mikstura leczy 1 punkt Żywotności, ale postać musi natychmiast wypić kolejną porcję, w przeciwnym razie otrzyma modyfikator -5 do wszystkich testów przez najbliższe 1k10 godzin (lub do czasu, aż nie wypije nowej porcji leku).
71-80	Jak nowo narodzony. Napój działa jak mikstura lecznicza.
81-85	Czuję się taki silny! Po spożyciu mikstury chorego ogarnia złudne poczucie własnej odwagi i wielkiej siły. W ciągu najbliższych 1k10 godzin przy wszystkich testach Strachu otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli.
86-95	Dość tego chorowania! Mikstura działa jak należy, lecząc chorobę, a przy okazji usuwając z ciała chorego wszelkie trucizny i toksyny. Jeśli chory cierpiał jednocześnie z powodu choroby i trucizny, mikstura działa, ale postać traci 1 punkt Żywotności i musi rzucić raz jeszcze (jeśli ponownie wypadnie ten wynik, jego efekty kumulują się).
96-99	Nie jestem pewien, czy to już działa. Należy rzucić dwa razy i zastosować oba efekty. Jeśli przy obu rzutach wypadnie ten sam wynik, ich efekty kumulują się.
00	Hm... Należy rzucić trzy razy i zastosować efekty tych rzutów (ignorując wyniki 96 lub wyżej). Jeśli przy obu rzutach wypadnie ten sam wynik, ich efekty kumulują się.

Tabela 6-3: Mikstury

Mikstura	Cena	Obc.	Dostępność
Dar Grety	30 zk	—	znikoma
Esencja Chaosu	225 zk	—	znikoma
Kojący Nektar Esmeraldy	300 zk	—	znikoma
Lek Na Wszelkie Zło	18 s	—	przeciętna
Mikstura lecznicza	5 zk	—	mała
Mleko Niziołków	50 zk	—	sporadyczna
Napój odwagi	10 zk	—	przeciętna
Odrutka	11 zk	—	przeciętna
Piwo Bugmana	50 zk	—	znikoma
Pocałunek Dwórki	25 zk	—	sporadyczna
Sokole Oko	25 s	—	sporadyczna

i uwodzicielska, niestety kosztem zmniejszonej bystrości umysłu. Spożycie mikstury zapewni modyfikator +5 do testów **przekonywania**, ale także -10 do testów Inteligencji na czas 1k10 godzin. Osoby znajdujące się pod wpływem tej mikstury mają silne rumieńce i zażawione oczy.

Sokole Oko (Przeciętny): Podobno wynalazcami receptury na tę niezwykłą miksturę są elfi alchemicy z tajemniczego lasu Athel Loren, jednak niedawno pojawiła się także w Imperium. Wieść głosi, że pewien elfi czarodziej został zamordowany, ale jego wiedza w zakresie alchemii nie zginęła razem z nim. Sokole Oko to mikstura niekiedy używana przez strażników i gwardzystów na nocnych zmianach. Jej spożycie zapewni modyfikator +5 do testów **spostrzegawczości** na okres 1k10 godzin. Jednakże w tym czasie postać nie będzie mogła zasnąć.

— Trucizny —

Trucizny to substancje często wykorzystywane przez skrytobójców, a niekiedy także przez ambitnych i bezwzględnych arystokratów. Pomysłowy i wyrachowany truciciel może zabić niemal każdego. Nawet najpotężniejsi władcy obawiają się trucizny podanej w posiłku, w napoju lub na ostrzu sztyletu. Dlatego zwykle zatrudniają osoby, które przed uczciami próbują potraw, czarodziejów, którzy potrafią wykryć truciznę, a także kapłanów, którzy mają czuć nad zdrowiem władcy.

Aby być pewnym rezultatu, wielu skrytobójców używa trucizn złożonych. W ten sposób, nawet jeśli ofiara zwalczy jedną truciznę, pozostałe i tak wyniszcza jej ciało. Słynny arabski traktat o truciznach podaje recepturę trucizny, w której skład wchodzi szczur zakluty przez skorpiona, a następnie unurzany w sproszkowanym ołowiu i ludzkich odchodach, a potem starty w móżdżerzu i wsypyany do wina lub jedzenia. Aby przygotować dawkę trucizny, Bohater musi wykonać udany test **warzenia trucizn**, którego trudność została podana w opisie specyfiku. Jeżeli test się nie powiedzie, trucizny nie udało się przygotować, ale składniki

zostały zmarnowane. Trudność przygotowania trucizny złożonej (mieszanki dwóch lub więcej trucizn) jest równa najwyższej trudności przygotowania użytych trucizn składowych, zwiększonej o 1 stopień za każdą truciznę poza pierwszą.

Arszenik (Przeciętny): Większość trucizn stosowanych w Starym Świecie ma ostry, wyraźny smak lub zapach. Są dość łatwo wykrywalne w jedzeniu lub napoju. Jednak w ostatnich latach u podnóża wzgórz Księstw Granicznych górnicy odkryli nieznany krystaliczny minerał o czerwonym zabarwieniu. Nazwali go czerwoną siarką. Jednak po wydobyciu na powierzchnię minerał stracił barwę i twardość, zmieniając się w proszek. Parę miesięcy później alchemik z Arabii odkrył związek między nagłą zmianą postaci minerału a wpływem światła słonecznego. Uznał, że natężenie światła i długość ekspozycji mogą wpływać na tempo rozpadu kryształu. Zaciękwiony, zaczął pracować w nocy nad nową próbką. Po kilkunastu testach zmiażdżył kryształ i roztarł go na proszek, który po wyschnięciu zmienił barwę na białą. Alchemik odkrył, że substancja pozbawiona jest zapachu i smaku, a zmieszana z wodą nie zmienia jej barwy. Niestety dla alchemika testy zakończyły się tragicznie. Nieznana substancja wkrótce pojawiła się w różnych miejscach Starego Świata. Wysoko postawieni ludzie umierali w tajemniczy sposób, bez śladu trucizny w pożywieniu lub napojach. Dopiero gdy po nieudanej próbie otrucia jednego z władców estalijskich złapano skrytobójcę, odkryto związek między serią tajemniczych zabójstw i śmiercią alchemika.

Proszek uzyskiwany z czerwonej siarki, znany pod nazwą **arszenik**, jest jedną z najsilniej działających trucizn i najczęściej wybieraną przez skrytobójców, których stać na tak morderczy środek. Jest to bardzo kosztowna substancja, jak dotąd pozyskiwana z minerałów wydobywanych tylko z jednego miejsca w Starym Świecie. Ostatnio pojawiły się pogłoski, że kupcy podróżujący do Kataju przywozili stamtąd niewielkie ilości tej trucizny. Na szczęście, dla większości skrytobójców ta trucizna pozostaje niedostępna.

Użycie arszeniku wymaga podania go w pożywieniu lub przytknięcia do ust ofiary materiału natartego proszkiem. Postać musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera w ciągu kilku godzin (tytu, ile wynosi Wytrzymałość postaci).

Cyjanek (Trudny): Pozyskiwany z niektórych gatunków fasoli, kory wiśni oraz z pestek brzoskwiń, moreli, wiśni, jabłek i śliwek. Jednak największe jego stężenie znajduje się w gorzkich migdałach. Cyjanek to bardzo szybko działająca trucizna. Wchłonięta lub spożyta powoduje, że ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza śmierć w ciągu kilku rund (tytu, ile wynosi Wytrzymałość postaci).



Cykuta (Wymagający): Ta trucizna stała się słynna po samobójstwie jednego z największych mędrców i filozofów Starego Świata – Syklusa Mądrego. Cykuta to silna trucizna o gorzkim smaku, ale działa niemal bezboleśnie. Spożyta w płynie wymaga udanego Trudnego (-20) testu Odporności. Nieudany test oznacza, że otruta postać czuje się osłabiona, co powoduje przyznanie modyfikatora -10 do wszystkich cech głównych. Po kilku (Wt/2) minutach ofiara traci czucie w rękach i nogach, nie może chodzić, ani utrzymać niczego w rękach. Umiera po kilku następnych minutach (tytu, ile wynosi Wytrzymałość postaci), gdy jej płuca i serce przestają pracować.

Przykład: Sall wypija litr wina zatrutego cykutą. Jego Odporność wynosi 46 (Wt 4), ale test okazuje się nieudany. Natychmiast zaczyna słabnąć (-10 do wszystkich cech głównych). Po dwóch minutach drętwieją mu kończyny. Po 4 następnych umiera.

Czarny Jad (Wymagający): Tę truciznę uzyskuje się z ciał smoków morskich zamieszkujących wody Oceanu Zachodniego. Nawet lekkie skaleczenie bronią, której ostrze zostało zanurzone w jadzie, wywołuje potworny ból. Jeśli taki oręż spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, w następnej rundzie postać traci dodatkowy 1 punkt Żywotności z powodu krążącej w jej żyłach trucizny.

Czarny lotos (Przeciętny): Czarny lotos to śmiertelnie trująca roślina, która rośnie w dżunglach krain Południa. Jeśli ostrze pokryte tą substancją spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, zraniona postać natychmiast traci następne 4 punkty Żywotności, chyba że wykona udany Wymagający (-10) test Odporności.

Grzybki Szalonego Kapelusznika (Łatwy): Te halucynogenne grzyby są niezmiernie popularne wśród plemion goblinów, jakie zamieszkują Góry Krańca Świata. Każdego, kto je spożyje przed bitwą, ogarnia morderczy szal. Otrzymuje wówczas modyfikator +1 do Siły i przestaje zwracać uwagę na otrzymywane obrażenia, zmniejszając je o 1 punkt. Ogarnięty szaleństwem nieszczęśnik nie może parować ciosów, ani ich unikać. Efekt działania grzybów utrzymuje się przez 2k10 rund, po których postać traci 2 punkty Żywotności.

Jad mantikory (Przeciętny): Tę truciznę można pozyskać z wydzielin mantikory. Choć jest to substancja wysoce trująca, ma pewne uboczne właściwości wykorzystywane w medycynie. Oprócz obrażeń, udany atak zatrutą bronią powoduje, że ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik natychmiast zapada w głęboki sen. Następny nieudany test Odporności (-20), oznacza, że otruty umiera, nie odzyskując przytomności.

Jad pająka (Trudny): Ta niezwykle groźna trucizna paraliżująca, pozyskiwana z ciał zwierząt otrutych pajęczym jadem, może być jedynie nakładana na ostrze broni. Postać zraniona taką bronią musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywotności oraz zostaje sparaliżowana na kilka (2k10 - Wt) rund.

Jad zielonego skorpiona (Trudny): Tę szczególnie groźną truciznę pozyskuje się z jadu pewnego gatunku skorpionów żyjących wśród piasków Arabii. Podobnie jak w przypadku jadu pajaków, truciznę skorpionów pozyskuje się z truchel ukąszonych przez nie stworzeń. Ich skażoną krew przelewa się do zbiorniczka, gdzie wysycha, a następnie jest ucierana na drobny proszek. Truciznę można rozpuścić w napoju lub dosypać do jedzenia, a po zmieszaniu z olejem można nią pokryć ostrze broni. Jad skorpiona jest tak groźny, że jeśli w teście warzenia trucizn postać osiągnie 3 poziomy porażki (czyli test nie uda się o 30 lub więcej), sama zatrutą się jadem.

Jeśli trucizna przedostanie się do krwi ofiary lub zostanie spożyta, otruta postać musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera po upływie 2k10 rund.

Jad żmii (Wymagający): Czarne żmije z Arabii należą do najbardziej jadowitych węży Starego Świata. Jedynie najrzęczniejsi łowcy potrafią uzyskać truciznę z ich gruczołów jadowych, a nawet wśród nich zdarzają się ofiary śmiertelne. Płynna trucizna działa niczym kwas, parząc i wyzerając skórę, a jej opary mogą powodować silne łzawienie, a nawet uszkodzenie wzroku. Jeśli pokryte jadem ostrze zrani ofiarę, musi ona wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera po kilku minutach (tytu, ile wynosi Wytrzymałość postaci). Z każdą minutą (aż do śmierci) ofiara coraz bardziej słabnie, otrzymując kumulatywny modyfikator -10 do wszystkich cech głównych i tracąc po 1 punkcie Żywotności.

Korzeń mandragory (Łatwy): Ta złowieszczą roślina stała się popularna za sprawą szaleńców, na których działa uspokajająco. Jedna porcja mandragory wystarczy, by popaść w groźne uzależnienie. Każdego dnia postać musi wykonać test Siły Woli, który pozwoli jej uniknąć głodu narkotycznego. Nieudany test oznacza, że zrobi wszystko, aby zdobyć narkotyk i natychmiast go zażyć. Jeśli postać nie zdobędzie dawki narkotyku, zaczyna cierpieć z powodu „głodu narkotycznego”. Będąc w tym stanie, otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji, Siły Woli i Oglady. Efekt głodu narkotycznego utrzymuje się do chwili, gdy postać zażyje następną porcję mandragory. Spożycie korzenia eliminuje ujemne modyfikatory do cech.

Długotrwale zażywanie korzenia mandragory osłabia ciało i umysł. Po sześciu miesiącach regularnego zażywania, postać na stałe traci 10 punktów Krzepy, Odporności, Zręczności, Inteligencji i Oglady. Dodatkowo, wskutek ciągłego uleganiu nalogowi, na stałe traci 15 punktów Siły Woli po każdym sześciu miesiącach zażywania mandragory.

Tabela 6-4: Trucizny

Trucizna	Cena	Obc.	Dostępność
Arszenik	1 200 zł	–	znikoma
Cyjanek	30 zł	–	znikoma
Cykuta	150 zł	–	znikoma
Czarny Jad	30 zł	–	znikoma
Czarny lotos	20 zł	–	znikoma
Grzybki Szalonego Kapelusznika	30 zł	–	znikoma
Jad mantikory	65 zł	–	znikoma
Jad pająka	20 zł	–	rzadka
Jad zielonego skorpiona	1 000 zł	–	znikoma
Jad żmii	350 zł	–	znikoma
Korzeń mandragory	25 zł	–	znikoma
Krew Sigmara	80 zł	–	rzadka
Lubezyk	10 zł	–	sporadyczna
Lulek czarny	50 zł	–	sporadyczna
Sercobój	800 zł	–	znikoma
Szkarlatny Cień	35 zł	–	znikoma
Ślina chimery	150 zł	–	znikoma
Tojad	10 zł	–	sporadyczna
Wilcza jagoda	15 zł	–	rzadka
Wścieklica	35 zł	–	rzadka

Krew Sigmara (Łatwy): Tą potoczną nazwą określa się używaną przez alchemików rtęć – ciekły, srebrzysty metal. Ma on swoje zastosowania także w leczeniu rozmaitych schorzeń, od bólu brzucha aż po nieszczęśliwą miłość. Niestety, ubocznym efektem są sporadyczne ataki szału, a w niektórych przypadkach nawet śmierć. Spożycie pojedynczej dawki Krwi Sigmara wymaga udanego testu Odporności. Nieudany test oznacza otrzymanie 2 Punktów Obłądu. Rtęć zwiększa odporność postaci, zapewniając modyfikator +5 do następnego testu Odporności przeciwko chorobie lub truciznie, wykonywanego w ciągu najbliższych 24 godzin.

Lubczyk (Prosty): Ten napój jest uważany za silny afrodyzjak. Ale to tylko jeden z jego efektów. Trucizna wzmacnia podniecenie ofiary, podrażniając jej żołądek, nerki i jelita. Spożycie większej ilości może jednak doprowadzić do konwulsji. Ofiara musi wykonać test Odporności, a nieudany test oznacza, że postać zostaje spalżona na 1k10 rund. Potem musi wykonać kolejny test Odporności. Jeśli również okaże się nieudany, ofiara umiera.

Lulek czarny (Wymagający): Sok tej rośliny jest silnym środkiem usypiającym i substancją powodującą uzależnienie. Używany niekiedy przez zielarzy i medyków do uśmierzania bólu lub usypiania pacjentów, w dużym stężeniu może doprowadzić do śpiączki. Uboczne efekty jego zażywania to zamglony wzrok, nerwowe zachowanie, stany deliryczne i drgawki. Sok z lulka ma silny, gorzki smak, więc jest bez trudu wyczuwalny w jedzeniu lub napoju. Jedynie silne przyprawy mogą ukryć jego obecność w potrawie. Spożycie soku z lulka powoduje konieczność wykonania testu Odporności. Nieudany test oznacza, że po 1k10 rundach postać staje się osłabiona i zaczyna majaczyć, zachowując się podobnie jak w stanie „śmierdzącego ochlapusa” (patrz Rozdział V: Ekwipunek ogólny). Postać powraca do zdrowia zgodnie z normalnymi zasadami upojenia alkoholowego. Podwójna dawka trucizny wymaga takiego samego testu, ale nieudany test oznacza, że postać zapada w śpiączkę na 1k10 miesięcy. Jeśli nie będzie otoczona opieką i karmiona, umrze z głodu lub może zarazić się jakąś chorobą (decyzja MG).

Sercobój (Trudny): To jedna z trucizn złożonych, wymagająca zmieszania jadu amfisbeny (dwugłowego węża) i dzabersmoka. Połączone w jedną trutkę są bezbarwne, a także pozbawione smaku i zapachu. Rozpuszczone w napoju lub dodane do jedzenia, są praktycznie niewykrywalne. Postać, której zostanie podana trucizna, musi wykonać udany test Odporności na poziomie Wymagającym (-10). Nieudany test oznacza, że umiera po 2k10 rundach.

Szkarłatny Cień (Prosty): Ten narkotyk wytwarzany jest z estalijskich szkarłatnych dębów i należy do najbardziej uzależniających substancji znanych w Starym Świecie. Po wypaleniu jednej dawki postać otrzymuje modyfikator +3 do rzutów na inicjatywę (Zręczność + 1k10) oraz modyfikator +5 do testów Krzepy. Narkotyk działa przez jedną godzinę. Po upływie

tego czasu postać musi wykonać Bardzo Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -10 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Ten efekt mija dopiero po wypaleniu następnej porcji narkotyku.

Ślina chimery (Bardzo Trudny): Już samo pozyskanie trucizny z ciała chimery jest trudnym zadaniem. Ślina tego stworzenia jest silnie żrąca, dlatego nawet jej mała kropelka w kontakcie ze skórą powoduje utratę 1 punktu Żywotności. Zaaplikowanie trucizny wymaga pewnej ręki i udanego testu Zręczności. Nieudany test oznacza, że postać przygotowująca truciznę traci 1 punkt Żywotności. Po pierwszym udanym ataku bronią, którą zatruto śliną chimery, zraniona ofiara musi wykonać Bardzo Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowy 1 punkt Żywotności i umiera po 1k10 rundach.

Tojad (Przeciętny): Jest to trucizna używana od najdawniejszych czasów, wyrabiana z silnie trującej rośliny o tej samej nazwie. Ma gorzki smak i mdły zapach, co powoduje, że trudno ją ukryć w pożywieniu, chyba że mocno doprawionym czosnkiem i cebulą. Spożycie porcji tojadu wymaga udanego testu Odporności. Nieudany test oznacza, że postać umiera po kilku dniach (tytu, ile wynosi jej Wytrzymałość).

Wilcza jagoda (Prosty): Sok z wilczej jagody, zwanej również belladonną, stosowany jest jako kosmetyk, szczególnie przez mieszkanki Estalii. Nawet jedna kropła powoduje, że oczy zaczynają pięknie lśnić. Zjedzona wilcza jagoda wywołuje suchotę w gardle i ustach, rumień na twarzy oraz gwałtowne konwulsje. Ofiara otruta belladonną musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera po kilku (Wt x 2) godzinach.

Wścieklica (Trudny): Ślina psa chorego na wściekliznę to silna, ale wolno działająca trucizna, która najpierw powoduje obłąd u chorego, a potem straszną śmierć w męczarniach. Podana w pożywieniu lub rozsmarowana na ostrzu broni jest niemal pewnym sposobem zabicia ofiary, a dodatkowo może się rozprzestrzeniać, gdy ślina ogarniętej obłądem postaci dostanie się do krwi lub zostanie połknięta przez inną osobę. Po kontakcie ze wścieklicą postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się wścieklizną. Każdego dnia postać musi wykonać test Siły Woli, którego nieudany wynik oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłądu. Za każdy przyznany w ten sposób PO postać traci również 1 punkt Żywotności. Gdy Żywotność spadnie do 0, postać umiera. Jeśli postać otrzyma 6 PO z powodu choroby, zaczyna wykazywać oznaki bluznierczego szału, natomiast, w odróżnieniu od zasad normalnych, nie traci Punktów Obłądu po nabawieniu się choroby umysłowej. Ubocznym efektem działania wścieklicy jest możliwość zarażenia innych osób, którzy zetkną się ze śliną otrutej postaci. W takim przypadku postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że również zaraziła się chorobą. Zdarzały się przypadki, że całe rodziny ginęły od tej straszliwej choroby.

– Osobliwości –

W tym podrozdziale znajdziesz niezwykle i rzadko spotykane przedmioty, zwykle będące w posiadaniu doświadczonych poszukiwaczy przygód. Przydają się w niebezpiecznych starciach z groźnymi potworami, bywają używane w nietypowych sytuacjach, ale zapewniają także odrobinę nadziei w ciężkich czasach.

Amulet: Popularnym zwyczajem wśród mieszkańców Starego Świata jest noszenie różnego rodzaju amuletów służących do ochrony przed złym losem i jako sposób na odczynianie uroku albo klątwy. Widuje się różnego rodzaju amulety. Może to być kość poległego towarzysza albo przodka, noszona ku ich czci. Strzelcy często noszą przestrelone monety lub karty przyczepione do pancerza albo broni, świadczące

o ich kunszcie strzeleckim. Inni wojownicy noszą szczątki pokonanych wrogów lub potworów (często spotykane są naszyjniki z pazurów albo kłów). Amulet przeważnie ma znaczenie jedynie dla noszącej go osoby, przez którą zwykle został wykonany własnoręcznie albo zdobyty w trakcie przygód. Zdarza się jednak, że ktoś naiwny daje się namówić szkarlatanowi albo wędrownemu handlarzowi na kupno „absolutnie skutecznego” amuletu. Oczywiście, żaden z nich nie ma specjalnych mocy.

Bezoar: Częste próby skrytobójstwa dokonywanego za pomocą trucizny zwiększają popyt na różnego rodzaju odtrutki i sposoby neutralizacji jadu. Jednym z nich jest użycie

bezoaru – niewielkiego i twardego guza z resztek roślinnych, włosów, śliny i żółci tworzących się w żołądku sarny, jelenia, a nawet kóz. Taki kamyk wrzuca się do pucharu lub kufła, co zapewnia 10% szans neutralizacji trucizny.

Czosnek: Choć od Wojen z Wampirami minęło wiele lat, pamięć o wampirzych hordach wciąż jest żywa wśród mieszkańców Imperium. Wieszanie warkoczy czosnku na drzwiach i wokół okien ma odstraszać złe moce i odganiać duchy. Jest to zwyczaj szczególnie popularny wśród mieszkańców wsi.

Księga wiedzy tajemnej: Czarodzieje uczą się z tej książki tajników magicznej sztuki. Są to zwykle ciężkie woluminy oprawione w skórę (niekiedy ludzką, a nawet smoczą) i okute metalem. W trakcie długiej podróży mogą okazać się męczącym obciążeniem.

Napar kojący: Rozgrzewająca mieszanina ziół leczniczych oraz wyjątkowo obrzydliwych ingrediencji (między innymi krowiego moczu i piołunu). Napojona nią ciężko ranna postać, po udanym teście umiejętności leczenia traktowana jest jako lekko ranna i odzyskuje 1k10 punktów Żywotności, zamiast tylko 1, jak normalnie.

Pieczęć czystości: W obliczu wroga lub niebezpieczeństwa nie tylko pobożni i wierni zwracają się do bogów z prośbą o łaskę i ochronę. Niektórzy umieszczają religijne inwokacje na pancerzu i tarczy, natomiast niepiśmienni mogą odcisnąć symbol bóstwa w wosku rozlanym na napierśniku lub hełmie. Wojownicy, których nie stać na zbroję płytową, noszą pieczęć na pokrytych runami ryngrafach zawieszonych na szyi.

Relikwia: Relikwie to szczątki świętych lub osób szczególnie zasłużonych dla danej Świątyni. Mogą to być kości, strzępki ubrań lub biżuteria. Relikwia zapewnia modyfikator +5 do testów **przekonywania** lub **plotkowania** stosowanych wobec wiernych danej religii. Wielu ludzi jest przekonanych, że ich relikwia to kawałek kości samego Sigmara, ale biorąc pod uwagę ilość takich „prawdziwych” relikwii, wystarczyłoby ich dla wszystkich dwunastu plemion, które założyły Imperium!

Ropuszy kamień: Według wierzeń ludowych ten wyjątkowo rzadki kamień odstrasza złe duchy, a także stanowi ochronę przed urokami, chorobami i truciznami. Noszony w pierścieniu lub na wisiorku zapewnia modyfikator +5 do Odporności przeciwko truciznom i chorobom. Jednak jego uzyskanie jest niezwykle trudne. Ludowe opowieści przekazują tylko jedną, nie zawsze skuteczną metodę pozyskiwania kamienia. Należy położyć jadowitą ropuchę na czerwonej szmatce i czekać, aż wypłuje kamień. Niestety, jest to dość ryzykowne, jako że ropuchy zwykle nie mają zamiaru siedzieć w spokoju, a ich przytrzymanie może skończyć się ciężkim zatruciem.

Szkló z Miragliano: Szklarze z tileańskiego miasta-państwa Miragliano posiadli sekret wyrabiania niezwykle delikatnego szkła, które pęka pod wpływem trucizny rozpuszczonej w płynie. Niestety, dawka trucizny nie zawsze jest na tyle silna, by zniszczyć delikatne ścianki naczyń. Szansa wykrycia w ten sposób trucizny wynosi 30%.

Szmaragdowy proszek: Zarówno ludowe wierzenia, jak też naukowe teorie, podtrzymują wiarę w magiczne właściwości sproszkowanych kamieni szlachetnych. Jeśli szmaragdowy pył zostanie wsypany do wina lub innego napoju, ma 20% szans na zneutralizowanie rozpuszczonej w płynie trucizny. Ta substancja wzmacnia również odporność ciała na efekty zranień i osłabienia. Jeśli pacjent wypije płyn ze szmaragdowym proszkiem, przy następnym teście leczenia tej osoby medyk otrzymuje modyfikator +10 do Inteligencji.

Tabela 6-5: Osobliwości

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Amulet	2 p	–	przeciętna
Bezoar	30 zk	–	rzadka
Czosnek	7 p	–	przeciętna
Księga wiedzy tajemnej	500 zk	–	znikoma
Napar kojący	5 p	–	przeciętna
Pieczęć czystości	8 zk	–	mała
Relikwia	10+ zk	–	rzadka
Ropuszy kamień	40 zk	–	znikoma
Szkló z Miragliano	40 zk	2	rzadka
Szmaragdowy proszek	100 zk	1	rzadka
Talizman szczęścia	15 zk	–	mała
Woda święcona	10 zk	–	spora
Zestaw odtrutek	3 zk	–	spora
Zwój	1 zk	–	przeciętna

Talizman szczęścia: Każdy talizman szczęścia wygląda inaczej. Ozdabiają je runy, symbole wiary, a także znaki pomyślności i dobrego omenu. Talizman szczęścia jest jednorazowego użytku i pozwala na powtórne wykonanie rzutu po nieudanym teście, albo uniknięcie celnego ciosu lub strzału. W drugim wypadku postać „cudem” unika celnego trafienia. Musi jednak zadeklarować użycie talizmanu przed rzutem na obrażenia.

Woda święcona: To kolejny zwyczaj, którego pochodzenie sięga wstecz do czasów Wojen z Wampirami. Woda święcona może ranić ożywieńców (każde użycie przeciw nieumarłemu powoduje, że stwór traci 1 punkt Żywotności). Jej przygotowanie wymaga błogosławieństwa kapłana lub świątobliwej osoby. Niektórzy wojownicy przed każdą bitwą poddają się rytualnemu oczyszczeniu z rąk kapłanów Sigmara, którzy spryskują ich święconą wodą lub olejem.

Zestaw odtrutek: Oprócz surowic i substancji neutralizujących najczęściej używane trucizny, w zestawie znajduje się nożyk do nacinania ranki, kilka woreczków z ziołami leczniczymi oraz słój z żywymi pijawkami, które wysysają zatrutą krew. Jeżeli postać posiada taki zestaw, w przypadku zatrucia może poświęcić dwie akcje podwójne na próbę uratowania życia przy pomocy odtrutek. Jeżeli po tym czasie postać nadal znajduje się wśród żywych, może wykonać kolejny test Odporności, próbując zneutralizować jad. Zapas surowic starcza na trzy próby unieszkodliwienia trucizny.

Zwój: Mieszkańcy Starego Świata wierzą, że bogowie przychylniej będą patrzeć na tego, kto otwarcie nosi przy sobie spisną inwokację lub modlitwę ku ich czci. Dlatego też częstym widokiem jest zwój pergaminu noszony na wierzchu ubrania lub przywiązany rzemieniem do pancerza albo broni. Są to zwykle spisane przez skrybę modlitwy lub psalmy, karty ze świętej księgi, świadectwo pokuty lub ślub czystości, albo błogosławieństwo ochrony udzielone przez kapłana. W północnych prowincjach wielu żołnierzy nosi pod koszulą pergamin nasączony octem i pobłogosławiony przez kapłankę Shallyi, który ma chronić noszącego przed zimnym wiatrem i chorobami. Mimo iż zwoje nie mają żadnych szczególnych mocy, ich dotyk pokrzepia żołnierzy przed bitwą, a wędrowców przed długą i ryzykowną wyprawą.

– Symbole i przybory religijne –

Laska bogów wydaje się najskuteczniejszym sposobem powstrzymania zarazy, ochrony przed niebezpieczeństwem lub odparcia nadciągającej hordy Chaosu. Mieszkańcy Starego Świata modlą się do wielu bogów, chociaż najpopularniejszymi są Sigmar, Ulryk i Myrmidia. Niektórzy głośno i ostantacyjnie wzywają boskiej opieki, inni pospiesznie odmawiają krótką modlitwę, ale można powiedzieć, że społeczeństwo Starego Świata jako całość pozostaje głęboko wierzące. W poniższym rozdziale przedstawiono kilka symboli powszechnie utożsamianych z bóstwami oraz ich rolę w codziennym życiu zwykłych mieszkańców Imperium.

Symbole religijne

Sigmar

Symbole patrona Imperium są powszechnie spotykane niemal w każdym zakątku tej krainy, a szczególnie częste wśród żołnierzy i najemników walczących w wojskach Książąt-Elektorów. Młot Sigmara symbolizuje także sojusz ludzi i krasnoludów. Panuje powszechna opinia, że znak ten wzbudza strach wśród plemion orków i goblinów. Innym chętnie wykorzystywanym symbolem jest kometa o podwójnym ogonie. Według legendy taki właśnie fenomen astrologiczny zwiastował narodziny Sigmara, a obecnie jest wyobrażeniem jego boskiej woli i potęgi.

Ludzie, którzy noszą symbole Sigmara, wierzą, że Młotodzierzca udzieli im swej boskiej siły, odwagi i niezłomnej woli. Kapłani uznają je za źródła mądrości życiowej i ochrony. Wizerunek młota bywa często ryty na płytach pancerza lub na tarczach, albo umieszczany na zwojach, natomiast podwójny ogon komety symbolizują pióra umieszczane po obu stronach hełmów.



Ulryk

Kult Sigmara jest główną religią Imperium, choć Ulryk – Pan Wilków i Zimy – nadal jest darzony respektem i cziłą, zwłaszcza przez mieszkańców północnych prowincji. Jako bóg bitewnego szału jest bardziej wojowniczy niż Sigmar, dlatego wielu żołnierzy przed bitwą modli się do Ulryka, jako boga ich walecznych przodków. Najgorętszymi orędownikami kultu Ulryka są rycerze Zakonu Białego Wilka, którzy chętnie noszą pasy z wilczej skóry oraz naszyjniki z kłów i pazurów, a niekiedy przyozdabiają pancerze wilczym futrem. Inni wojownicy oddają cześć Ulrykowi, umieszczając stylizowane „U” na hełmach oraz elementach opancerzenia i uzbrojenia.

Morr

Nikt nie śmie lekceważyć śmierci i jej boskiego patrona – Morra. Jego symbole nie są wykorzystywane do prośb o boską łaskę, lecz jako przerażający znak nieuchronnej śmierci, który ma wzbudzać strach w przeciwniku. Najbardziej popularnym symbolem jest wizerunek trupiej czaszki, umieszczany na tarczach i hełmach. Zasłużone regimenty wojskowe przetrzymują w charakterze relikwii czaszki dawnych bohaterów lub pokonanych wrogów i potworów, jako dowód odwagi oraz chlubnych tradycji. Zdarza się, że są one ozdabiane runami lub klejnotami, albo pokryte warstwą złota lub srebra. Jako powszechnie spotykany symbol śmierci, czaszka symbolizuje siłę, z którą każdy musi się liczyć. Z tego względu znak ów często zdobi rękojeści broni, elementy opancerzenia, a nawet stanowi makabryczne zwieńczenie pucharów.

Wśród innych symboli boga śmierci można wyróżnić świece, które według wierzeń oświetlają bramę do Ogrodów Morra, aby dusze znalazły drogę ku ukojeniu i spokojowi po śmierci. Ich przewodnikiem, a zarazem zwiastunem przeznaczenia jest kruk, który wśród pospólstwa jest kojarzony z nekromancją. Natomiast jako zabezpieczenie na wypadek przedwczesnej śmierci, wielu wojowników przytwierdza do pancerza lub ubrania dwie monety stanowiące symboliczną zapłatę dla kapłanów Morra. Dzięki temu po śmierci dusza zazna ukojenia, a ciało zostanie właściwie pochowane, by nie można było ożywić go za pomocą plugawej magii nekromanckiej.

Myrmidia

Patronka strategii i sztuki wojennej pozostaje nieco w cieniu Sigmara – opiekuna Imperium – oraz pana bitewnego szału, Ulryka. Jej wyznawcami są zwykle oficerowie i szermierze, rzadziej zaś zwykli żołdacy. Symbolem Myrmidii jest włócznia osłonięta okrągłą tarczą, aczkolwiek spotyka się umieszczane na zbrojach stylizowane rysunki orłów, a także hełmy z przyłbicą przedstawiającą orli dziób.

Inni bogowie

Mimo iż żołnierze chętniej zawierają swe życie bogom wojny, także pozostałe bóstwa zajmują miejsce w życiu każdego wojownika. W niektórych prowincjach wciąż silna jest wiara w dawnych bogów, tak więc wojownicy i kapłani wolą raczej prosić o łaskę bóstwa swoich własnych przodków niż bożków innych ludów. Często zatem zdarza się, że nawet weterani modlą się o opiekę do bogów, którzy nie są związani z wojną.

Manann

Bóg morza nie interesuje się tym, co dzieje się w głębi lądu, dlatego rzadko bywa wzywany przez ludzi zamieszkujących z dala od morza. Natomiast żeglarze i marynarze niekiedy oddają cześć Manannowi, umieszczając jego symbol na pancerzu lub banderach. Najczęściej stosowanym znakiem boga morza jest trójząb oraz stylizowany symbol fali.

Ranald

Ranald – uosobienie szczęścia i uśmiechu losu – to prawdopodobnie bóg najczęściej wzywany przez wojowników, także na polu bitwy. Niemal każdy nosi przy sobie amulet szczęścia (króliczą łapkę, kartę lub parę kości do gry). Żołnierze pochodzący z niższych warstw społecznych umieszczają takie symbole nawet na wierzchu ubrania lub pancerza. Talizmany nie zawierają w sobie prawdziwej mocy, ale wielu przesądnych ludzi nosi je na wszelki wypadek.

Shallya

Popularnym zwyczajem wśród mieszkańców Starego Świata jest umieszczanie w opatrunku lub bandażu skrawka pergaminu z modlitwą do bogini uzdrawiania. Liczą na to, że Shallya obdarzy ich swą łaską i ochroni przed powikłaniami i zakażeniem. Bardziej pobożni wyznawcy noszą niewielkie srebrne wisiorki w kształcie serca lub gołębic, w razie zranienia również przykładając je do rany. Weterani wielu bitew często każą sobie tatuować znak serca przebitego mieczem lub włócznią i opatrzonego mottem lub krótką modlitwą. Jest to znak łaski bogini, która zaopiekowała się rannym żołnierzem i przywróciła go do zdrowia.

Taal

Niewielu ludzi oddaje hołd bogowi natury, a jeszcze rzadziej czynią to wojownicy. Wyjątkiem są mieszkańcy Talabeklandu, gdzie wiara w Pana Rzek jest szeroko rozpowszechniona, pomimo rosnącego znaczenia kultu Sigmara. Wojownicy, którzy oddają cześć Taalowi, noszą na hełmach krótkie rogi, a na ubraniach jego symbole – czaszkę z rogami albo poskręcane drzewo. Zdarza się również, że wojownicy przywiązują kawałki rogu do broni lub zaszywają je w kołnierze kaftanów.

Verena

Wizerunek wagi, kobiety z oczami przesłoniętymi szarfą lub miecza skierowanego w dół to wyraźna oznaka, że w pobliżu przebywa ktoś należący do korpusu inżynieryjnego. Jako bogini nauki, Verena jest czczona przez wszystkich, którzy wysoko cenią sobie znaczenie nauki i wykształcenia. Jednak rzadko bywa wzywana w nagłej potrzebie, a jeśli nawet, to tylko przez uczonych. Dopiero potem jej mądrość i poczucie sprawiedliwości bywają przydatne, jako wskazówka dla dalszej drogi postępowania.

Przybory religijne

Opisane poniżej przedmioty bywają używane niemal wyłącznie przez kapłanów i zakonników lub przez szczególnie pobożnych wyznawców.

Kadzidło: Kadzidło to szczapka drewna, żywica lub olejek wydzielające wonny zapach. Bywa stosowane w czasie modlitwy, medytacji, a także przy rozmaitych religijnych obrzędach mających odganiać złe duchy i nieczyste myśli. Kadzidla stanowią podstawowy element wyposażenia niemal każdej świątyni, choć mają także bardziej praktyczne zastosowanie, maskując nieprzyjemne zapachy we wnętrzu pomieszczenia. Sprzedawane na sztuki (w formie patyczków pokrytych żywicą lub zakrzepłym olejkiem) albo w bryłkach, zwykle kadzidla palą się przez około pół godziny.

Kadzielnica: Kadzielnica to zawieszony na sznurze lub łańcuchu metalowy pojemnik, w którym pali się kadzidło. Poruszając nim, kapłan rozciąga słodki zapach wonnych olejków. Najczęściej używają ich kapłani Morra i biczownicy, choć bywa wykorzystywany także przez zakonników oraz wyznawców innych bogów. Kadzielnica może być użyta jako broń improwizowana. Jednak przy każdym celnym ciosie istnieje kumulatywna 20% szansa, że kadzielnica ulegnie zniszczeniu.



Tabela 6-6: Przybory religijne

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Kadzidło (bryłka lub laska)	1 <i>zk</i>	—	przeciętna
Kadzielnica	2 <i>zk</i>	25	mała
Kandelabr	15 <i>zk</i>	10	mała
Kropidło	30 <i>zk</i>	10	mała
Misa, mała	10 <i>zk</i>	15	przeciętna
Misa, średnia	20 <i>zk</i>	30	mała
Misa, duża	50 <i>zk</i>	50	mała
Relikwiarz	3 <i>zk</i>	10	mała
Różaniec	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Świecznik	6 <i>s</i>	5	przeciętna

Kropidło: Jest to narzędzie do święcenia, używane przez kapłanów do spryskiwania wiernych wodą święconą. Zwykle kropidło to drewniana tuba z otworkami na końcu lub przyrząd podobny do wielkiego pędzla z miękkiego włosia. Natomiast kapłani-wojownicy (głównie Ulyka lub Sigmara) używają też bardziej bojowych narzędzi, napieniając wodą święconą wydrażone kule korbaczy i morgenszternów. W ten sposób każdy cios dodatkowo spryskuje nią przeciwnika. Bywa to szczególnie przydatne przeciwko ożywieńcom, których rani zetknięcie się z wodą święconą (w takim przypadku

każdy celny cios powoduje utratę 1 punktu Żywności, bez względu na Wytrzymałość lub noszoną zbroję). Zapas wody w zbiorniku kropidla wystarcza na 4 ciosy, po których należy go uzupełnić.

Misa: Mimo pospolitej nazwy są to zwykle przedmioty wykonane niezwykle starannie, z brązu lub miedzi, często zdobione lub pokryte runami i symbolami. Wsparte na trójnogach wielkie misy używane są podczas uroczystych świąt. Wypełnione gorejącymi węglami lub wonnym olejem zapewniają ciepło i delikatną poświatę, odpowiednią dla powagi ceremonii.

Relikwiarz: Relikwiarz to niewielka szkatułka, w której przechowuje się obiekty o symbolicznym znaczeniu dla danego kultu. Mogą to być kości świętych, fragment odzieży Sigmara (lub jego imitacja), albo drzazga z drzewca, na którym noszono bitewny sztandar Młotodzierzcy. Relikwiarze bywają zawieszane na łańcuszkach i noszone na szyi jako symbol wiary oraz szacunku dla świętego obiektu religii.

Różaniec: Używane głównie podczas medytacji lub modlitwy do odmierzania czasu, różańce to szczególnie ważne obiekty dla wyznawców Sigmara. Składają się z wielu paciorków nanizanych na łańcuszek lub rzemyk. Niektóre bywają ozdabiane symbolami boga – wizerunkiem młota lub komety z podwójnym ogonem. Różańców używają niekiedy kapłani innych bogów, najczęściej Morra i Shallyi.

Świecznik/kandelabr: Świecznik to podstawka pod świecę, wykonana z metalu lub kości. Natomiast kandelabry to większe świeczniki z miedzi, brązu albo srebra, choć zdarzają się też bardziej zdobne, wykonane ze złota, ozdobione klejnotami i kolorowym szkłem.

— Protezy —

W Starym Świecie walka nie zawsze kończy się śmiercią. Znacznie częściej jej efektem są rozmaite rany i blizny, a i tak żołnierze, którzy takim kosztem wywinęli się śmierci, mogą uważać się za szczęśliwców. Na ulicach wszystkich miast Imperium widuje się ofiary życia pełnego przemocy. Weterani o kulach i żebracy-kuternogi żebrzą o datki. Większość mieszczan i chłopów nosi ślady po ospie i innych chorobach. Wielu ludzi na skutek wypadków traci uszy, oczy lub palce. Specjalnie dla nich rzemieślnicy i medycy wytwarzają przedmioty, które w jakimś stopniu mogą zastąpić utracone części ciała.

Tabela 6-7: Protezy

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Deska żebracza	5+ <i>p</i>	10	przeciętna
Dłoń weterana	60+ <i>zk</i>	—	rzadka
Hak	10+ <i>s</i>	—	mała
Opaska na oko	6+ <i>p</i>	—	przeciętna
Płytką czaszkowa	1+ <i>s</i>	—	mała
Pozłacany nos	6+ <i>s</i>	—	sporadyczna
Szklane oko	1+ <i>s</i>	—	mała
Sztuczna noga	6+ <i>s</i>	—	mała
Sztuczne zęby	3+ <i>s</i>	—	mała
Tatuaż	3+ <i>s</i>	—	mała
Trąbka do ucha	5 <i>p</i>	—	przeciętna

Wśród nich zdarzają się sztuczne oczy i nogi, drewniane zęby i inne tego typu akcesoria. W niniejszym podrozdziale opisano także rozmaite sposoby upiększania ciała, od kolczyków (popularnych wśród piratów z Sartosy), aż po tatuaże, którymi chętnie ozdabiają się opryszkowie i marynarze.

Deska żebracza: Wielu żebraków ma problemy nawet z chodzeniem. Ludzie, którzy stracili nogi na wojnie lub są kalekami od urodzenia, muszą czołgać się po ziemi. Drobna pomocą może być zwykła deska, która chroni przed obtarciami. W przypadku tego rodzaju przedmiotów trudno mówić o jakości wykonania, ale istnieją między nimi różnice. Lepsze deski mają kółka i warstwę miękkiego materiału (zwykle szmat), natomiast najgorsze to zwykłe kawałki desek powiązane sznurkiem lub kawałkiem rzemienia.

Dłoń weterana: Proteza wykonana z dwóch par metalowych szczyptec, poruszanych przez skomplikowany system drutów, sznurków i pasków. Umożliwia podnoszenie przedmiotów i ich nieporadne używanie, choć próżno marzyć o większej precyzji ruchów. Protezy wykonywane są na miarę i nawet te kiepskiej jakości to istne cuda techniki, choć bywają nieco pordzewiałe i szwankują od ciągłego używania. Dłonie najlepszej jakości wykonane są z drogocennych kruszców, wykładane klejnotami i czasem przedstawiają sobą większą wartość niż nosząca je osoba.

Hak: Substytut utraconej dłoni, jakim jest hak, to dość stary wynalazek. Do przedramienia mocuje się go za pomocą kawałka materiału i skórzanych pasków. Haki kiepskiej jakości są pordzewiałe i tępe, podczas gdy te najlepszej jakości wykonuje się z drogich metali, dekoruje i ozdabia, a nawet wyposaża w specjalne akcesoria. Najpopularniejszymi dodatkami tego rodzaju są noże, uchwyty na pochodnie, łyżki do zupy i grzebień. W walce można ich używać jak kastetów.

Opaska na oko: Praktyczne i tanie zastępstwo dla szklanego oka.

Opaska na oko to kawałek materiału noszony na rzemieniu zawiązanym z tyłu głowy. Zasłania i chroni pusty oczodół. Może być wykonana z różnych materiałów: od zwykłego strzępu brudnej szmaty po najdelikatniejsze aksamity i jedwabie. Kroje i wzory opasek na oczy zmieniają się wraz z trendami mody. Wśród weteranów popularne są herby regimentów i znaki rodowe ich dowódców.

Płytki czaszkowa: Płytek czaszkowych używa się do zakrycia żywej tkanki w miejscach, gdzie kość została strzaskana i odsłoniła wnętrze głowy. Rana osłaniana jest kawałkiem obłego metalu i w ten sposób chroni się rannego przed dalszymi obrażeniami. Płytki czaszkowe kiepskiej jakości wykonane są z lichego metalu, a często da się zauważyć, że przedtem służyły jako fragment kociołka albo imbryka. Płytki najlepszej jakości wyrabia się z drogocennych metali, pokrywa inskrypcjami wotywnymi, runami ochronnymi i klejnotami.

Pozłacany nos: Ten wynalazek jest dziełem krasnoludzkiego kowala imieniem Skalt, który uległ nieszczęśliwemu wypadkowi z udziałem prochu strzeleckiego i świeczki, której nie powinno być w pobliżu. Pierwsza proteza nosa została wykonana z najszlachetniejszego metalu, czyli złota. Obecnie sztuczne nosy zazwyczaj wykonuje się z drewna, porcelany bądź żelaza, jednak termin „pozłacany nos” na dobre przylgnął do wszelkich protez tej części ciała. Protezy kiepskiej jakości są niczym więcej jak zatyczkami jamy nosowej, natomiast protezy lepszej jakości na pierwszy rzut oka są nie do odróżnienia od naturalnych nosów.

Szklane oko: Wzrok można stracić z wielu powodów, ale niektórzy w ten sposób okaleczeni nie poddają się losowi. Szklane oczy są popularne wśród szlachciców, którzy mogą sobie pozwolić na wykonaną przez rzemieślnika wierną kopię prawdziwego oka. Jak to często bywa, pospólstwo próbuje wzorować się na szlachcie, dlatego sztuczne oczy zdarzają się też u uboższych ludzi. Te protezy są zazwyczaj wykonywane z drewna lub metalu.

Sztuczna noga: Smutny to fakt, ale imperialni medycy zdobyli ogromne doświadczenie w amputowaniu kończyn. Sztuczna noga składa się drewnianej protezy, łożyska oraz skórzanych pasów mocujących ją do kikuta, co zapewnia weteranowi możliwość poruszania się o własnych siłach. Najgorzej wykonane protezy to niewiele więcej niż kawałek drewna przywiązany do ciała, podczas gdy najlepiej wykonane doskonale imitują ciało, zginają się w stawach oraz są ozdobione herbami, mottami lub miniaturami dzieł sztuki. Jeśli postać posiada sztuczną nogę, jej Szybkość spada o 1, a nie o połowę, jak w przypadku braku kończyny (więcej informacji na ten temat znajdziesz w podrödziale „Trwałe efekty zranień” w *Ksiödze Zasad*, w Rozdziale VI: Walka, obrażenia i ruch).

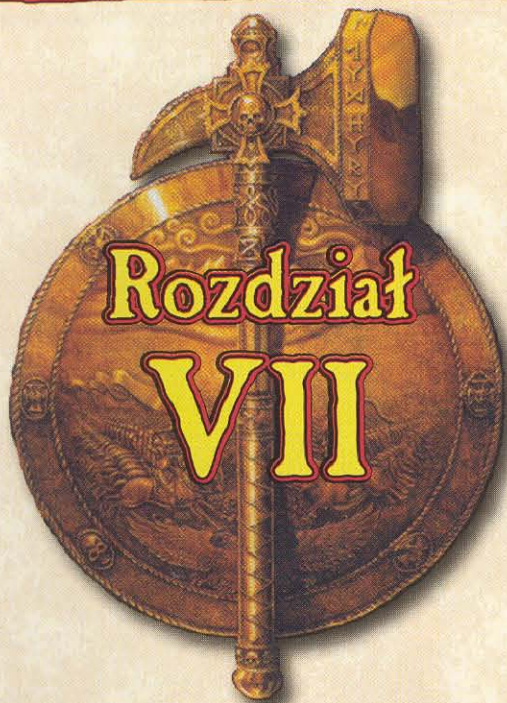


Sztuczne zęby: Choroby, wypadki i brak higieny powodują, że sztuczne zęby cieszą się w Imperium ogromnym powodzeniem. Kupujący mogą wybrać, jakie ubytki chcą zatuszować: pojedyncze zęby, pół szczęki, a nawet całe uzębienie. Do dyspozycji pozostaje również szeroki wachlarz materiałów, z jakich mogą być wykonane sztuczne zęby. Protezy kiepskiej jakości często były już używane, są brudne i uwierają, natomiast protezy lepszej jakości wykonane są z miękkich gatunków drewna oraz zdrowych zębów, dopasowanych do nowego właściciela. Sztuczne zęby najlepszej jakości są wykonane ze srebra, a nawet ze złota. Wypolerowane na połysk zaświadczaą o bogactwie właściciela.

Tatuaze: Szczególnie popularne wśród żeglarzy, żołnierzy, krasnoludów i przestöpców, tatuaze to rysunki zdobiące ciało, które wykonuje się przez wstrzykiwanie pod skórę kolorowego atramentu. Dokonuje się tego za pomocą drobnych igiełek, przez które wprowadzany jest barwnik. Tatuaze kiepskiej jakości przypominają dziecięce bazgroły, natomiast najlepsze tatuaze to dzieła sztuki.

Trąbka do ucha: W Starym Świecie osoby niedosłyszające nie mają łatwego życia. Jedyne, co mogą zaoferować im medycy, to niewielkie drewniane lub kościane rożki. Węższy koniec wkłada się do ucha, a szerszy kieruje w stronę mówiącego. Trąbka do ucha zapewnia modyfikator +5 do testów spostrzegawczości związanych ze słuchem.





Zwierzęta i transport

„Małpka jest oznaką przychylności Stormfelsa. Odkąd ją mam, w żadnej bitwie nawet mnie nie draśnięto.”

– Gemma, pirat z Sartosy.

Podróżowanie po Starym Świecie bywa ryzykowne, a niebezpieczeństwa czyhają za każdym rogiem. Zwierzoludzie, orki i rozbójnicy czają się w cieniach, porywają dzieci na ołtarze ofiarne mrocznych bogów, napadają na kupców i wyrzynają w pień całe wioski. Wielu poszukiwaczy przygód skraca czas podróży dosiadając koni. Bogatsi podróżują powozami lub mustrują się na pokłady barek rzecznych. Ten rozdział opisuje, w jaki sposób Bohaterowie mogą podróżować przez dzikie ostępy, a także podaje kilka pomysłów dotyczących zwierząt przydatnych w podróży (i nie tylko).

– Pospolite zwierzęta Starego Świata –

Zwierzęta pełnią bardzo ważną rolę w życiu człowieka. Konie znacznie przyspieszają tempo podróży i służą niekiedy jako pomoc w polu. Mięso świni, choć uznawanych za brudne i obrzydliwe stworzenia, stanowi podstawowe danie na wielu stołach. Krowy dają mleko i są szlachtowane dla mięsa, owce stanowią źródło wełny, a kury oprócz tego, że przyrządza się z nich rosół, znoszą jajka. Hodowla zwierząt i uprawa ziemi to dla mieszkańców Starego Świata podstawowe źródło zaopatrzenia w żywność.

Zwierzęta domowe i niecodzienne

Choć te zwierzęta mogą służyć pomocą w wielu sytuacjach, uważane są przede wszystkim za towarzyszy. Dla żebraka z Nuln jego wierny kundel jest nie tylko obrońcą przed ulicznymi bandami, ale także najlepszym przyjacielem, który ogrzeje go w chłodną noc i nigdy nie opuści, nieważne jak nisko się stoczą. Koty tępią myszy i szczury, służą czarodziejom jako strażnicy, poza tym są niezmordowanymi towarzyszami zabaw dla dziewczynek z dobrych domów. Nie można jednak stwierdzić, że zwierzęta cieszą się statusem istot uprzywilejowanych. Podczas głodu lub zarazy, jako pierwsze w tajemnicy znikają z ulic, często kończąc w brzuchach wygłodniałych ludzi.

Poniżej opisano także zwierzęta wykorzystywane do zadań specjalnych. Należą do nich szkolone psy strażnicze, gołębie pocztowe lub jastrzębie tresowane do polowań. Niezależnie od tego, czy zwierzęta mają przenosić wiadomości, chronić dom, czy polować na zwierzyń, bardzo często są traktowane na równi ze służbą i cieszą się szczególnym uznaniem właściciela.

Gołąb pocztowy

Zadaniem gołębi pocztowych jest przenoszenie listów na duże odległości, z czego chętnie korzystają dyplomaci i kupcy, a także szpiegdy. Choć podobne do swoich dziko żyjących kuzynów, gołębie pocztowe są nieco większe i potrafią przemierzać dalsze odległości.

Gołębie domowe charakteryzują się niesamowitą zdolnością odnajdywania drogi do domu. Wypuszczony na wolność gołąb ma 80% szans na bezpieczny powrót do rodzinnego gołębnika. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Kot

W Starym Świecie niemal wszędzie można spotkać koty. Przemykają się zaułkami miast, polują na myszy w wiejskich chałupach lub włóczą się, gdzie je łapy poniosą, mnożąc się na potęgę. Generalnie są zwierzętami samowystarczalnymi, choć ludzie często i chętnie je przygarniają, aby polowały na panoszące się w domu szkodniki. Koty miewają sierść we wszystkich kolorach i o różnej długości, a zdarzają się nawet osobniki o kręconym włosiu. Najczęściej spotykane są zwierzęta o różnokolorowym umaszczeniu i krótkiej sierści. Najbardziej egzotyczne zwierzęta są pozbawione owłosienia lub cechuje je prądkowane albo cętkowane umaszczenie.

Najczęstsze imiona nadawane kotom to: Max, Kielbaska, Chmurka, Mruczuś, Morderca, Popiołek, Felix, Puszek, Kessler albo Fritz.

— Kot —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	10	10	38	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	1	1	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość + 20,
ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, chodu!, ulicznik, wyostrzone zmysły

Kruk

Kruki to złowróżbne, czarne ptaki padlinożerne, które są częstym widokiem na pobojuwiskach. Powszechnie uważa się, że zwiastują nieszczęście, a przez ich oczy mogą spoglądać nekromanci i czarnoksiężnicy. Kruk budzi zabobonny lęk wśród gminu. Pomimo tych przesądów, kruki można hodować i tresować, by stały się wiernymi towarzyszami, choć nie tak przydatnymi jak sokoły czy sowy.

— Kruk —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	10	10	38	12	24	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, wyostrzone zmysły

Małpa

Ostatnimi laty kupcy zaczęli sprowadzać małpy z dalekich, zamorskich krain. Te stworzenia mogą być tresowane i przyuczane do wykonywania wielu zadań, takich jak noszenie niewielkich ciężarów, podawanie przedmiotów, a nawet do kradzieży. Wielu ludzi traktuje te zwierzęta z zabobonną podejrzliwością, z niepokojem zauważając podobieństwo do człowieka. Inni odczuli na własne skórze złośliwość tych małych diabłów, kiedy zostali obrzuceni ich śmierdzącymi odchodami.

Właściciele małp z reguły bardzo się do nich przywiązują i często nadają im ludzkie imiona takie jak: Karl, Edward, Petra czy Łucja.

— Małpa —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	25	10	10	40	15	10	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	1	1	4	0	0	0

Umiejętności: ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, chodu!

Tabela 7-1:

Zwierzęta domowe i niecodzienne

Zwierzę	Cena	Obc.	Dostępność
Gołąb pocztowy	1 <i>zk</i>	—	mała
Kot	1 <i>s</i>	—	duża
Kruk tresowany	10 <i>zk</i>	—	rzadka
Małpa	40 <i>zk</i>	—	rzadka
Pies	3 <i>zk</i>	—	duża
Pies bojowy	30 <i>zk</i>	—	rzadka
Ptak łowczy	80 <i>zk</i>	—	rzadka

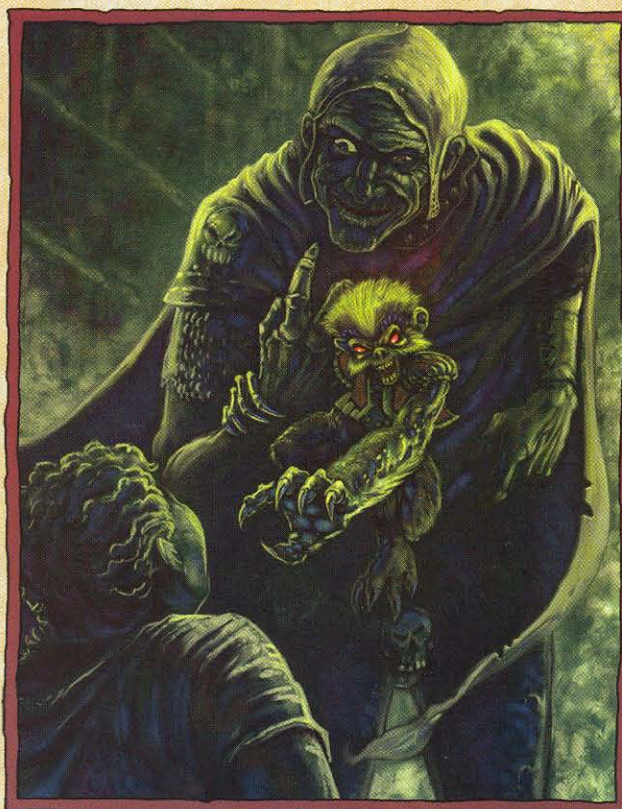
Pies

Drugim cenionym przez ludzi rodzajem zwierząt do towarzystwa są psy. Nieważne, czy to myśliwskie ogary arystokracji, czy kundły pilnujące obejścia biedaków, każda warstwa społeczna ceni sobie te zwierzęta.

Psy, bez względu na rasę lub pochodzenie, cenione są za wierność, której na przykład w ogóle nie wykazują domowe koty. Niektóre rasy hodowane są ze względu na przejawianą agresję i zajadłość, która może być przydatna w obronie właściciela. Psa znacznie łatwiej wytresować niż kota, a przy odrobinie dyscypliny można go nauczyć pilnowania rozległych połaci ziemi, polowania na szczury w kanałach lub dbania o bezpieczeństwo pana, gdy ten śpi. Najczęściej spotykane rasy psów to wilczury, buldogi, pinczery, setery i owczarki.

Najczęstsze imiona psów to: Fido, Rex, Rzeźnik, Max, Książę, Zbój, Baron albo Barnaba.

Uwaga: Psy szczurołapów posiadają zdolność urodzony wojownik.



– Pies –

Cechy Główne

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
25	0	21	21	30	15	30	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	2	2	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, tropienie, spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, chodu!, wyostrzone zmysły

Pies bojowy

Udomowione psy to nieczęsty widok w Starym Świecie, ale mieszkający na wsi szlachcice często trzymają sfory psów gończych, a rzadko który łowca czarownic nie doceni ich niezwyklej umiejętności tropienia mutantów. Jednak mało kto może pozwolić sobie na utrzymanie kilku zwierząt, stąd hodowla psów nie jest specjalnie popularna w Starym Świecie. Zwierzęta, które żyją dziko, włączają się po polach bitew, polując na rannych lub żywiąc się padliną. W zaułkach większości dużych miast Imperium (oprócz Middenheim), panoszą się stada bezpańskich kundli. Psy są zaciekle i nieustępliwe, a wierne zwierzę wytresowane do walki potrafi być cennym kompanem.

– Pies bojowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	32	38	30	15	43	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, tropienie, zastraszanie

Zdolności: broń naturalna, chodu!, silny cios, wyostrzone zmysły

Ptak łowczy

Sokolnictwo to popularna rozrywka pośród szlachty, a w pełni wyszkolony ptak jest w stanie na rozkaz osłepić przeciwnika. Ptaki łowcze to specjalnie wyszkolone drapieżniki, których zadaniem jest odnalezienie i upolowanie niewielkiej zwierzyny, a potem przyniesienie jej w szponach. Aby zwierzę pozostało spokojne, nakłada się mu na głowę skórzaną kaptur. Sokolnik musi nosić na ręku skórzaną bądź zamszą rękawicę, w przeciwnym przypadku otrzyma 1 punkt Obrażeń, kiedy ptak wylądnie na jego wyciągniętym ramieniu i wbije w nie szpony. Przy każdym teście sztuki przetrwania, w którym można

wykorzystać ptaka łowczego, jego trudność jest obniżana o 1 stopień. Za ptaki łowcze uważa się sowy, rybołowy, orły, jastrzębie, sokoły oraz kilka innych gatunków ptaków drapieżnych.

Najczęstsze imiona ptaków łowczych to: Smuga, Łowca, Grom.

– Ptak łowczy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	10	10	38	12	24	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	7	1	1	2 (8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, wycucie kierunku, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Łowca*. Szpony i dziób ptaka łowczego zadają obrażenia S-2 i posiadają cechę oręża „szybki”.

Wierzchowce

Choć większość ludzi nie może pozwolić sobie na luksus posiadania konia, to jednak dużych odległości nie da się pokonać pieszo w ciągu jednego dnia. Rączy koń może pomóc w szybkiej podróży, pozostawić za sobą pościg bandytów lub zwierzołudzi, a do tego unieść spory ciężar. Mieszkańcy Starego Świata, choć zdają sobie sprawę z kosztów utrzymania tego zwierzęcia, doceniają jego wartość, wiedząc, że nadaje się zarówno do jazdy, jak też do pracy. Niektóre osobniki bywają szkolone do walki.

Bretoński rumak bojowy

Choć konie bojowe są hodowane w Imperium, żaden z nich nie dorównuje tym, które przysły na świat w bretońskich stajniach. Mierzący ponad 20 piędzi w kłębie rumak stanowi zwykle skarb w stadninie rycerza, który z reguły przykładą wielką wagę do odpowiedniej dbałości o los zwierzęcia. Ponieważ istnieje ogromne zapotrzebowanie na te rumaki, ich ceny są wręcz niebotyczne i tylko najbogatsi szlachcice z Imperium mogą sobie pozwolić na wydanie małej fortuny na łapówki umożliwiające zakup takiego zwierzęcia.

– Bretoński rumak bojowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	45	45	30	12	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	9	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wyostrzone zmysły

Koń wierzchowy

Konie wierzchowe, zwane też podjezdskami, to popularne wierzchowce podróżne rycerzy i szlachty Imperium. Najwspanialsze okazy, a przy tym obdarzone najbardziej ognistym temperamentem, pochodzą z Arabii, a ceny za sztukę bywają czasem dziesięciokrotnie wyższe, niż za zwykłego konia.

Tabela 7-2: Wierzchowce

Wierzchowiec	Cena	Obc.	Dostępność
Bretoński rumak bojowy	750 <i>zk</i>	–	rzadka
Lekki koń bojowy	300 <i>zk</i>	–	przeciętna
Kuc	50 <i>zk</i>	–	przeciętna
Koń wierzchowy	80 <i>zk</i>	–	przeciętna
Rumak	500 <i>zk</i>	–	sporadyczna

— Koń wierzchowy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	38	38	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: czuły słuch, wyostrzone zmysły

Kuc

Kuce są wykorzystywane głównie jako zwierzęta juczne, ale także jako wierzchowce dla krasnoludów i niziołków. Osobniki hodowane w Górach Krańca Świata przydają się w czasie podróży po wąskich, górskich ścieżkach. Są wytrzymałe i silne, przez co stanowią idealne zwierzęta juczne. Choć bywają szkolone do walki, w każdej turze jeździec musi wykonać Wymagający (-10) test jeździectwa i poświęcić akcję, aby w pełni zapanować nad wierzchowcem.

— Kuc —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	35	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość

Zdolności: czuły słuch, wyostrzone zmysły

Lekki koń bojowy

Nie wszystkich stać na zakupienie ciężkiego wierzchowca bojowego, dlatego wybierają mniejsze zwierzęta, choć równie dobrze ułożone. Te przyuczone do walki konie są wykorzystywane przez imperialne oddziały kawalerii. Podczas walki atakują gryząc i kopiać. Nie płoszą się na widok krwi.

— Lekki koń bojowy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	40	40	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wyostrzone zmysły

Rumak

Rumaki to ciężkie konie bojowe, wykorzystywane głównie przez rycerzy zakonnych i pancerną konnicę. Podczas walki atakują gryząc i kopiać. Są tresowane do noszenia lądów lub ciężkich kroprierzy.

— Rumak —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	45	45	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wyostrzone zmysły

Rząd koński

Nie wystarczy posiadać wierzchowca, trzeba też o niego odpowiednio zadbać. Poniższe zestawienie opisuje przedmioty potrzebne do ujeżdżania i opieki nad koniem.

Juki: Juki to skórzane sakwy przytracane do końskiego siodła.

Zazwyczaj są zamykane na kłapę ze sprzączką lub skórzanym paskiem. We wnętrzu znajdują się mniejsze przegródki, dzięki którym możliwe jest utrzymanie porządku. W jukach można zmieścić dobytek zabierający do 100 punktów Obciążenia.

Obrok: Obrok to pożywienie dla konia składające się z mieszaniny owsa i siana. Cena podana w tabeli to koszt całodziennego wyżywienia dla konia. Zwykle konie są w stanie same zadbać o siebie jedząc trawę i liście, ale na takiej tylko diecie nie zachowają długo dobrej kondycji.

Przybory stajenne: W skład zestawu przyborów stajennych wchodzi: drewniany młotek, kilka dodatkowych podków i gwoździ, zgrzeblo, parę szczotek, ostry nóż oraz derka dla konia.

Siodło: Siodło to siedzisko wykonane z twardej skóry, dopasowane do końskiego grzbietu i przytrzymywane w miejscu przez popręg. Jazda na koniu bez siodła powoduje, że trudność wszelkich testów jeździectwa wzrasta o 1 stopień. Jeżeli Bohater próbuje zapanować nad koniem, nie posiadając siodła ani uprzęży, trudność testu jeździectwa jest także wyższa tylko o ten 1 stopień.

Uprząż: Uprząż jest wykonana z pasków skóry i elementów metalowych, które nałożone na pysk konia pozwalają jeźdźcowi utrzymać nad nim kontrolę. Jazda na koniu bez uprzęży powoduje, że trudność wszelkich testów jeździectwa wzrasta o 1 stopień.

Ladry

Na co komu dobry koń, jeśli zginie w bitwie? Chroniący zwierzę pancerz rozwiązuje ten problem. Dzięki niemu rycerze oraz inni konni wojownicy nie muszą się troszczyć o ochronę wierzchowca podczas bitwy. Niestety, w przeciwieństwie do normalnych pancerzy, końska zbroja jest niezwykle kosztowna.

Zbroja dla wierzchowca wykonana jest w podobny sposób, jak opancerzenie dla człowieka. Może być zrobiona ze skóry zwykłej lub éwiekowanej, z kółek kołczych, żelaznych łusek albo z całych płyt

Tabela 7-3: Rząd koński

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Juki	2 <i>zk</i>	5	mała
Obrok	5 <i>p</i>	50	duża
Przybory stajenne	5 <i>zk</i>	30	przeciętna
Siodło	5 <i>zk</i>	50	przeciętna
Uprząż	1 <i>zk</i>	20	przeciętna

Tabela 7-4: Ladry

Typ zbroi	Cena	Obc.	Oslaniane lokacje	PZ	Dostępność
<i>Zbroje skórzone</i>					
Półpancerz	50 zk	120	korpus, przednie nogi	1	sporadyczna
Skórznia	75 zk	240	wszystkie	1	sporadyczna
<i>Zbroje ćwiekowane</i>					
Półpancerz	135 zk	240	korpus, przednie nogi	2	rzadka
Skórznia	270 zk	480	wszystkie	2	rzadka
<i>Zbroje kolcze</i>					
Półpancerz	255 zk	315	korpus, przednie nogi	3	rzadka
Zbroja kolcza	510 zk	630	wszystkie	3	rzadka
<i>Zbroje luskowe</i>					
Półpancerz	540 zk	900	korpus, przednie nogi	4	rzadka
Zbroja luskowa	1 080 zk	1 800	wszystkie	4	rzadka
<i>Zbroje płytowe</i>					
Półpancerz	600 zk	600	korpus, przednie nogi	5	znikoma
Zbroja płytowa	1 200 zk	1 200	wszystkie	5	znikoma

stali. Istnieją dwa zasadnicze rodzaje pancerzy końskich: półpancerz, który chroni zwierzę przed atakami w korpus i z przodu, oraz pełna zbroja, która zabezpiecza je przed zagrożeniami z każdej strony.

W Tabeli 7-4: Ladry zawarto wszystkie szczegóły dotyczące zbroi dla zwierzęcia. Informacje dotyczące poszczególnych materiałów, z których może być wykonana, znajdują się w Rozdziale II:

Opancerzenie. Okryty zbroją kolczą wierzchowiec otrzymuje negatywny modyfikator -10 do Zręczności. Jeśli nosi zbroję luskową, otrzymuje modyfikator -10 do Zręczności i -1 do Szybkości, a w przypadku konia okrytego zbroją płytową jego Szybkość spada o 1.

Inwentarz żywy

Inwentarz żywy to zwierzęta, które hoduje się na mięso lub do pracy w polu. W większości przypadków, współczynniki tych stworzeń nie są potrzebne do rozgrywki, ponieważ nie da się ich wykorzystać jako zwierzęta bojowe. Za każdym razem, kiedy napotkają niebezpieczeństwo lub jego oznaki w postaci otwartego ognia albo niespodziewanego hałasu, lub gdy poczują zapach krwi, będą się płoszyć. Możliwe jest ich uspokojenie, co wymaga poświęcenia akcji i udanego Wymagającego (-10) testu **opieki nad zwierzętami**. Niektóre ze zwierząt hodowlanych, jak na przykład konie pociągowe, osły lub muły, mogą służyć jako wierzchowce, ale trudność wszelkich testów **jeździectwa**, jakie Bohater będzie zmuszony wykonać, automatycznie wzrasta o 2 stopnie.

Bydło: Krowy ceni się bardziej za mleko, które dają, niż za smak mięsa. Dla większości chłopów wołowina jest jednak rzadko spożywanym rarytasem. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Tabela 7-5: Inwentarz żywy

Zwierzę	Cena	Obc.	Dostępność
Drób	5 p	—	duża
Koń juczny	40 zk	—	duża
Koń pociągowy	25 zk	—	duża
Koza	2 zk	—	duża
Krowa	10 zk	—	duża
Mul	20 zk	—	duża
Osiol	15 zk	—	duża
Owca	2 zk	—	duża
Świnia	3 zk	—	duża
Wół	30 zk	—	duża

Drób: W tej czy innej postaci drób to podstawowe danie na stołach mieszkańców Starego Świata. Niezależnie, czy podaje się gotowane mięso drobiu, czy jajka, produkty uzyskane z niego stanowią nieodzowny element większości posiłków. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Koń pociągowy: Konie pociągowe są hodowane do ciężkiej pracy w polu, ciągnięcia pługa lub wozu. Posiadają takie same współczynniki, jak lekkie konie bojowe.

Koń juczny: Oprócz koni wierzchowych podróżnicy korzystają z koni juczych, których zadaniem jest dźwiganie bagażu. Posiadają takie same współczynniki, jak konie wierzchowe.

Koza: Kozy cenione są z racji swojego mleka oraz ze względu na to, że są wszystkożerne. Mogą zjeść dosłownie wszystko, nawet odpadki. Z tego powodu spotyka się je w gospodarstwach Starego Świata prawie tak często, jak drób. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Mul: Muły to zwierzęta bezpłodne – efekt skrzyżowania konia z osłem. Są bardzo wytrzymałe, więc doskonale nadają się do dźwigania ciężarów i ciągnięcia wozu. Posiadają takie same współczynniki, jak konie wierzchowe.

Osiol: Te uparte stworzenia to wcielenie złośliwości i krnąbrności. Pomimo tego ludzie, których nie stać na kupno konia, chętnie wykorzystują osły jako wierzchowce. Dodatkowo mogą być używane do pracy lub jako zwierzęta juczne. Posiadają takie same współczynniki, jak kuce.

Owca: Owce dają wełnę, jeden z najczęściej spotykanych w Starym Świecie materiałów na ubrania. Hodowla owiec jest szczególnie popularna w Bretonii i Estalii. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Świnia: Podobnie jak kozy, świnie są wszystkożerne, a pochłaniając odpadki, dają w zamian nawóz. Współczynniki tych zwierząt nie mają znaczenia dla mechaniki gry.

Wół: Woly to niewiarygodnie wytrzymałe i wytrwałe zwierzęta, dlatego znakomicie sprawdzają się w roli zwierząt pociągowych lub do pracy na polu. Posiadają takie same współczynniki, jak lekki koń bojowy, ale ich Szybkość wynosi 6.

— Podróż po Starym Świecie —

W Starym Świecie podróż jest przedsięwzięciem niewygodnym, powolnym i pełnym niebezpieczeństw. Wystarczy wyjechać kilka kilometrów poza któreś z nielicznych miast Imperium, aby znaleźć się w prawdziwej dziczy, gdzie drogi są ledwie przejezdne, ponieważ ich utrzymanie w dobrym stanie okazuje się być bardzo kosztowne. Zwalone drzewa, podtopienia i wymyte przez deszcze koleiny sprawiają, że podróż jest mozolna, a czasem nawet zupełnie niemożliwa. Równinne tereny przecinane są przez mokradła i bagna, na których kryją się bandyci i potwory. Choć strażnicy dróg i miejscowi konstable stale patrolują szlaki, nie mogą przebywać jednocześnie w każdym miejscu dogodnym do urzędowania zasadzki. Dzikie ostepy stanowią dom dla wygnańców, mutantów i bandytów, dlatego nic dziwnego, że uczciwi ludzie, mieszkający z dala od skupisk cywilizacji, zwykle są podejrzliwi wobec obcych. Miasta bywają nieprzyjazne, pełne chorób, przemocy i brudu, ale odludzia należy przedstawiać jako jeszcze gorsze.

Poniższy podręcznik opisuje metody podróży lądowej, jak i wodnej przez Stary Świat. Dodatkowo opisano tu różne środki transportu, koszt i sposoby rezerwacji miejsc, a także ceny zakupu własnego pojazdu. Zamieszczone zostały także informacje pomagające w prowadzeniu walki w nietypowych warunkach, takich jak napad bandytów na pływającą barkę, lub starcie na dachu pędzącego powozu.

Drogi

Każde z miast ma obowiązek dbać o okoliczne drogi. Fundusze na ten cel pochodzą z opłat wjazdowych, uiszczanych przy bramach miejskich i mogą wynosić od 1 do 3 pensów w czasach pokoju, a w przypadku wojny rosnąć nawet do 1 szylinga. Lwia część funduszy na utrzymanie traktów w dobrym stanie pochodzi z podatku drogowego, który został wprowadzony najpierw w Altdorfie, a potem szybko został podchwycony przez inne miasta Imperium, a także poza jego granicami. Pobór podatku odbywa się na rogatek. Zwykle można się na nie natknąć na każdym rozstajach, a przejazd zagradzają specjalne bramy. Mytnicy są z reguły uzbrojeni, a w ochronie skarbcza często wspomagają ich lokalne straża. Normalna wysokość myta to 1 szyling od nogi, czyli za przejazd człowieka płaci się 2 s, za konia lub podobne mu zwierzę 4 s. W przypadku większych zwierząt opłata może być wyższa, zależnie od uznania mytnika. Dodatkowe fundusze na konserwację traktów pochodzą z osobno pobieranych opłat mostowych, ponieważ budowa i utrzymanie przeprawy sporo kosztuje. Z tego powodu mosty są zwykle niewielkie i wąskie, a korzystanie z nich to osobny wydatek w wysokości jednego szylinga za nogę.

Choć ten system wydaje się prosty i sprawny, to jednak tylko niewielka część pieniędzy z opłat trafia do miejskiego skarbcza. Po części odpowiedzialna jest za to korupcja, jaka szerzy się pośród strażników dróg. Także mytnicy sporą część podatków zatrzymują dla siebie. Z drugiej strony, urzędnicy miejscy mają zwyczaj przeznaczать pieniądze na inne cele, takie jak łapówki, utrzymywanie porządku i czystości w bogatych dzielnicach, albo przeznaczają je na prywatne przedsięwzięcia. Co więcej, rzadko który z chłopów jest w stanie uiścić opłatę, dlatego unikają rogatek, omijając je szerokim łukiem i wędrując przez dzikie ostepy.

W efekcie, pieniądze ledwie wystarcza na utrzymanie dróg. W każdej ziele jakaś dziura, powalone drzewa nie są usuwane ze szlaku, a częste deszcze rozmywają drogę, czyniąc zeń błotniste koryto. Co gorsza, fundusze przeznaczone na drogi z trudem wystarczają na utrzymanie i opłacenie mytników oraz strażników, których zadaniem jest tropienie bandytów i zapewnianie bezpieczeństwa podróżnym. Choć patrolują drogi często i regularnie, podejmowane przez nich środki okazują się niewystarczające. Ci strażnicy, którzy przykładają się do swojej pracy, odwiedzają samotne domostwa zagubione w dziczy,

doglądają rogatek i sprawdzają stan mostów, podczas gdy najgorsi z nich bywają niewiele lepsi od bandytów, których mieli ścigać.

Choć drogi w Imperium są w fatalnym stanie, jednak o wiele lepiej podróżować po nich, niż przez leśną głuszę. Zapomniane przez podróżnych ścieżki to szlaki, z których korzystają bandyci, dzikie zwierzęta i ohydne stwory Chaosu. Przecinki, które niegdyś służyły na łowach za skróty dla nagonki, teraz stały się istną siatką ukrytych dróg, którymi niepostrzeżenie przemykają rozbójnicy. Te szlaki są tak niebezpieczne, że mało który strażnik dróg odważy się je patrolować. Bandyci zwykle żądają złotej korony za przejazd po ich ścieżce, choć czasem zabierają cały dobytek, nie oszczędzając życia pechowego wędrowca.

Wózki, wozy i powozy

Zamiast ryzykować życie i zdrowie w niebezpiecznej podróży przez dzikie ostepy, większość mieszkańców Starego Świata wybiera przejazd jakimś środkiem transportu. We wszystkich prowincjach działają kompanie przewozowe, które dysponują powozami kursującymi między miastami Imperium. Te duże i niezgrabne pojazdy oferują sporo miejsca w kabinie dla pasażerów oraz dodatkową przestrzeń na dachu, gdzie można umieścić bagaż podróżny. Wóźnice i straża są z reguły doświadczonymi weteranami, twardymi i zaprawionymi w bojach, a wielu z nich było lub zamierza zostać strażnikami dróg.

Powozy kompanii przewozowych zawsze jeżdżą na trasach łączących dwa miasta, choć zatrzymują się także po drodze, w wioskach i niewielkich osadach. Od wielu lat najpopularniejszą kompanią jest przedsiębiorstwo „Cztery Pory Roku”, które obsługuje trasy łączące najważniejsze miasta Imperium, a czasem także znajdujące się poza granicami krainy.

Zamiast wynajmować miejsce w powozie, wędrowcy mogą część drogi przejechać na otwartym wozie. Zdarza się, że przejeżdżający chłop może podrzucić ich do najbliższej wsi, choć zwykle za taką przysługę zażąda kilku drobnych. Natomiast kupcy podróżują karawaną furgonów i wozów. Zazwyczaj zatrudniają kilku najemników dla ochrony cennego dobytku. Tańsze pojazdy nie mają jednak takich udogodnień jak powozy (resory i wygodne siedzenia), co sprawia, że podróż nimi jest bardzo niewygodna i powolna.

Rezerwacja przejazdu

Czasem zdarza się, że Bohater musi szybko znaleźć się w odległym miejscu, a nie stać go na własnego wierzchowca. Może wtedy skorzystać z usług transportowych dostępnych w większości miast. Cena za przewóz została podana w postaci dwóch wartości: pierwsza to koszt krótkiej podróży, a druga to cena za każde 10 kilometrów dłuższej podróży. Po wykonaniu udanego testu przekonywania, zmodyfikowanego przez aktualny humor wóźnicy, Bohater może również załapać się na darmowy przejazd.

Tabela 7-6: Usługi transportowe

Sposób podróżowania	Cena	Dostępność: Żniwa /poza sezonem	Przeciętna prędkość
Powóz	1 zk/7 zk	mała/ sporadyczna	6 km/h
Wóz lub furmanka	1 p/15 p	duża/sporadyczna	4 km/h
Wóz trzykonny	10 s/4 zk	przeciętna/rzadka	6 km/h
Wózek dwukonny	1 s/3 zk	duża/sporadyczna	6 km/h



Rozkład jazdy

Pomiędzy miastami, które liczą sobie przynajmniej 10 tys. mieszkańców, powozy kursują co najmniej raz dziennie. W odpowiednich warunkach (dobra pogoda, spokój na drogach) do podróży na takiej trasie będzie gotowych 1k10-4 powozów. Każdy z nich kursuje tylko po wyznaczonym szlaku, jednak zatrzymują się także w mniejszych osadach i wioskach.

Dodatkowo, mniej więcej raz w tygodniu, powozy kursują pomiędzy mniejszymi miastami, liczącymi sobie około 1 tys. mieszkańców. Aby określić, kiedy przyjedzie następny powóz, należy rzucić 1k10. Wynik „10” oznacza, że Bohaterowie mieli szczęście i powóz jest właśnie szykowany do odjazdu. Każdy inny rezultat oznacza liczbę dni pozostałych do przybycia powozu. Woźnice jeżdżą tylko po ubitych drogach, nigdy nie zbaczając w dzicz, nie korzystają też z leśnych traktów. Aby dostać się do osad położonych z dala od głównego szlaku, trzeba samemu wynająć wóz lub złapać „okazję”.

Podróże rzekami i morzem

Znacznie wygodniejszym i nierzadko szybszym sposobem podróżowania okazuje się rejs łodzią. Na terenie całego Imperium transport rzeczny jest bardzo popularną i stosunkowo tanią metodą podróżowania. Stary Świat łączy sieć szlaków wodnych, po których pływa wiele łodzi i promów, przewożących towary i pasażerów pomiędzy miastami (patrz str. 12). Liczne wioski i osady nadrzeczne oferują możliwość wejścia na pokład przepływającej barki. Wymaga to jednak uiszczenia opłaty i udanego testu przekonywania.

Podobnie jak w przypadku podróży lądem, za rejs łodzią również obowiązuje opłata transportowa. Stacje mytników buduje się zwykle w pobliżu mostów lub przewężeń w korytach rzek, tam gdzie z łatwością można spowolnić ruch statków, a nawet zupełnie go wstrzymać. Często spotykanym rozwiązaniem są służy lub mosty zwozdzone, które można szybko podnieść po uiszczeniu odpowiedniej opłaty przez szypra łodzi. Gdy rzeka jest zbyt szeroka, buduje się niewielkie zameczki (wypożęzone w działa i balisty), które wyjątkowo skutecznie przekonują podróżnych o konieczności wnoszenia opłat przewozowych. W biedniejszych regionach koryto rzeki przegradza się łańcuchem lub drewnianymi kłódami, które z łatwością można przesuwac, by umożliwić albo zablokować ruch statków.

Tabela 7-7: Wodne usługi transportowe

Środek transportu	Cena	Dostępność: Żniwa/ poza sezonem	przeciętna prędkość
Łódź rzeczna/Barka	1 s/5 s	duża/przeciętna	4 km/h
Statek	1 zk/5 zk	przeciętna	15 km/h

Częstotliwość występowania stanic nadrzecznych różni się w zależności od prowincji, ale można przyjąć, że zazwyczaj dzieli je dystans od 20 do 30 kilometrów. Wysokość myta na rzece waha się od 1 do 4 zł za barkę i 6-12 zł za większe statki. Należy jednak zauważyć, że te ceny mogą znacznie różnić się w poszczególnych regionach Starego Świata.

Morska podróż jest jeszcze droższa i wykracza poza możliwości finansowe większości mieszkańców Starego Świata. Płynąc łodzią lub statkiem, Bohater rzadko może liczyć na własną kajutę i będzie

— Kupno pojazdu —

Nie wszyscy spędzają życie na pościgach za kultystami, odkrywaniu starożytnych tajemnic lub zwalczaniu wpływów Chaosu. Niektórzy odchodzą na zasłużony odpoczynek, a inni zamieniają szlak poszukiwaczy przygód na uroki traktu handlowego. Nie trzeba mówić, że oznacza to poniesienie sporych kosztów. Takie osoby, oprócz zakupu odpowiednich towarów, muszą też zadbać o odpowiedni środek transportu. Z kolei zamożni Bohaterowie zapewne zechcą podróżować w luksusowych warunkach, których nie oferują nawet najlepsze kompanie przewoźowe. Poniższy podręcznik podaje ceny różnych pojazdów oraz ich podstawowe współczynniki.

Pojazdy lądowe

Do kategorii pojazdów lądowych należą wozy, które posiadają przynajmniej dwa koła i są ciągnięte przez zwierzęta. Im droższy pojazd, tym lepsza jego konstrukcja, a podróż wygodniejsza. Zwykły wóz składa się z osi na dwóch kołach oraz przymocowanej do niej drewnianej skrzyni. Droższe powozy to wytworne, zadaszone pojazdy, których siedzenia wyściełane są miękkimi materiałami. Niekiedy mają własne źródło oświetlenia, osłonięty koziół dla woźnicy i miejsca dla strażników. Bywają ciągnięte nawet przez cztery konie, podczas gdy prosta dwukółka posiada zaprzęg na 1 konia. Naturalnie, różnica w cenie pomiędzy tymi pojazdami musi być znaczna.

Powóz: Powozy są najwygodniejszym środkiem podróży po drogach Starego Świata. Choć ich cena jest wysoka, zapewniają pasażerom komfort i bezpieczeństwo. Co więcej, stanowią najszybszy sposób na pokonanie sporych odległości, ustępując jedynie podróży na końskim grzbiecie. Karetę to duże, zabudowane wozy, osadzone na resorach, które łagodzą niedogodności związane z nierównością dróg i traktów. Wnętrze powozu zależy od jakości jego wykonania, ale nawet te najtańsze mają siedzenia obijane materiałem. Powozy najlepszej jakości posiadają wbudowany barek i własne źródło światła. W większości przypadków w powozie może jechać nawet do 12 pasażerów, choć część z nich będzie musiała poszukać sobie miejsca na dachu. Karetę można załadować ekwipunkiem zajmującym do 1 tys. punktów Obciążenia. Powóz posiada następujące współczynniki:

— Powóz —		
Sz	Wt	Struktura
4	5	60

Wóz: Wóz to czterokołowa furmanka. Jest na nim dosyć miejsca, by pomieścić sześciu pasażerów, jednak nie powinni oni liczyć na wysoki komfort podróży. Rzadko który wóz jest zadaszony, a te, które oferują jakieś schronienie przed kaprysmi pogody, zwykle kryte są plandeką. Brak resorów sprawia, że jadący wozem będą czuli każdą nierówność terenu i dziurę w drodze. Wozy mogą pomieścić do 1500 punktów Obciążenia i posiadają następujące współczynniki:

musiał spać w kubryku, razem z załogą. Niektóre ze statków posiadają kajuty dla pasażerów, których wynajęcie wiąże się z odpowiednio wyższą ceną. Bohater, który zaokrętuje się na byle krypkę, musi być gotowy na to, że będzie spać w ładowni lub na pokładzie. Co gorsza, zawsze istnieje ryzyko napaści piratów z Sartosy lub korsarzy, którzy notorycznie atakują statki handlowe. Nic tak nie wzbudza trwogi w sercach męźnych żeglarzy, jak widok na horyzoncie znienawidzonej bandery z wyszczerzoną czaszką i skrzyżowanymi piszczelami.

— Wóz —		
Sz	Wt	Struktura
3	4	30

Wózek: Wózek to prosty pojazd, którego głównym zadaniem jest transportowanie materiałów z jednego miejsca do drugiego. Powolny i niewygodny dla pasażerów, stanowi najpośledniejszy środek transportu. Toczy się na dwóch kołach, a ciągnie go jedno zwierzę – zwykle wół, osioł lub koń. Na wózku znajduje się dość miejsca dla jednego woźnicy i dwóch pasażerów. Ładowność wózka to 500 punktów Obciążenia, a jego współczynniki przedstawiają się następująco:

— Wózek —		
Sz	Wt	Struktura
3	4	20

Statki i łodzie

Większość krain Starego Świata posiada flotę wojenną i handlową. Marynarka Imperium stanęła w obliczu poważnego kryzysu, gdy Marienburg ogłosił secesję i stał się wolnym miastem. Jednak pomimo utraty najdogodniejszego portu, flota Imperium zdołała podtrzymać swoje tradycje i zachować dobre imię. Żegluga odbywa się głównie na rzekach, choć okręty wojenne patrolują także wybrzeże prowincji Nordland. Nie jest przypadkiem, że większość dużych miast Imperium leży w pobliżu szlaków wodnych. Ze względu na to, że barki mogą przewozić znaczne ilości towarów bezpośrednio z jednego portu do drugiego, transport rzeczny jest znacznie łatwiejszy niż lądowy. Splaw rzeką bywa też znacznie szybszy i bezpieczniejszy od podróży przez leśne ostępy.

Barka rzeczna: Barka rzeczna to sporych rozmiarów jednostka pływająca przystosowana do przewożenia dużych ilości towarów. Jej cechą charakterystyczną jest płaskie dno, a za siłę napędową służy prąd rzeki, długie bosaki lub konie, które ciągną barkę, idąc wzdłuż brzegu. Takie jednostki liczą sobie zwykle 24 lub więcej metrów długości i mogą pomieścić w ładowniach towary do 45 tys. punktów Obciążenia. Barka rzeczna ma następujące współczynniki:

Tabela 7-8: Środki transportu

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Barka rzeczna	1 200 zł	—	rzadka
Kareta lub powóz	500 zł	—	rzadka
Łódź rzeczna	600 zł	—	rzadka
Łódź wiosłowa	90 zł	900	mała
Statek morski	12 000 zł	—	sporadyczna
Wóz	90 zł	—	przeciętna
Wózek	50 zł	—	przeciętna

— Barka rzeczna —

Sz	Wt	Struktura
3	8	100

Łódź rzeczna: Łódź rzeczna jest mniejsza od barki. Choć do jej konstrukcji także używa się grubych, drewnianych bali, to stępkę buduje się z lżejszych desek, uszczelnianych smołą. Jednostki te mierzą sobie zwykle około 12 metrów długości. Wiele łodzi rzecznych wyposażonych jest w maszt. Zbudowanie jednostki zajmuje 1k10+10 dni, a do pełnej obsady potrzeba 6 osób. Łódź może przewozić 30 pasażerów (jeden koń liczy się za trzech ludzi). W ładowni może się pomieścić do 5 tys. punktów Obciążenia. Łódź rzeczna posiada następujące współczynniki:

— Łódź rzeczna —

Sz	Wt	Struktura
3	5	70

Łódź wiosłowa: Siłę napędową łodzi stanowią wiosłarze. Jest to jednostka przeznaczona do podróżowania po rzece. W tej kategorii mieszczą się wszelkie łódki, żagłówki lub małe promy. Łódź rzeczna może przewozić do sześciu pasażerów, włączając

w to wiosłarza. Niewielka ładownia może pomieścić towary i dobytek równe wadze jednej osoby, której nie można wliczyć do ładowności łodzi. Na przykład, jeśli łodzią wiosłową płyną dwie osoby, to mogą załadować na nią tyle punktów Obciążenia, ile wynosi waga czterech nieobecnych pasażerów. Łódź wiosłowa posiada następujące współczynniki:

— Łódź wiosłowa —

Sz	Wt	Struktura
3	4	10

Statek: Statki oceaniczne mogą być niewiele większe od łodzi rzecznych, choć zwykle osiągają znaczne rozmiary. Cena podana w Tabeli 7-8: Środki transportu określa koszt galeonu, którego ładownie mogą pomieścić około 130 tys. punktów Obciążenia, a na pokładzie jest miejsce dla załogi liczącej 30 marynarzy i 60 pasażerów. Duży statek posiada następujące współczynniki:

— Statek —

Sz	Wt	Struktura
3	10	150

— Pojazdy w walce —

Bez wątpienia Bohaterowie znajdą się kiedyś w sytuacji, w której walka nie będzie ani łatwa, ani przyjemna. Nieważne, czy będą ścigać piratów na Reiku, czy opędzać się od rabusiów uciekając powozem – każda z takich utarczek powinna być emocjonująca i warta późniejszych wspomnień. Poniższe zasady mają usprawnić i uprościć rozgrywkę, aby gracze poczuli dreszczyk emocji, związany z walką w niecodziennej sytuacji.

Wózki, wozy i powozy

Woźnica, któremu przyjdzie walczyć o życie prowadząc jednocześnie zaprzęg, musi w każdej rundzie wykonywać Wymagający (-10) test **powożenia**. Zwracanie uwagi na pojazd i zwierzęta wymaga poświęcenia akcji w każdej rundzie. Nieudany test oznacza, że każdy z pasażerów musi wykonać test Zręczności. Jeśli okaże się nieudany, pasażer traci równowagę. Musi poświęcić akcję, żeby znów pewnie utrzymać się na miejscu. Wszystkie osoby, które znajdują się na zewnątrz pojazdu, a nie uda im się test Zręczności, muszą wykonać test Krzepy, aby nie spaść z pędzącego wehikułu. Nieudany test oznacza, że postać wypada z powozu. W takim przypadku należy wziąć pod uwagę wysokość i odległość upadku, a następnie zastosować zasady wyliczenia obrażeń od upadku (opisane na str. 144 *Księgi Zasad Warhammera*), dodając jeden punkt obrażeń ze względu na upadek z pędzącego pojazdu.

Ataki magiczne i bronią zasięgową nie zawsze trafiają tam, gdzie miały. Aby określić, w co trafiły, należy rzucić 1k10 i odczytać wynik z poniższej tabeli:

Tabela lokacji trafień dla wózków, wozów i powozów

1k10	Lokacja
1-2	Koń (wybierz losowo)
3-7	Pojazd
8	Koło
9-10	Odsłonięty woźnica lub pasażer (wybierz losowo)

Odsłonięci pasażerowie lub woźnica to ci, którzy jadą na dachu pojazdu, wiszą u jego boku lub wychylają się przez okno. Jeśli

koń prowadzący zaprzęg zostanie zabity, pojazd natychmiast zatrzymuje się. Jeśli woźnica nie wykona udanego testu **powożenia**, pojazd wywraca się. W takim przypadku wszyscy jadący wewnątrz odnoszą 1k10 punktów obrażeń, modyfikowane tylko przez Wytrzymałość. Osoby znajdujące się na zewnątrz pojazdu zostają odrzucone na kilka metrów, ale nie odnoszą poważniejszych obrażeń.

Jeżeli zabity zostanie koń w drugim rzędzie, pojazd zwalnia o połowę i nie będzie w stanie jechać szybciej, do czasu, gdyś ktoś nie odetnie końskiego trupa od uprzęży. Jeżeli oba zwierzęta w drugim rzędzie zostaną zabite, należy postąpić tak, jak w przypadku śmierci konia prowadzącego zaprzęg.

Koło może otrzymać 8 punktów uszkodzeń, zanim zostanie zniszczone. Te punkty nie wliczają się do Struktury całego pojazdu, jednak w chwili zniszczenia koła, powóz zatrzymuje się, tak jak w przypadku zabicia konia prowadzącego zaprzęg.

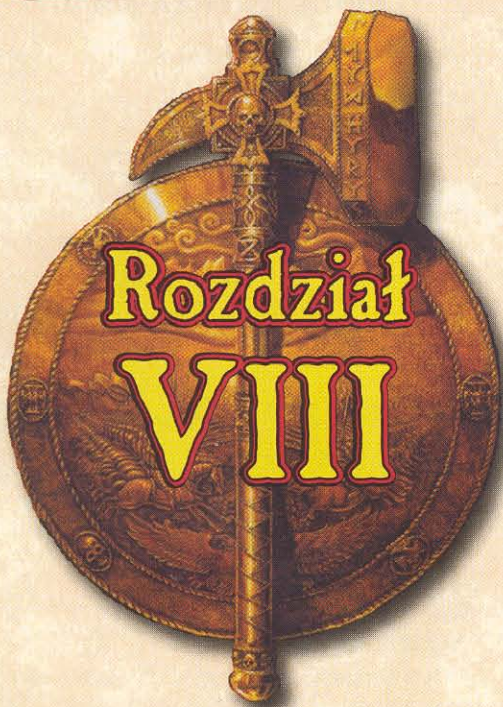
Walka na pokładzie

W każdej rundzie walki postać musi poświęcić akcję na wykonanie testu Zręczności i zachowanie równowagi. Nieudany test oznacza, że poślizgnęła się i upadła na pokład. Jeżeli znajduje się w pobliżu krawędzi burty, musi wykonać test Krzepy. Nieudany test oznacza, że postać wpada do wody.

W przypadku ostrzału lub ataku za pomocą czarów, należy losowo określić trafioną lokację. Należy zastosować tę samą zasadę, co w przypadku powozów, tyle że wynik rzutu 1k10 należy sprawdzić w poniższej tabeli:

Tabela lokacji trafień jednostki nawodnej

1k10	Łódź wiosłowa	Barka rzeczna/ Łódź/ Statek
1-3	Odsłonięty członek załogi	Odsłonięty członek załogi
4-5	Odsłonięty członek załogi	Ładunek albo kadłub
6-7	Ładunek albo kadłub	Kadłub
8-10	Kadłub	Kadłub



Własność i kupiectwo

„Witajcie! Miło was gościć 'Pod Karocą i Rumakami'! Zajmijcie miejsca, najlepiej obok kominka, gdzie rychło się ogrzejecie. Chcielibyście pewnie coś zjeść? Oczywiście, ale głupiec ze mnie, najpierw coś do przepłukania gardła.”

– Gustaw, właściciel zajazdu „Pod Karocą i Rumakami”.

Poszukiwacze przygód większość czasu spędzają kuląc się z zimna pod rozpiętą nad głowami płócienną płachtą, albo wędrując po zapomnianych przez Sigmara i ludzi okolicach. Jednak co robią w wolnym czasie? Większość z nich przez długie godziny topi smutki w butelce wódki w wynajętym pokoju. Z czasem, nawet najbardziej zatwardziały najemnik znudzi się takim żywotem i zapagnie lepszego kąta do spania niż komórka z grzybem na ścianach, materacem pełnym robactwa i wygrzewającą go szczerbatą ladacnicą. Ludzie, którzy mają dość takiego stanu rzeczy, mogą nabyć dom na wsi albo w mieście, a nawet spróbować swoich sił w handlu.

– Wynajem –

Większości mieszkańców Starego Świata nie stać na kupno ziemi lub domu. Sporą część takich lekkoduchów stanowią poszukiwacze przygód, którzy charakteryzują się skłonnością do popadania w kłopoty, także finansowe. Osoby, które chcą jedynie wynająć pokój w oberger lub przespać się na podłodze przed kominkiem, mają wiele możliwości. Poniższy podrozdział opisuje właśnie tego rodzaju tymczasowe rozwiązania.

Przydrożny zajazd

Tego rodzaju budowle są często spotykane w pobliżu dróg na obszarze całego Imperium. Pełnią ważną rolę jako stacje postojowe dla powozów oraz zapewniają miejsce na nocleg dla zmęczonych wędrowców. W pobliskiej kuźni można podkuć konie, a także dokonać prostych napraw pojazdów i ekwipunku. Większość zajazdów oferuje również możliwość wymiany koni wierzchowych, z czego chętnie korzystają posłańcy, kupcy oraz woźnice. Zajazdy bywają punktem wypadowym dla strażników dróg, którzy uzupełniają tam zapasy i przetrzymują złapanych rozbójników. W przypadku zagrożenia zewnętrznego zajazdy stają się małymi twierdzami, w których okoliczna ludność chroni się przed goblinami lub większymi bandami zbrojeckimi. Tak czy inaczej, przydrożne karczmy i zajazdy zawsze są oczekiwanym widokiem dla zmęczonych wędrowką podróżnych. Co więcej, w zajazdach często prześiadują bezrobotni najemnicy, a w niespokojnych czasach dodatkowa ochrona na drodze może stanowić różnicę pomiędzy życiem a śmiercią.

Często bywa, że zarządca zajazdu jest również jego właścicielem, choć zdarzają się przypadki zakładania przez

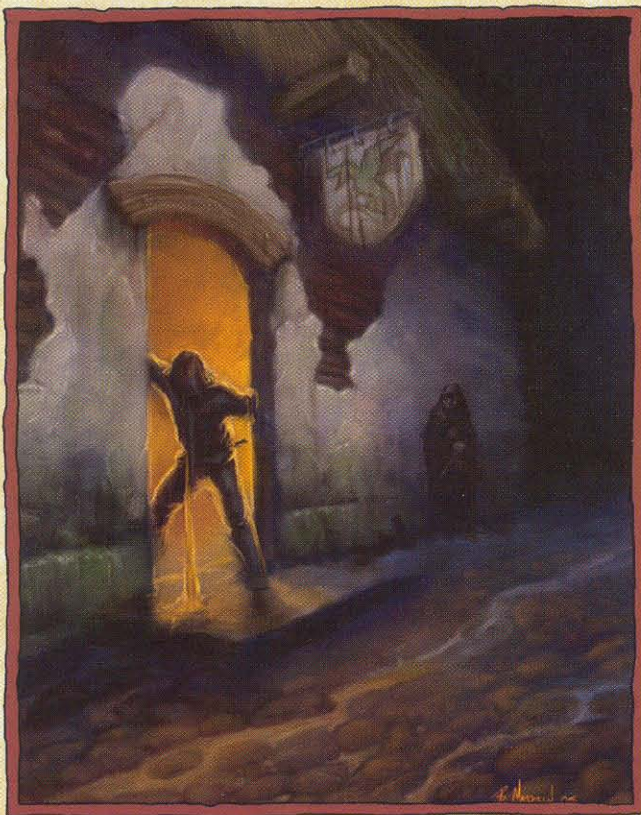
przedsiębiorczych kupców sieci zajazdów, które przyjmują tę samą nazwę lub wzór szyldów. Karczmarze i zarządcy utrzymują się z opłat postojowych, jakie pobierają od różnych kompanii powozowych oraz z wynajmu miejsc noclegowych. Jednym z ważniejszych źródeł dochodu jest również sprzedaż alkoholu, żywności i zapasów potrzebnych na drogę. W Tabeli 8-1: Przydrożny zajazd oraz Tabeli 5-3: Jadło i napitek podano przeciętne ceny za jedzenie, napitek i wynajem pokoju, choć przybytki wyższego standardu mogą naliczać dodatkową marżę.

Noclegownia

Domy noclegowe to częsty widok w miastach Starego Świata. Podróżnicy, którzy znajdują się w obrębie murów którejs

Tabela 8-1: Przydrożny zajazd

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	1 s
Kiepski posiłek	1 p
Zwykłe jedzenie	3 p
Dobry obiad	6 p
Szlachecka uczta	1 s
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	5 p
Wynajem pokoju	10 s
Miejsce w stajni (opłata za konia na jedną noc)	10 p



z metropolii, znajdą tam bezpieczną przystań oraz schronienie. Ceny, co nie dziwi, zależą od wielkości przybytku i oferowanych wygod. Te lepszego autoramentu mogą posiadać własne kuźnie, gdzie można naprawić uszkodzony powóz, broń lub podkuć konia. Nie powinna dziwić spora liczba służby stajennej, która jest w stanie obsłużyć nawet dużą karawanę kupiecką. Z drugiej strony, najbardziej obskurne noclegownie to zwykle nory, których materace roją się od robactwa, a brudne ściany pokrywa pleśń. Krótko mówiąc, goście dostają dokładnie to, za co płacą.

Wyszynk

W prawie każdym mieście, wiosce lub osadzie Starego Świata znajduje się przybytek, w którym można wychylić kilka głębszych i rozprawiając nad kufelkiem piwa zapomnieć o kłopotach dnia codziennego, niebezpieczeństwach i śmierci. Wyszynki zapewniają zarówno mężczyznom, jak i kobietom okazję do wspólnej zabawy, śmiechu, śpiewu i plotkowania. W takich



przybytkach można wydać trochę ciężko zarobionego pensa, ciesząc się aromatem wina i towarzystwem przyjaciół.

Wyszynki Starego Świata są z reguły są ciasne, zadymione i zatłoczone. Niezbyt czyste stoliki i ławy noszą ślady wielu potyczek, w których służyły za broń. Wieczorami nie da się tam wetknąć szpilki, a o wolnym miejscu przy stoliku można jedynie pomarzyć. Taki tłok z jednej strony powoduje, że ludzie stają się sobie bliżsi, dosłownie i w przenośni, choć czasem prowadzi to do wybuchu gwałtownych sprzeczek, które kończą się bójkami.

W większości lokali za niezbyt wygórowaną kwotę można wynająć osobną salę. Oprócz tego, na zapleczu znajduje się salka, w której piją biedniejsi klienci. Za kompanów mają pijanych w sztok gości, którzy nie są w stanie sami trafić do domu. Ceny alkoholu zostały podane w Rozdziale V: Ekwipunek ogólny.

Tabela 8-2: Noclegownia

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	2 s
Kiepski posiłek	1 p
Zwykłe jedzenie	2 p
Dobry obiad	4 p
Szlachecka uczta	10 p
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	3 p
Wynajem pokoju	5 s
Mieszkanie na tydzień	10 + p
Miejsce w stajni (opłata za konia na jedną noc)	8 p

Tabela 8-3: Wyszynk

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	–
Kiepski posiłek	1 p
Zwykłe jedzenie	2 p
Dobry obiad	3 p
Szlachecka uczta	–
Miejsce do spania przy kominku	1 p
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	3 p
Wynajem pokoju	–
Mieszkanie na tydzień	–
Miejsce w stajni (opłata za konia na jedną noc)	–

– Zakup nieruchomości –

Po co wynajmować dom lub posiadłość i płacić za wynajem komuś innemu, skoro można mieć to na własność? Korzyści płynące z legalnego posiadania ziemi lub nieruchomości są dość oczywiste, choć nie da się ukryć, że wiąże się z tym także pewne problemy. Koszty, znaczna praca oraz pieniądze, jakie należy włożyć w utrzymanie i ochronę dobytku, to argumenty przemawiające za pozostaniem przy wynajmie. Dodatkowo, posiadacze ziemscy nierzadko stają się obiektem bandyckich napadów. Z drugiej jednak strony posiadanie własnego kawałka ziemi daje Bohaterowi pewność, że będzie miał gdzie spać. Między innymi z tego powodu, nie bacząc na ryzyko, ludzie kupują ziemię i budują domy, dbając o nie z całego serca.

Ziemia

Cena ziemi zależy od tego, gdzie znajduje się działka. Im bliżej miasta, tym ceny stają się wyższe. W samym grodzie mogą być nawet pięciokrotnie wyższe niż na wsi. Większość ludzi, nie chcąc się zadłużać, osiedla się zatem z dala od miast. Tam ziemia jest tańsza, albo nikt nie rości sobie do niej pretensji. Biorąc pod uwagę roczne dochody zwykłego chłopca, bez trudu można obliczyć, że jeden hektar ziemi, która ledwie nadaje się do uprawy, jest wart tyle, ile sześć lat jego ciężkiej pracy. Aby zarobić na większą działkę ziemi dobrej jakości, musiałby bez przerwy pracować ponad 30 lat!

Tabela 8-4: Ziemia

Ziemia	Cena za hektar	Cena za metr ²	Wynajem na rok	Obc.	Dostępność
Kiepska na wsi	90 <i>zk</i>	2,25 <i>p</i>	8 <i>zk/ha</i>	—	przeciętna
Porządna na wsi	180 <i>zk</i>	4,5 <i>p</i>	18 <i>zk/ha</i>	—	przeciętna
Dobra na wsi	540 <i>zk</i>	1 <i>s</i>	55 <i>zk/ha</i>	—	mała
Najlepsza na wsi	1 800 <i>zk</i>	4 <i>s</i>	180 <i>zk/ha</i>	—	sporadyczna
Kiepska w mieście	450 <i>zk</i>	1 <i>s</i>	45 <i>zk/ha</i>	—	mała
Porządna w mieście	900 <i>zk</i>	2 <i>s</i>	90 <i>zk/ha</i>	—	sporadyczna
Dobra w mieście	2 700 <i>zk</i>	5,5 <i>s</i>	270 <i>zk/ha</i>	—	rzadka
Najlepsza w mieście	9 000 <i>zk</i>	1 <i>zk</i>	900 <i>zk/ha</i>	—	znikoma

Z tego właśnie powodu większość ludzi, którzy zamierzają się gdzieś osiedlić, dzierżawi ziemię od lokalnego władcy. Pospolita praktyką stosowaną przez możnych jest wykupywanie gruntów otaczających ich posiadłości i oferowanie tej ziemi, wraz z ochroną, przyszłym osadnikom. W zamian za część zbiorów, chłopci mają ziemię orną i nie muszą obawiać się napadu. Niektórzy ze szlachty panów zezwalają, aby pewien procent z tego podatku odkładany był na fundusz, który w końcu pozwoli chłopom wykupić uprawianą przez nich ziemię.

Sytuacja gruntowa w miastach jest jeszcze gorsza. Metr kwadratowy ziemi sprzedaje się na pniu, za astronomiczne sumy. Nawet działki, gdzie poprzednio mieściły się garbarnie lub tkalnie, osiągają ceny, za które na wsi można byłoby nabyć spory areal. Taki grunt jest zatruty przez chemikalia, jakich rzemieślnicy używają w swoim fachu, ale pomimo to chętnych do kupna nie brakuje. Co więcej, w mieście trudno kupić działkę, ponieważ mury miejskie ograniczają rozrost terytoriów mieszkalnych. Niewiele osób decyduje się na niebezpieczne życie poza obrębem fortyfikacji. Z tego powodu metropolie pną się w górę. Jedne budynki wspierają się na drugich, a dzielnice biedoty są potwornie zatłoczone. Nic dziwnego zatem, że stanowią prawdziwą wylęgarnię chorób, które potrafią wytrzebić całe rodziny, a niekiedy nawet dzielnice.

Głównym czynnikiem, który wpływa na cenę ziemi, jest jej jakość oraz okoliczne tereny. Kawałek kiepskiej ziemi może być kamienisty, nie nadawać się do uprawy lub leżeć opodal glazu zbornego zwierzołudzi. Z drugiej strony, działka ziemi dobrej lub najlepszej jakości może znajdować się w pobliżu miasta, mieć żyzną glebę, albo zapewniać taką ilość zwierzyny łownej, która nawet najwybredniejszego myśliwego przyprawi o zawrót głowy.

W miastach sprawa wygląda podobnie. Parcela tuż obok zakładu garbarza nikomu nie przyniesie zysków, stąd jej niska cena. Natomiast zupełnie inaczej będzie kształtować się cena ziemi w parku leżącym w cieniu zimowej rezydencji Imperatora Karla Franza. Taka działka gwarantuje spory zysk. Warto zauważyć, że ceny podane w Tabeli 8-4: Ziemia mają dwie wartości: koszt za hektar i za metr kwadratowy.

Różniak cenowy pomiędzy ziemią w mieście a na wsi jest ogromny. Kupiec może nabyć 100 hektarów ziemi kiepskiej jakości na wsi za cenę, którą musiałby zapłacić za liczącą jeden hektar parcelę najlepszej jakości w mieście. Z tego właśnie powodu większość szlachciców i arystokratów tak chętnie buduje wiejskie pałacyki.

Przykład: Szlachcic Fritz von Schwelzen dysponuje kwotą 2300 złotych koron. Chce sprawić prezent ukochanej żonie, ale za tę sumę w mieście nabyłby parcelę dobrej jakości, wielkości pół hektara z niewielkim domkiem. Za taką samą kwotę mógłby nabyć 5 hektarów ziemi na wsi i zbudować tam porządną dom. Innym rozwiązaniem jest wybudowanie na każdym hektarze dwóch domków i oddanie ich w dzierżawę chłopom. Załóżmy, że Fritz jest łaskawym panem i nie będzie żądał więcej niż połowy ich rocznych dochodów (do jego kiesy

*będzie trafiać 5 *zk* rocznie od każdego poddanego). Z tego tytułu będzie zarabiał dodatkowe 100 *zk* rocznie, co stanowi dochód przeciętnego medyka. Jeśli dalej będzie inwestował w ziemię, z czasem jego zyski znacznie się zwiększą, zapewniając potomstwu stabilną przyszłość finansową.*

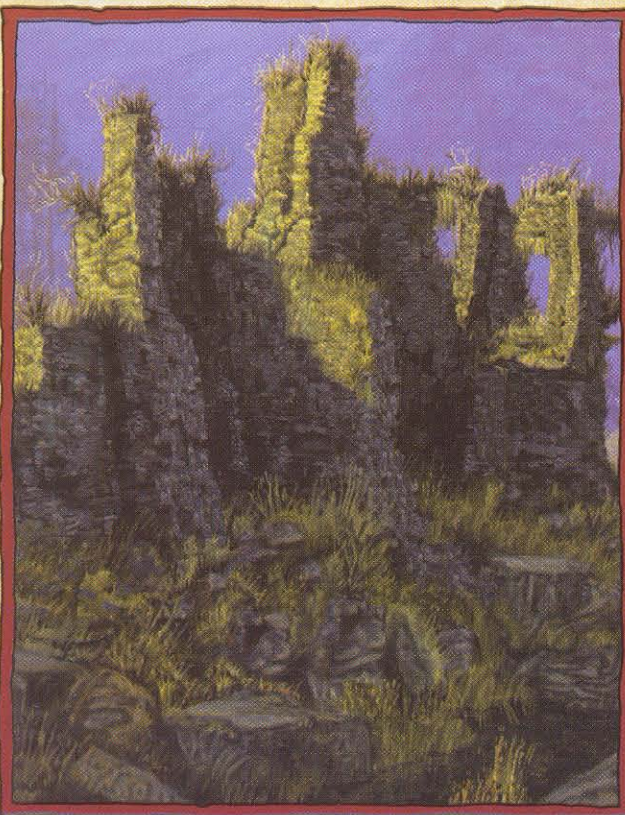
Zakup domu lub posiadłości

Wiejska chata

To prosty dom z bali drewna uszczelnianych mchem lub gliną. Dach zwykle jest kryty strzechą lub darnią. W środku znajduje się jedna izba nie zapewniająca ani odrobiny prywatności. Dla większości ludzi taka zwykła chata to szczyt marzeń i na nic więcej nie mogą liczyć.

Wiejski dom

Dom wzniesiony z drewna. Ściany wykonane są z bali, a w środku znajduje się kilka (2-4) mniejszych lub większych izb. Dom tego typu posiada piec i kamienny komin.



Dzierżawa ziemi i domów

Należy pamiętać, że w Starym Świecie często się zdarza, że ludzie są właścicielami domu stojącego na ziemi, która do nich nie należy. Do grona ludzi, którzy znaleźli się w takiej sytuacji, należą chłopci uprawiający ziemię szlachcica w zamian za roztoczoną nad nimi opiekę. Jednak większość w tej grupie stanowią mieszkańcy miast. Ceny czynszów są ustalane w każdym przypadku z osobna, jednak zwykle wynoszą 10% wartości ziemi. Smutną praktyką bywa fakt wyprzedawania po kryjomu ziemi, którą uprzednio wynajęto, co zmusza najemców do renegotiacji umów najmu, jeśli nowy właściciel w ogóle na to przystanie. Wynajem domu to praktyka równie często spotykana, a cena wynosi 8-10% wartości kamienicy.

Gospodarstwo

Większość gospodarstw to zagubione wśród pól i łąk niewielkie domostwa, zamieszkiwane przez całe rodziny, które dziedziczą ziemię od pokoleń. Co prawda, zdarzają się również wspólnoty gospodarstw zarządzane przez grupę dzierżawców, ale są to zwykle wioski położone w pobliżu miast. Większość samotnych gospodarstw wygląda bardzo podobnie, niezależnie od prowincji Imperium. W głównym domu mieszkają członkowie rodziny, natomiast kwatery służących mieszczą się w szopie lub stodole.

Budynki są otoczone drewnianym płotem lub palisadą wzniesioną na niewielkim, ziemnym nasypie. Większe i bogatsze gospodarstwa budowane są z kamienia i otaczane murem z piaskowca, o wysokości do 3 metrów. Czasami zdarzają się dodatkowe zabezpieczenia, takie jak wilcze doły lub rowy wypełnione wodą. Większość z takich zabudowań leży z dala od traktów, z którymi łączą je leśne przecinki. Strażnicy dróg, choć do ich obowiązków należy utrzymanie spokoju na drogach, często odwiedzają taki samotne farmy, dbając o bezpieczeństwo i życie ich mieszkańców.

Budynki otaczają wewnętrzny dziedziniec, na który wychodzą wszystkie okna i drzwi zabudowań. Wzdłuż ścian ułożone są drewniane kładki, po których można szybko dostać się na platformy strzelnicze rozmieszczone na dachach. Większość osad posiada również wieżę, która służy jako miejsce do prowadzenia ostrzału przez łuczników. Podwyższony punkt widokowy umożliwia obserwację okolicy i wcześniejsze dostrzeżenie zbliżających się zbójów lub dzikich zwierząt. Dzięki temu można ostrzec mieszkańców, którzy po podniesieniu alarmu natychmiast zaganiają zwierzęta za palisadę, do środka wioski. Na szczycie wieży umieszcza się gong lub latarnię sygnalizacyjną, która pozwala ostrzec bardziej odległe domostwa.

Wiejska posiadłość

Wiejskie posiadłości to kamienne domy, bardziej przypominające zameczki niż pałacyki. Zwykle należą do bogatych kupców lub służą za letnie bądź zimowe rezydencje szlachty. Większość posiadłości otoczonych jest przez gospodarstwa i chaty, w których mieszkają chłopci uprawiający okoliczne ziemie. Na ich barkach spoczywa obowiązek zaopatrywania lokalnego władcy w jedzenie, służbę oraz inne dobra. Wiejska posiadłość składa się zwykle z jednego większego domu lub wieży oraz kilku mniejszych budynków – stajni, domku dla służby i tym podobnych.

Dom w mieście

Miejski dom niewiele różni się od wiejskiego, poza tym, że nie jest kryty strzechą, a raczej gontem lub dachówkami. Ponieważ pożary w mieście są śmiertelnie niebezpieczne, nikt nie kryje dachów słomianymi strzechami. Domy lepszej jakości położone są w spokojniejszych i bezpieczniejszych dzielnicach. Nawet najmniejszy liczy sobie trzy do czterech pokoi, a im wyższa jakość, tym pomieszczeń jest więcej.

Bogaty dom z ogrodem

Bogate domy są obszerne, zbudowane z cegieł bądź kamieni, a także otoczone kwiecistym ogrodem. Każdy z takich budynków ma co najmniej osiem pokoi, z których większość to sypialnie. Podłoga wyłożona jest kamienną posadzką, a ściany pomalowane bądź otynkowane. Okna, ze szklanymi szybami lub witrażowe, sprawiają, że światło przyjemnie rozświetla wnętrze. Większość mieszkańców Imperium może jedynie marzyć o posiadaniu takiego domu.

Wystawny dom w mieście

Podobnie jak bogate domy, wystawne posiadłości nie tylko mają zapewnić schronienie, ale i pokazać bogactwo właściciela. Zapewniając wszelkie wygody, jakich tylko dusza zapagnie, pozostają w zasięgu jedynie najbogatszych mieszkańców Starego Świata – bogatych kupców, arystokratów lub Książąt-Elektorów, podkreślając ich wysoki status społeczny. We wnętrzach takich domostw mieści się zwykle ponad tuzin pokoiów rozrzuconych na kilku piętrach. Podłogi każdego pokoju wykładane są mozaikami, a przeszklone okna oprawione w drewniane rzeźbione ramy.

Pałacyk

Najbogatsi i najbardziej próżni ludzie uważają, że tylko pałacyk jest godną ich siedzibą. Położony na uboczu, w otoczeniu nielicznych wsi, lub w mieście, składa się z kilku budynków, wieży oraz dodatkowych zabudowań gospodarczych i dla służby.

Tabela 8-5: Nieruchomości

Budynec	Cena	Wynajem (rok)*	Dostępność
Wiejska chata	90 <i>zk</i>	4 <i>zk</i>	przeciętna
Wiejski dom	270 <i>zk</i>	13 <i>zk</i>	przeciętna
Gospodarstwo	450 <i>zk</i>	23 <i>zk</i>	mała
Wiejska posiadłość	2 400 <i>zk</i>	60 <i>zk</i>	rzadka
Dom w mieście	450 <i>zk</i>	11 <i>zk</i>	przeciętna
Porządny dom w mieście	1 500 <i>zk</i>	75 <i>zk</i>	mała
Wystawny dom w mieście	2 400 <i>zk</i>	120 <i>zk</i>	spordyczna
Bogaty dom z ogrodem	4 800 <i>zk</i>	240 <i>zk</i>	rzadka
Rezydencja w mieście z ogrodem	21 600 <i>zk</i>	1 080 <i>zk</i>	rzadka
Pałacyk	30 000 <i>zk</i>	1 500 <i>zk</i>	znikoma

* Do ceny należy doliczyć koszt wynajęcia ziemi.

— Kupiectwo —

Co robi prawdziwy bohater, który na wojnie lub w walce z jakimś potworem stracił rękę? Oczywiście, po wyleczeniu znów rusza w świat! Niestety, spora część niedoszłych bohaterów traci rezon, gdy widzi, jak banda wojowników Chaosu maltretuje ich przyjaciół lub gdy horda orków puszcza z dymem kolejną wioskę. Niektórzy wracają do domów i zawieszają miecze na kółkach, inni natomiast szukają odpowiedzi na pytanie: co jeszcze może zaoferować Stary Świat człowiekowi, który zasmakował już przygód? Wielu postanawia się dorobić i zaczyna prowadzić interesy na własną rękę.

Działalność gospodarczą należy do jednej z czterech grup jakości, podobnie jak ekwipunek. Kiepskie przedsiębiorstwo to takie, który nie przynosi stałych zysków, na przykład księgarnia we wsi, gdzie nikt nie umie czytać, albo połów ryb w głębi puszczy. Zasadniczo każde z tych zajęć byłoby bardzo dochodowe, pod warunkiem prowadzenia go w odpowiednim miejscu. Księgarnia w ośrodku akademickim lub rybołówstwo na morskim wybrzeżu mogą być źródłem stałych i całkiem pokaźnych dochodów. Rozpoczęcie działalności w miejscu, w którym nie ma na nią zapotrzebowania, jest obarczone sporym ryzykiem.

Prawdziwe interesy zaczynają się od poziomu przeciętnego, gdy o zaspokojenie popytu konkurują różne osoby (na przykład rybacy w nadmorskiej wsi). Większość ludzi trudni się tym samym fachem, ale nikt nie wykonuje tego wyraźnie lepiej od innych. Dobry interes to taki, dzięki któremu można wyrobić sobie pozycję na rynku, nie napotykając przy tym silnej konkurencji. Dobry przykład to działalność jednego z dwóch miejskich kołodziejów, mieszkających opodal trasy, którą regularnie przemierzają powozy. Przedsięwzięcie najlepszej kategorii oznacza w praktyce monopol na artykuły lub usługi potrzebne w życiu codziennym.

Zajęcie się jakimś interesem oznacza, że Bohater musi rozpocząć działalność, znaleźć klientów i zakupić odpowiednie narzędzia. Do tej ceny nie wliczają się koszty stałe, czyli wynajem budynków (np. kuźni lub warsztatu), lub potrzebne do prowadzenia działalności, np. kupno wozów, albo wynajęcie ochrony.

Gildie

Gildie regulują działalność gospodarczą w swoim sektorze rynku. Każde z rzemiosł ma swój cech, dlatego można spotkać przedstawicieli gildii przewoźników, cechy kowalskie, a nawet związki zrzeszające cyrulików i medyków. Na czele takich organizacji stoją mistrzowie gildii, którzy nieustannie toczą ze szlachtą cichą wojnę o kontrolę nad gospodarką. Każdy przedsiębiorca musi najpierw zarejestrować się w gildii (jeśli takowa istnieje). Cechy ustalają ceny produktów, które wytwarzają ich członkowie. Rzemieślnik nie ma żadnej kontroli nad tym, ile towaru może wyprodukować lub sprzedać – jest to odgórnie narzucone przez gildię. Dodatkowo musi oddać na rzecz cechu 10% swoich tygodniowych zarobków.

Dochód

Każdy interes musi przynosić dochód. Choć możliwe byłoby dokładne śledzenie wszystkich transakcji, interesantów oraz przepływu towarów, nie byłoby to zbyt ekscytujące zajęcie, zwłaszcza w twardym i ponurym Starym Świecie. Zamiast tego, pod koniec każdego tygodnia, który Bohater spędził na pracy w warsztacie lub na sprzedawaniu towarów, można wykonać test rzemiosła, aby przekonać się, ile zdołał zarobić. Liczba poziomów skuteczności bądź porażki oznacza zarobek przedsiębiorcy, zgodnie z zasadami podanymi w Tabeli 8-7: Dochód tygodniowy.

Taki system pracy opiera się na założeniu, że Bohater zatrudnia kilku pomocników, którzy są w stanie przez krótki czas

samodzielnie prowadzić zakład, gdy ich pryncypał załatwia inne, ważniejsze sprawy. Bohater, który prowadzi własne przedsiębiorstwo, musi poświęcać mu uwagę przez co najmniej trzy dni w tygodniu, w przeciwnym wypadku sprawy zaczną przybierać dla niego niekorzystny obrót. Za każde trzy dni, gdy zaniedbywał swoich obowiązków, istnieje kumulatywna szansa na to, że jakość działalności spadnie o jeden stopień. Prawdopodobieństwo takiego zdarzenia ustala MG, w zależności od lokalizacji, konkurencji, reputacji i zamożności przedsiębiorcy (zwykle jest to 5%). Na przykład, działalność dobrej jakości spadnie do poziomu przeciętnego. Ponowne obniżenie jakości może nastąpić, jeśli Bohater nadal będzie ignorował swoje obowiązki (należy określić szansę takiego przypadku). Jeśli działalność kiepskiej jakości zostanie dalej obniżona, oznacza to, że przedsiębiorstwo naszego Bohatera splajtowało.

Wartość dochodów, którą podano w Tabeli 8-7: Dochód tygodniowy, dotyczy działalności w wielkich miastach. W mniejszych osadach należy obniżyć jakość działalności o jeden stopień, co odzwierciedla wpływ potencjalnie mniejszej klienteli. Dodatkowo można także zredukować zapotrzebowanie na towary, ponieważ w malutkiej wsi może prawie w ogóle nie istnieć popyt na niektóre dobra.

Przykład: Krzysztof uznał, że jego Bohater ma dość przygód i postanowił poświęcić się uczciwej pracy. Ponieważ wcześniej zajmował się handlem i zgromadził całkiem pokaźną sumkę, postanawia zainwestować 600 zł w towar. MG uznaje, że Bohater Krzysztofa jest sklepikarzem, który napotyka konkurencję. Krzysztof wykonuje cotygodniowy test rzemiosła (bandel), natomiast z Tabeli 8-7: Dochód tygodniowy odczytuje, że jest to test Łatwy. Rzut kostkami okazuje się szczęśliwy. Wynik lepszy o 37 od wymaganego poziomu sukcesu oznacza, że zarobił 130% sumy, której mógł się spodziewać (130% z tygodniowego dochodu 160 p = 208 p). Nie są to wielkie pieniądze, ale wystarczają do normalnego prowadzenia działalności.

Rodzaje działalności gospodarczej

W Starym Świecie istnieje wiele rodzajów działalności gospodarczej, jakimi można się zająć. Poniżej zaprezentowano listę zawodów, w których Bohater może próbować szczęścia, oraz podstawowy poziom dochodów (lub jego ekwiwalent).

Aptekarz/zielarz (kramarz): Aptekarze i zielarze zajmują się zbieraniem, uprawą i przygotowywaniem ziół, z których później przygotowywane są lekarstwa, maści oraz innego rodzaju remedia. Ci, których nie stać na wizytę u medyka, mogą zwrócić się o pomoc do zielarza, aby ten uśmierzył nękający ich ból. Aptekarze zajmują się także warzeniem trucizn.

Artysta (fachowiec): Artysci zajmują się tworzeniem sztuki w którejś z jej form: malarstwie, muzyce, rzeźbie lub poezji. Artysta, który ma opiekuna i sponsora (zwanego mecenasem), nie musi obawiać się braku zająć, a jeśli panujące trendy są zbieżne z jego wizją artystyczną, będzie

Tabela 8-6: Rozpoczęcie działalności

Jakość działalności	Cena	Dostępność
Kiepska	100 zł	mała
Przeciętna	200 zł	spordyczna
Dobra	600 zł	rzadka
Najlepsza	2 000 zł	znikoma

Tabela 8-7: Dochód tygodniowy

Chłop		Oberżysta		Kramarz	
Jakość działalności	Podstawowy dochód tygodniowy	Jakość działalności	Podstawowy dochód tygodniowy	Jakość działalności	Podstawowy dochód tygodniowy
Kiepska	75 p	Kiepska	105 p	Kiepska	105 p
Przeciętna	95 p	Przeciętna	120 p	Przeciętna	130 p
Dobra	115 p	Dobra	135 p	Dobra	160 p
Najlepsza	135 p	Najlepsza	150 p	Najlepsza	195 p

Rzemieślnik		Fachowiec	
Jakość działalności	Podstawowy dochód tygodniowy	Jakość działalności	Podstawowy dochód tygodniowy
Kiepska	120 p	Kiepska	195 p
Przeciętna	210 p	Przeciętna	380 p
Dobra	300 p	Dobra	565 p
Najlepsza	400 p	Najlepsza	750 p

Stopień trudności testu

Stopień trudności	Modyfikator	Przykładowy popyt	Konkurencja
Bardzo Łatwy	+30	wysoki	brak
Łatwy	+20	wysoki	brak
Prosty	+10	wysoki/umiarkowany	spora/brak
Przeciętny	brak modyfikatora	umiarkowany/niski	pewna/brak
Wymagający	-10	umiarkowany/niski	spora/niewielka
Trudny	-20	niski/brak	spora/brak
Bardzo Trudny	-30	brak	niewielka

Modyfikatory testu rzemiosła

Wynik testu rzemiosła	Modyfikator procentowy
Udany o 50 lub więcej	dochód x 200%, jakość działalności wzrasta o 2 stopnie
Udany o 40 do 49	dochód x 150%, jakość działalności wzrasta o 1 stopień
Udany o 30 do 39	dochód x 130%
Udany o 20 do 29	dochód x 120%
Udany o 10 do 19	dochód x 110%
Udany o 0 do 9	dochód x 100%
Nieudany o -10 do -1	dochód x 80%
Nieudany o -20 do -11	dochód x 60%
Nieudany o -30 do -21	dochód x 40%, jakość działalności obniża się o 1 stopień
Nieudany o -40 do -31	dochód x 20%, jakość działalności obniża się o 1 stopień
Nieudany o -50 do -41	dochód x 10%, jakość działalności obniża się o 2 stopnie
Nieudany o -51 lub więcej	dochód x 0%, jakość działalności obniża się o 2 stopnie

witany z otwartymi ramionami nawet na najbardziej wykwintnych salonach miast Starego Świata.

Cyrulik (fachowiec): Cyrulik to nie tylko golibroda, ale po części także medyk wykonujący proste zabiegi medyczne. Potrafi oczyścić ranę i usmierzyć ból. Szczególnie zręczni balwierze szybko porzucają fryzjerstwo na rzecz bardziej dochodowego zawodu medyka – profesji darzonej wielkim poważaniem.

Bankier/kantor (fachowiec): Banki przechowują pieniądze oraz udzielają pożyczek. Paradowanie z gotówką po ulicach miast nie jest zbyt bezpieczne. Dlatego lepiej za niewielką opłatą złożyć pieniądze do banku, który chętnie przechowuje złoto, srebro, a nawet miedziane pensy. Dzięki temu kapitałowi, bank może udzielać pożyczek, oczywiście obciążonych określonym oprocentowaniem. Natomiast kantory zajmują się wymianą waluty poszczególnych krain, pobierając za to określoną prowizję.

Bednarz (rzemieślnik): Bednarz zajmuje się wyrobem wszelkiego rodzaju beczek i antałków.

Chirurg (fachowiec): Gabinet chirurga często kojarzy się z rzeźnią, a czasem nawet podobnie wygląda. Największe przerażenie budzą ci spośród medyków, którzy nie tylko leczą, ale starają się zgłębiać sekrety ludzkiej anatomii. Krzyki operowanych mogą pozbawić zdrowych zmysłów nawet najodporniejszego człowieka. Niektórzy z chirurgów przeprowadzają na skazańcach wiwisekcje, aby dowiedzieć się więcej o procesach życiowych, jakie zachodzą w ludzkim ciele.

Cieśla/Tapicer/Stolarz (rzemieślnik): Cieśla specjalizuje się w wyrabianiu prostych przedmiotów z drewna. Tapicerzy i stolarze wytwarzają przedmioty lepszej jakości, na przykład meble obijane materiałem. Materiału dostarczają im tartaki, które skupują od drwali ścięte drzewa, a następnie tną je na deski.

Dachówkarz/Glazurnik (rzemieślnik): Dachówkarz pokrywa dach gontem, natomiast glazurnik specjalizuje się w układaniu na podłodze płytek ceramicznych.

Farbiarz (rzemieślnik): Zawód farbiarza to paskudne zajęcie, zwłaszcza że barwniki wytwarzane są z koszarnej mieszanki minerałów,

składników pochodzenia naturalnego i chemikaliów. Manufaktury farbiarskie, podobnie jak zakłady garbarskie, są zwykle sytuowane w biedniejszych dzielnicach miasta.

Garbarz (rzemieślnik): Kolejny z potrzebnych, ale trudnych do zniesienia fachów. Mało kto ma ochotę wdychać smród oprawianej skóry, niemniej jednak jest to niezwykle ważna i potrzebna branża.

Garncarz (rzemieślnik): Garncarz zajmuje się lepieniem z gliny i wypalaniem garnków, flaszek oraz dzbanków.

Hodowca koni (rzemieślnik): Niektórzy ludzie poświęcają życie koniom, trenując je, układając pod siodło i rozmnażając najlepsze okazy. Ich klientami są praktycznie wszyscy, od chłopów poczynając, a na rycerzach kończąc.

Hodowca psów (kramarz): Hodowcy psów rozmnażają i tresują te zwierzęta. Ci, którzy cieszą się lepszą reputacją, specjalizują się w hodowli tylko jednej rasy.

Hutnik (rzemieślnik): Hutnicy pracują w hutach, przetapiając surówkę na sztaby metalu.

Jubiler (fachowiec): Pod mianem jubilera rozumie się każdego, kto trudni się wyrobem biżuterii. Jedni tną i szlifują kamienie szlachetne, inni wytwarzają broszki, pierścienie, naszyjniki lub kolczyki, w których można osadzić klejnoty.

Karczmarz/Oberżysta (oberżysta): Właściciele karczm i oberży zapewniają znużonym podróżnym kąt do spania oraz ciepłą strawę, oczywiście za odpowiednią opłatą.

Kartograf (fachowiec): Kartograf rysuje i sprzedaje mapy.

Kawiarnia/Herbaciarnia (kramarz): Kawa i herbata to bardzo popularne napoje, zwłaszcza wśród szlachty i możnych. W kawiarniach lub parzelniach herbaty spotykają się także zamożni kupcy, którzy pragną wychylić filiżankę ulubionego napoju i porozmawiać o interesach. Oprócz sprzedaży ziela herbacianego i ziaren kawy, w tych lokalach serwuje się też lekkie posiłki.

Klejarz (rzemieślnik): Kolejny z zawodów, które nie cieszą się powszechnym uznaniem i sympatią. Podstawowym składnikiem kleju są resztki organiczne, dlatego klejarzy można zwykle spotkać wczesnym rankiem, gdy myszczą po ulicach w poszukiwaniu trupów, z których można pobrać odpowiednie części ciała. Podobnie jak farbiarze i garbarze, manufaktury klejarzy znajdują się w biedniejszych częściach miasta.

Kołodziej (rzemieślnik): Kołodziej zajmuje się produkcją i naprawą kół. Wielu z nich sytuuje swoje warsztaty w pobliżu pomniejszych karczm lub zajazdów.

Kowal/Metalurg (rzemieślnik): Kowal wyrabia przedmioty z żelaza, choć czasem w jego ręce trafiają też rzadsze metale. Potrafi wykonać wiele prostych narzędzi i powszechnie używanych przedmiotów, takich jak prosta broń, tarcze, kociołki lub podkowy końskie. Do delikatniejszej roboty trzeba jednak zatrudnić złotnika lub jubilera.

Krawiec/Szwaczka (rzemieślnik): Właściciele tych niewielkich warsztatów specjalizują się w szyciu ubrań dla kobiet i mężczyzn. Dodatkowo przerabiają je i latają oraz sprzedają dodatkowe akcesoria. Do tej kategorii należą też inne pokrewne zawody: kapelusznicy i wytwórcy rękawiczek.

Księgarz (kramarz): Księgarze handlują bardzo rzadko spotykanymi dobrami – księgami. Wystarczy, aby sprzedali jedną na rok, a będą w stanie opłacić swoje roczne rachunki, dlatego księgarnie bywają otwarte w niezwykle godzinach. Umiejętność czytania nie jest popularna w Starym Świecie, a porządni ludzie nie zaprzatają sobie tym głowy. Nic więc dziwnego, że księgarnie odwiedzane są głównie przez

wszelkiej maści dziwaków, podejrzanych kapłanów, szalonych uczonych i czarodziejów.

Księgowy/Poborca podatkowy (rzemieślnik): Księgowi pomagają nadzorować rachunki oraz prowadzą księgi przychodów i rozchodów dla kupców i rzemieślników, a niekiedy też dla szlachty. Do tej kategorii zaliczają się także poborcy podatkowi. Przedstawiciele tych profesji można znaleźć w większych miastach, ale próżno szukać w osadach, które liczą sobie mniej niż tysiąc mieszkańców. Nie są tam lubiani.

Kupiec/Handlarz (rzemieślnik): Niektórzy kupcy specjalizują się w sprowadzaniu lub wywożeniu rzadko spotykanych towarów. W większości przypadków nie wytwarzają tych dóbr sami, a jedynie pośredniczą w handlu, dostarczając je osobom, które mogą sobie na nie pozwolić.

Kupiec owocami (oberżysta): Niektórzy kupcy specjalizują się tylko w sprowadzeniu i sprzedaży owoców. Z początku handlują niewielkimi ilościami, a dopiero z czasem zakładają własne plantacje i sady.

Kuśnierz (rzemieślnik): Kuśnierz specjalizuje się w oprawianiu zwierzęcych skór i futer, z których potem szyje gustowne stroje.

Łaźnia (kramarz): Jeśli ktoś potrzebuje kąpieli, chce pozbyć się kurzajek pokrywających skórę lub natrzeć ją wonnymi olejkami, gdzie powinien się udać? Łaźnia stoi otworem od zmierzchu do świtu, czekając na klienta. Rzecz jasna, niektóre przybytki oferują znacznie niższy poziom usług niż inne, ale dopóki nikt głośno nie narzeka, działają bez przeszkód. Łaźnie zaniejszego autoramentu mają stałą klientelę, głównie wśród dam z wyższych sfer.

Łuczarz (rzemieślnik): Łuczarze to rzemieślnicy, którzy wyrabiają łuki. Czasem trudnią się tylko wytwarzaniem strzał, a najczęściej jednym i drugim.

Malarz (rzemieślnik): Malarz-rzemieślnik różni się od malarza-artysty tym, że nie tworzy dzieł sztuki, lecz maluje ściany, budynki, ploty albo wozy. Wielu z nich zajmuje się także tynkowaniem i kładzeniem tapet.

Medyk (fachowiec): Zamiast korzystać z usług cyrulika, bogatsi mieszcianie mogą udać się do medyka. Zwykle medycy są osobami wykształconymi i poważanymi.

Mleczarz (chłop): Mleczarz doi krowy i kozy, a z ich mleka wyrabia masło i sery. Sprzedaje także samo mleko, zarówno świeże, jak i zsiadłe.

Murarz (rzemieślnik): Kamieniarze i murarze trudnią się wznoszeniem domów i ogólnie pojętych murów.

Nożownik (rzemieślnik): Oprócz wyrobu noży, nożownik trudni się także ich ostrzeniem oraz wyrobem innych sztuców.

Perfumeria (rzemieślnik): Miasta Starego Świata potwornie cuchną, nic dziwnego zatem, że pachnidła są wyjątkowo pożądanym artykułem, zwłaszcza w wyższych sferach. Na ironię zakrawa fakt, że sam warsztat perfumeryjny stanowi źródło okropnego smrodu.

Piekarz (kramarz): W piekarniach można kupić pieczywo, ciastka, słodczyce oraz inne wypieki.

Pisarz (kramarz): Pisarze i skrybowie zajmują w społeczeństwie Starego Świata dość szczególną pozycję. Większość ludzi nie potrafi czytać ani pisać, zaś kapłani Sigmara wolą, aby wierni słuchali tego, co mówi im się w kazaniach, a nie studiowali święte księgi. Stąd skrybowie wynajmują się czarodziejom, uczonym, prawnikom i każdemu, kto zapłaci za ich trud związany z przepisywaniem zwojów, notatek, ksiąg czy rachunków. Osobną grupą pisarzy są iluminatorzy, czyli

skrybowie obdarzeni talentem artystycznym, którzy zajmują się ozdabianiem ksiąg ilustracjami.

Piwowar (rzemieślnik): Piwowar zajmuje się warzeniem piwa w każdej jego postaci, od zwykłego jasnego po ciemne ale.

Platnerz (rzemieślnik): Rzemieślnicy, którzy zajmują się tylko wyrobem i naprawą broni, zwykle cieszą się powszechnym uznaniem i zainteresowaniem nabywców. Najlepsi platnerze na zlecenie arystokratów tworzą przepiękne egzemplarze broni, zarabiając na tym ogromne pieniądze.

Pracz (kramarz): Pracze zajmują się czyszczeniem ubiorów, a także ich drobnymi naprawami, cerowaniem oraz przyszywaniem guzików.

Prawnik (fachowiec): Prawnik to stosunkowo nowy zawód w Starym Świecie. W miarę jak rozrasta się biurokracja, zwiększa się także zapotrzebowanie na osoby, które orientują się w gąszczu coraz liczniejszych przepisów. Choć juryści zajmują się interpretacją prawa od niedawna, już zdążyli zaskarbić sobie niechęć wielu ludzi, głównie ze względu na swoją bezwzględność i chciwość.

Przewoźnik (rzemieślnik): Przewóz promem to jedyny sposób przeprawienia się na drugi brzeg rzeki, jeśli nie ma na niej brodu albo mostu, a nurt jest silny i rwący.

Rybak (chłop): Rybacy łowią, a potem sprzedają ryby. Ceny ich towarów są zwykle niższe pod koniec dnia, kiedy towar zaczyna się psuć, a kupujących ubywa.

Rzeźnik (rzemieślnik): Trudno się dziwić, że mało kto chce mieszkać obok jatki, gdzie zwierzęta są szlachtowane i przerabiane na mięso. Mieszkańcy Starego Świata mają na co dzień dość śmierci i cierpienia, aby chcieli jeszcze znosić widok zarzynanego bydła, smród krwi i przeraźliwe porykiwania zwierząt. Rzeźnik oprawia zwierzę, wykrawając z niego smakowite kaski i odrzucając zbędne kości i tłuszcz. Na stołach mieszczań najczęściej pojawia się mięso wołowe lub wieprzowe, ale równie popularny jest drób (kury, gęsi, kaczki i indyki).

Siodlarz/Wytwórca upręży (rzemieślnik): Osoba, która zajmie się wytwarzaniem upręg lub siodeł, ma zapewnione dostatnie życie. Choć do wyrobu tych produktów potrzeba kosztownej skóry, szlachta jest gotowa zapłacić sporą sumę za ozdobny rząd koński.

Sklepiarz/Lombard (kupiec): W wielu miastach Starego Świata można zrobić zakupy na zadaszonych targowiskach, gdzie w licznych kramach obraca się dobrami wszelkiej maści, pochodzącymi od przeróżnych wytwórców. Z reguły ceny są tam nieco wyższe niż na zwykłym targu, jednak nie trzeba marnować czasu, np. na szukane powroźnika, albo na skrupulatne badanie jakości świec. Natomiast lombard udziela pożyczek pod zastaw wartościowego przedmiotu. Jeśli zaciągający dług nie wykupi przedmiotu w określonym wcześniej terminie, właściciel lombardu ma prawo sprzedać zastawiony przedmiot i zatrzymać pieniądze.

Stajenny (oberżysta): Stajenni opiekują się wierzchowcami, karmiąc je i pojąc, a także oporządzając.

Strzecharz (chłop): Strzecharz zajmuje się naprawą słomianych dachów, ale radzi sobie także z gontem i dachówkami.

Sukiennik (rzemieślnik): Sukiennicy trudnią się sprzedażą materiałów i tkanin.

Szczurołap (chłop): Szczury to prawdziwa plaga wielu miast Starego Świata. Zajadłe i agresywne, stanowią spore zagrożenie dla mieszkańców. W większej grupie mogą nawet zaatakować człowieka. Dodatkowo, w błyskawicznym tempie roznoszą

wszelkie zarazy. Ze stadami gryzoni walczą równie twarde i zajadłe szczurołapy, uzbrojone w ostre kije, pułapki i trutkę. Towarzyszą im małe, ale waleczne psy, używane do tropienia szczurów. Razem potrafią wybić stada liczące nawet kilkaset sztuk. Utrzymują się z nagród wyznaczanych przez magistrat lub władce. Zwyczajowo wynoszą one ćwierć pensa za szczurze truchło.

Szewc (rzemieślnik): Szewc szyje i naprawia buty.

Szklarz/Lakiernik (rzemieślnik): Szklarze wytwarzają ze szkła przeróżne przedmioty, a także szyby do okien. Natomiast lakiernik pokrywa je wzorami i zdobieniami.

Szkutnik (rzemieślnik): Szkutnicy budują łodzie, barki i większe statki.

Szulernia (fachowiec): Domy hazardu to częsty widok w Starym Świecie. To miejsca, w których można przepuścić majątek, a alkohol leje się strumieniami, ku uciechu gości i pań do towarzystwa.

Szynkarz (oberżysta): W szynku można przede wszystkim napić się czegoś mocniejszego. Niektóre z barów są ciche i spokojne, inne to niebezpieczne mordownie. Lepiej najpierw rozeznaczyć się w sytuacji i zasięgnąć języka o famie, jaką cieszy się dany wyszynk, żeby później nie żałować.

Świecarz (rzemieślnik): Świecarze zajmują się wyrobem świec, zwykle wytapiając zwierzęcy albo ludzki tłuszcz. Niejednokrotnie dochodzi do ostrej konkurencji pomiędzy nimi a klejarzami, o porzucone na ulicy trupy, stanowiące podstawowy składnik potrzebny do produkcji zarówno kleju, jak i świec.

Teatr (chłop): Teatr to miejsce, gdzie na scenicznych deskach występują aktorzy. Niektóre z tych przybytków to zwykłe budy nie różniące się zbyt wiele od objazdowych jarmarków, inne to prawdziwe świątynie sztuki o wielu salach, bogatych dekoracjach, własnym oświetleniu i rekwizytorniach pełnych kolorowych kostiumów.

Tkacz (rzemieślnik): Tkacz zajmuje się przerabianiem na sukno surowych materiałów, takich jak wełna albo len. Mistrzom tkackim powierza się cenne tkaniny, w tym rzadko spotykane rodzaje wełny, złotą przędzę lub jedwab. Zaś najlepsi próbują swych sił w tkaniu ciężkich i ozdobnych gobelinów.

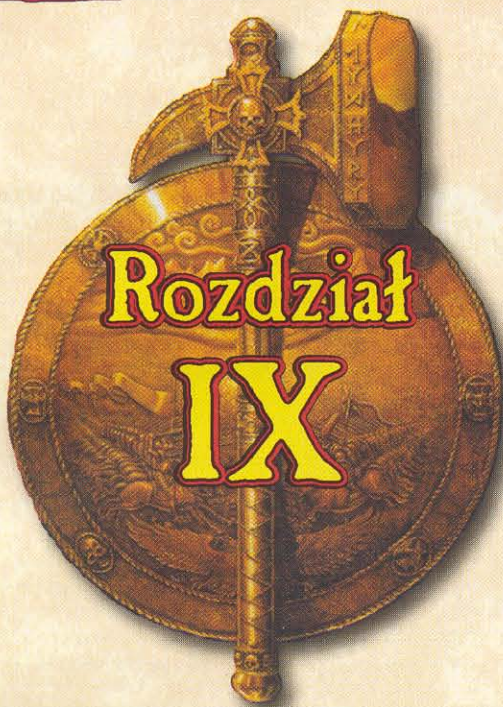
Usługi transportowe (rzemieślnik): Przedsięwzięciami polegającymi na transporcie ludzi bądź dobytku z jednego miejsca do drugiego, zajmują się przewoźnicy. Przykładem świetnie prosperującej firmy transportowej mogą być linie „Cztery Pory Roku”, do których należy nie tylko flota powozów, ale także rozległa sieć zajazdów i przydrożnych karczm.

Winnica/Gorzelnia (rzemieślnik): Uprawa wina i destylacja mocnych alkoholi to bardzo dochodowe zajęcie. Największymi odbiorcami są oberżysty i podczaszy pałacowi.

Wozowy/Powozowy (rzemieślnik): Ci rzemieślnicy zajmują się budowaniem i naprawianiem powozów, wozów i wszelkiego innego rodzaju pojazdów.

Woźnica/Furman/Stangret (chłop): Do obowiązków woźnicy należy prowadzenie powozu, zwykle na jednej trasie. Zazwyczaj pracują bezpośrednio dla kupców lub kompanii przewozowej.

Zbrojmistrz (rzemieślnik): Zbrojmistrz to rzemieślnik, który specjalizuje się w produkcji i naprawie pancerzy. Z racji swej profesji musi znać się na wielu różnego rodzaju materiałach, od skóry i metali poczynawszy, na bardziej egzotycznych skończywszy. Wymagany wysoki poziom umiejętności oraz czasochłonny proces wyrabiania zbroi to główne przyczyny wysokich cen opancerzenia.



Pracownicy najemni

„Jeśli chcesz skończyć w rowie,
z poderżniętym gardłem, śmiało
– wynajmij tamtych obwiesi.
Ja gwarantuję ci solidnie wykonaną robotę.”
– Althea, tropicielka z Drakwaldu.

W karierze każdego poszukiwacza przygód nadchodzi taki moment, gdy będzie musiał skorzystać z usług kogoś innego. Może się tak zdarzyć z wielu powodów. Brak odpowiedniego wykształcenia, a nawet zwykła potrzeba naprawy ekwipunku mogą przesądzić o podjęciu takiej decyzji. Niezależnie od tego, czy Bohaterowie będą szukać zwykłych robotników, czy zaprawionych w bojach najemników, w tym rozdziale znajdziesz wskazówki, co należy robić w takiej sytuacji.

– Zwykli pomocnicy –

W istocie, za pomocników mogą uchodzić prawie wszystkie osoby, z którymi stykają się Bohaterowie. Kowal, który za drobną opłatą drutuje garnki, chłopak stajenny troszczący się o konia lub sługa, który taszczy kufer do pokoju – wszyscy są zwykłymi pomocnikami. Od podwładnych (patrz str. 102) różnią się tym, że z rzadka wiążą się na dłużej z Bohaterami. Prawie nigdy nie powódrują za nimi w dzikie ostępy, aby walczyć ze zwierzolidźmi, ani nie będą narażać się na niebezpieczeństwa, w jakie uwielbiają pakować się awanturnicy. Te osoby prowadzą ustatkowane życie, mają rodziny i przyjaciół. Zatrudnienie pomocnika na długi czas jest jednak możliwe, pod warunkiem, że będzie wykonywał tylko zwyczajowe obowiązki. Na przykład, kowal z chęcią przystanie na pracę w kuźni Bohatera, jeśli dogadają się co do wysokości wynagrodzenia, które będzie płacone regularnie i w terminie. Jednakże za żadne skarby Starego Świata nie zbierze swojego dobytku i nie ruszy walczyć z potworami, jakie czają się w leśnych ostępach. Chyba, że zostanie przekonany za pomocą naprawę znaczącej sumy w zlocie.

Pomocnicy dzielą się na pięć kategorii: rzemieślników, kuglarzy, robotników, służących i fachowców. Podobnie jak w przypadku towarów i usług, ich również dotyczą zasady poziomu jakości. Kowal niezguła będzie kiepskim rzemieślnikiem, ale najlepszy metalurg zapewne studiował pod okiem krasnoludzkich mistrzów.

Fachowiec

Za fachowca uchodzi człowiek, który dysponuje szczególnymi zdolnościami bądź rzadko spotykanymi umiejętnościami. Zwykle pierwszym zawodem, jaki przychodzi na myśl, jest chirurg bądź medyk, ale do tej grupy zaliczają się też czarodzieje, kapłani, ale także skrybowie i kartografowie. Spośród mieszkańców Starego Świata, którzy utrzymują się z pracy własnych rąk, największe dochody osiągają właśnie fachowcy. Przewyższają ich jedynie najpotężniejsi magowie, mistrzowie rzemiosła

i szlachta. Dodatkowo otacza ich aura poważania i szacunku, jaką cieszą się najbardziej zaci ni obywatela.

Tabela 9-1: Zarobki fachowca

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	32 p	16 s	40 zk	przeciętna
Przeciętny	60 p	30 s	78 zk	przeciętna
Dobry	90 p	45 s	117 zk	mała
Najlepszy	120 p	60 s	156 zk	sporadyczna

Fachowiec

Fachowiec to jeden z najbardziej niezwykłych Bohaterów Niezależnych. Przedstawiony poniżej medyk swoją karierę zawodową rozpoczął jako cyrulik, ale zachęcony sukcesami rozwinął swe umiejętności i poszerzył wiedzę, zgłębiając tajniki medycyny.

Profesja: medyk

Poprzednie profesje: żak, cyrulik

Rasa: człowiek

– Fachowiec –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	31	31	51	56	46	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +20, mocna głowa, nauka (anatomia), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (aptekarsstwo), spostrzegawczość, targowanie, warzenie trucizn, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, chirurgia, etykieta, obieżyswiat, odporność na choroby oraz dowolne dwie inne

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: 4 mikstury lecznicze, narzędzia (cyrulika), narzędzia (instrumenty medyczne), dwie książki (o medycynie i nauce), przybory do pisania

Kuglarz

Biorąc po uwagę, jak ponurym miejscem jest Stary Świat, cyrkowcy i kuglarze nie mają łatwego życia. Oczywiście, sztuka to nie tylko kuglarzkie popisy i tanie żarty. Równie często w teatrach wystawiane są epickie dramaty oparte na dziejach Sigmara, a niejedna trupa mierzyła się z sagami z czasów Młotodzierzcy. Inni przedstawiają w nich dawnych wodzów, szlachciców, bohaterów i sławne romanse. Mieszkańcy Starego Świata, choć przywykli do trudów codziennego, niełatwego życia, są wrażliwi na piękno, a wspaniałe przedstawiona opowieść wojenna potrafi wzruszyć do łez nawet starego wiarusa.

Dochody kuglarzy zależne są od poziomu ich umiejętności i przedstawiono je w Tabeli 9-2: Zarobki kuglarza. Najlepsi aktorzy potrafią zgromadzić na widowni całe tłumy, które przybywają specjalnie po to, by usłyszeć choćby kilka linijek tekstu z ust mistrza. Dodatkowo, oprócz tych zarobków, kuglarzom i aktorom często wręczane są drobne upominki, które zwiększają ich dochody. Natomiast kiepscy aktorzy umierają w biedzie i zapomnieniu.

Tabela 9-2: Zarobki kuglarza

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	16 p	8 s	20 zk	przeciętna
Przeciętny	28 p	14 s	36 zk	przeciętna
Dobry	40 p	20 s	52 zk	mała
Najlepszy	52 p	26 s	67 zk	sporadyczna

Kuglarz

Poniższy schemat Bohatera Niezależnego może stanowić podstawę dla stworzenia postaci aktora, zarówno ulicznego, jak i teatralnego.

Profesja: cyrkowiec

Rasa: człowiek

– Kuglarz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	25	28	30	32	33	28	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: kuglarstwo (dowolne dwa), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Różne warianty

Za pomocą poniższych schematów można zmodyfikować współczynniki każdego Bohatera Niezależnego opisanego w tym rozdziale.

– Krasnolud –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: Zamiast umiejętności: wiedza (Imperium), plotkowanie oraz znajomość języka (staroświatowy) wstawić: wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy) oraz rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarsstwo).
Zdolności: Należy zamienić dwie losowe ludzkie zdolności na: krasnoludzki fach, zapiekła nienawiść, widzenie w ciemności, odporność na magię oraz odwaga lub krzepki.

– Elf –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: Zamiast umiejętności: wiedza (Imperium), plotkowanie, znajomość języka (staroświatowy), należy wstawić: wiedza (elfy), znajomość języka (eltharin) oraz znajomość języka (staroświatowy).
Zdolności: Należy zamienić dwie losowe ludzkie zdolności na: zmysł magii lub broń specjalna (długi łuk), opanowanie lub błyskotliwość, bystry wzrok oraz widzenie w ciemności.

– Niziołek –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: Zamiast umiejętności: wiedza (Imperium), plotkowanie, znajomość języka (staroświatowy), należy wstawić: nauka (genealogia/heraldyka), wiedza (niziołki), plotkowanie, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy) oraz rzemiosło (gotowanie lub uprawa ziemi).
Zdolności: Należy zamienić dwie losowe ludzkie zdolności na: widzenie w ciemności, odporność na Chaos, broń specjalna (proce) oraz jedną określoną losowo.

Zdolności: przemawianie, szybkie wyciągnięcie oraz dowolne dwie inne
Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: trzy noże do rzucania

Wypożyczenie: ubranie (jeden komplet dobrej jakości), lutnia

Robotnik

Ulice miast pełne są biednych i zdesperowanych ludzi, których jedynym atutem jest siła fizyczna. Te osoby, zarówno kobiety jak i mężczyźni, nie zdołały opanować żadnego fachu i aby utrzymać się przy życiu, muszą iść na najpodlejszych prac. Większość chłopów zalicza się do tej właśnie kategorii. Niewykwalifikowani robotnicy, którym brak wykształcenia i umiejętności, pracują w dokach, stajniach, lub jako parobkowie u bogatszych chłopów. Zmuszeni przez głód i nędzę, chwytają się każdej pracy, która nie wymaga specjalistycznej wiedzy ani doświadczenia. Jeśli Bohater będzie potrzebował kogoś do wykopania rowu, wniesienia bagaży lub innej pracy wymagającej ciężkiej fizycznej, najlepiej zatrudnić właśnie robotnika.

Tabela 9-3: Zarobki robotnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	6 p	3 s	8 zk	przeciętna
Przeciętny	10 p	5 s	13 zk	przeciętna
Dobry	16 p	8 s	20 zk	mała
Najlepszy	20 p	10 s	26 zk	sporadyczna

Robotnik

Poniższy schemat Bohatera Niezależnego może stanowić podstawę dla stworzenia postaci dowolnego robotnika, od dokera portowego do pomocnika w gospodarstwie.

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

— Robotnik —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	27	41	31	30	28	30	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, powożenie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (uprawa ziemi), skradanie się, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, chodu! oraz dowolne dwie inne

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: skórzana manierka

Rzemieślnik

Rzemieślnicy zajmują się wytwarzaniem z surowych materiałów przeróżnych przedmiotów użytkowych. Garbarze, zbrojmistrz, gancarze, a nawet aptekarze – wszyscy zajmują się rzemiosłem. Zdolny fachowiec jest w stanie zarobić nawet do 15 szylingów tygodniowo, a im wyższy jego kunszt, tym lepsze zarobki.

Tabela 9-4: Zarobki rzemieślnika pokazują dobitnie, ile może

zarobić wprawny rzemieślnik, jeśli dopisze mu szczęście i umiejętności. Najlepsi mogą zgromadzić spory majątek, ale brak znajomości wśród szlachty albo zabezpieczenia w postaci domu lub warsztatu może sprawić, że kiedy zmieni się moda, dotychczasowa klientela odejdzie, a przychyłość i łaska Imperatora spłyną na kogoś innego.

Tabela 9-4: Zarobki rzemieślnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	18 p	9 s	25 zk	przeciętna
Przeciętny	34 p	17 s	45 zk	przeciętna
Dobry	50 p	25 s	65 zk	mała
Najlepszy	60 p	30 s	80 zk	sporadyczna

Rzemieślnik

Poniższy schemat Bohatera Niezależnego może stanowić podstawę dla stworzenia postaci dowolnego rzemieślnika, od aptekarza lub krawca, na rusznikarzu kończąc.

Profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

— Rzemieślnik —							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	27	30	32	32	36	27	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (dowolne dwa), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: żyłka handlowa oraz dowolne dwie inne (zwykle błyskotliwość)

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: 1k10 zk

Sługa

W odróżnieniu od robotników, służący zwykle posiadają wiedzę i umiejętności stosowne do ich zadań. Służba to niewidzialna siła, która sprawia, że dom bogatego lub szlachetnie urodzonego pana lśni czystością i porządkiem. W obecności pana, zarówno lokaje, jak i pokojówki są cisi, skrupulatni i dobrze wychowani. Kiedy znajdują się poza zasięgiem wzroku chlebobdawcy, ich ogłada znika, a oni sami stają się szorstcy i pozbawieni manier, jak każdy inny człowiek ich stanu. Oprócz pensji, sługa zwykle otrzymuje wikt, opierunek i miejsce do spania.

Tabela 9-5: Zarobki sługi

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	8 p	4 s	10 zk	przeciętna
Przeciętny	12 p	6 s	15 zk	przeciętna
Dobry	20 p	10 s	26 zk	mała
Najlepszy	24 p	12 s	32 zk	sporadyczna



Sługa

Poniższy schemat Bohatera Niezależnego może stanowić podstawę dla stworzenia postaci dowolnego służącego, od stajennego lub pokojówki, na kamerdynerze kończąc.

Profesja: sługa

Rasa: człowiek

— Sługa —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	28	29	32	27	30	36	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: gadanina, plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny oraz dowolne dwie inne

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: ubranie (jeden komplet dobrej jakości), kaganek, latarnia sztormowa, manierka, hubka i krzesiwo

Zasada opcjonalna: Opieka medyczna

Każda walka niesie ze sobą ryzyko nie tylko śmierci, ale także odniesienia poważnych ran. Jest prawie pewne, że Bohaterowie niejednokrotnie będą potrzebowali pomocy medyka. Usługi medyczne nie są tanie i zwykle pozostają poza zasięgiem zwykłych obywateli. Na dodatek nie da się przewidzieć wszystkich konsekwencji zabiegu chirurgicznego. Podstawowe zasady leczenia mówią, że jedna wizyta kończy się odzyskaniem 1k10 punktów Żywotności w przypadku postaci lekko rannej. Postać ciężko ranna odzyskuje jedynie 1 punkt Żywotności. Co więcej, tego samego dnia dalsze próby leczenia nie przyniosą rezultatu. Mistrzowie Gry, którzy chcieliby nieco skomplikować reguły opieki medycznej, mogą zastosować podane niżej zasady.

Każda próba wyleczenia ran lub złożenia złamanych kończyn wymaga od medyka udanego testu **leczenia**. Odzwierciedla to wpływ wiedzy lekarza, stopień komplikacji zabiegu, odporność pacjenta, a także warunki, w jakich przeprowadzana jest operacja. Poziom skuteczności lub porażki testu zależy więc od wielu różnych czynników. Wszystkie modyfikatory testu podano w Tabeli 9-6: **Modyfikatory testu leczenia**. Wynik testu należy sprawdzić w odpowiedniej tabeli 9-7: **Utrata krwi**, 9-8: **Uszkodzona kończyna** lub 9-9: **Amputowana kończyna**.

Tabeli 9-6: Modyfikatory testu leczenia

Wyszkolenie medyka		Leczone obrażenia krytyczne		Warunki		Specjalne modyfikatory	
Medyk	Modyfikator			Poziom warunków sanitarnych	Modyfikator	Uszkodzona kończyna	Modyfikator
Specjalizacja w umiejętności leczenie	zwykły	Wartość trafienia krytycznego	Modyfikator			każdy dzień od odniesienia obrażeń	
Nie posiada umiejętności leczenia	-30	+1	+0	Czyste pomieszczenie	+10	Kończyna była już zraniona	-10
Nie posiada zdolności chirurga	-20	+2	-5	Zwykłe pomieszczenie	+0		
		+3	-10	Zanieczyszczone pomieszczenie	-10		
		+4	-15	Brud, smród, krwawa jątka	-15		
		+5	-20				
		+6	-25				
		+7	-30	Ulica	-20		
		+8	-40	Rynsztok lub podobne miejsce	-50		
		+9	-50				
Stan pacjenta						Amputowana kończyna	
Pacjent	Modyfikator					Amputacja zakończona pomyślnie	+10
Stan zdrowia pacjenta + (Wt x 2)							
Pacjent jest przytomny	-20						

Tabela 9-7: Utrata krwi

Poziom skuteczności	Rezultat
3 poziomy porażki	<i>Nie wylize się z tego.</i> Operacja kończy się katastrofą, a pacjent umiera w potwornych bólach, wrzeszcząc w niebogłosy.
2 poziomy porażki	<i>Nie wydaje mi się, by z tego wyszedł.</i> Medyk uznaje, że operacja zakończyła się pomyślnie. Niestety po kilku godzinach (tytuł, ile wynosi wartość Wytrzymałości pacjenta) wewnętrzny krwotok staje się przyczyną zgonu nieszczęśnika.
Test nieudany	<i>Teraz po prostu odpoczywa.</i> Pacjent zapada w śpiączkę, która trwa 1k10-Wt tygodni (minimum jeden). Każdego tygodnia istnieje kumulatywna 10% szansa, że postać umrze. W stanie śpiączki posiada 0 punktów Żywotności, a kiedy w końcu odzyska świadomość, ich liczba wzrasta do 1, natomiast pacjent jest traktowany jak ciężko ranny.
Test udany	<i>Gdzie ja posiałem kleszcze?</i> Medyk jest w stanie zatrzymać krwawienie, a pacjent cały dzień przesypia. Efektem ubocznym zabiegu są potworne bóle głowy, które będą odtąd dręczyć rannego bohatera. Przy każdym teście Inteligencji, Siły Woli lub Oglądy otrzymuje negatywny modyfikator -5. Ból utrzymuje się przez 1k10-Wt godzin (minimum 1).
1 poziom skuteczności	<i>Niewiele brakowało!</i> Medyk jest w stanie powstrzymać krwawienie, a pacjent przez cały dzień odsypia zabieg. Efektem ubocznym są pojawiające się okresowo zawroty głowy. Za każdym razem, gdy przy teście Siły Bohater uzyska 3 lub więcej poziomów porażki, traci orientację na 1k10-Wt rund (minimum 1).
2 poziomy skuteczności	<i>Nie zwracajcie uwagi na kota.</i> On tylko zjada resztki. Medyk tamuje krwawienie, a pacjent przez cały dzień odsypia operację. Po przebudzeniu odzyskuje 1 punkt Żywotności, ale nadal jest traktowany jak ciężko ranny. Po godzinie okazuje się jednak, że rana jest zainfekowana i tylko udany Wymagający (-10) test Odporności może go uchronić przed trwałą stratą 1 punktu Żywotności. Co więcej, czas rekonwalescencji wydłuża się dwukrotnie (pacjent odzyskuje 1 punkt Żywotności na dwa tygodnie).
3 poziomy skuteczności	<i>Powinien się z tego wylizać.</i> Medykowi udaje się zatrzymać krwawienie, a pacjent cały dzień odsypia. Po przebudzeniu odzyskuje 1 punkt Żywotności, ale nadal jest traktowany jak ciężko ranny.

Tabela 9-8: Uszkodzona kończyna

Poziom skuteczności	Rezultat
3 poziomy porażki	<i>Strasznie mi przykro.</i> Zabieg się nie udaje i pacjent umiera w okropnych cierpieniach.
2 poziomy porażki	<i>Cóż, w dalszym ciągu masz obie ręce (nogi).</i> Medyk uznaje, że operacja zakończyła się pomyślnie. Niestety po kilku godzinach (tytuł, ile wynosi wartość Wytrzymałości pacjenta) okazuje się, wdało się zakażenie. Kończynę należy amputować, a wynik operacji odczytać z Tabeli 9-9: Amputowana kończyna.
Test nieudany	<i>Czucie powróci za kilka dni.</i> Operacja kończy się niepowodzeniem, a kończyna pozostaje bezwładna na zawsze. Szczegółowe zasady dotyczące takiego przypadku znajdują się na str. 139 <i>Księgi Zasad Warhammera</i> .
Test udany	<i>Powiodło się!</i> Zabieg kończy się pomyślnie. Pacjent odzyskuje 1 punkt Żywotności, ale nadal jest traktowany jak ciężko ranny. Kończyna pozostaje bezwładna przez 1-Wt tygodni (minimum 1), a dodatkowo istnieje 50% szansa na to, że źle się zrośnie, co może mieć następujące efekty: Uszkodzona dłoń lub ramię: Postać otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów wymagających korzystania z obu rąk. Postać władająca bronią dwuręczną otrzymuje modyfikator -20 do Walki Wręcz. Uszkodzona stopa lub noga: Szybkość postaci zostaje zmniejszona o połowę. Dodatkowo postać otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów związanych z poruszaniem się (włącznie z unikaniem ciosów). Jeżeli porażona została cała noga, postać nie może unikać ciosów.
1 poziom skuteczności	Zabieg się udał, a jego rezultat jest identyczny jak w przypadku udanego testu, ale szansa na wystąpienie komplikacji wynosi jedynie 20%.
2 poziomy skuteczności	Zabieg się udał, a jego rezultat jest identyczny jak w przypadku udanego testu, ale szansa na wystąpienie komplikacji wynosi jedynie 10%.
3 poziomy skuteczności	Zabieg się udał, a jego rezultat jest identyczny jak w przypadku udanego testu. Nie ma ryzyka powikłań.

Tabela 9-9: Amputowana kończyna

Poziom skuteczności	Rezultat
2 poziomy porażki	<i>Słowo honoru, on teraz po prostu odpoczywa.</i> Pacjent stracił zbyt dużo krwi i umiera po kilku godzinach, nie odzyskawszy przytomności.
Test nieudany	<i>Wykorzystajmy to, że śpi i obejrzymy moją kolekcję protez.</i> Pacjent zapada w śpiączkę, która trwa 1k10-Wt tygodni (minimum jeden). Każdego tygodnia istnieje kumulatywna 10% szansa, że postać umrze. W stanie śpiączki posiada 0 punktów Żywotności, a kiedy w końcu odzyska świadomość, ich liczba wzrasta do 1, a pacjent jest traktowany jak ciężko ranny.
Test udany	<i>To nic takiego. Mój pierwszy pacjent miał najgorsze czyraki, jakie w życiu widziałem!</i> Medyk zdołał zatamować krwawienie i ranny przez cały dzień odsypia zabieg. Po przebudzeniu odzyskuje 1 punkt Żywotności, ale nadal jest traktowany jak ciężko ranny. Po godzinie okazuje się jednak, że rana jest zainfekowana i tylko udany Wymagający (-10) test Odporności może go uchronić przed trwałą stratą 1 punktu Żywotności. Co więcej, czas rekonwalescencji wydłuża się dwukrotnie (pacjent odzyskuje 1 punkt Żywotności na dwa tygodnie).
2 poziomy skuteczności	<i>Teraz będzie lepiej.</i> Medyk oczyścił ranę i pacjent zasypia, odpoczywając po zabiegu przez cały dzień. Po 1k10-Wt dniach (minimum 1) odzyskuje 1k10 punktów Żywotności.

— Podwładni —

Podwładni pracują dla Bohaterów, jednak w odróżnieniu od pomocników, ich umiejętności i osoba są do dyspozycji pracodawcy, rzecz jasna w rozsądnych granicach. W przeciwieństwie do zwykłych sług lub robotników, kompan zejdzie do kanałów ściekowych, aby walczyć ze skavenami, podąży za Bohaterami na Północ ku Pustkowiom Chaosu, a nawet będzie dźwigał bagaże, jeśli w tym celu go wynajęto i za takie usługi się go opłaca. Nie można jednak przyjąć, że towarzysze Bohaterów są bezmyślnymi automatami, którymi można dyrygować wedle własnego widzimisię. Podobnie jak Bohaterowie, mają osobowość, uczucia i rozum, które nie pozwolą im podejmować zadań samobójczych.

Podwładni zwykle zgromadzili kilka rozwinieć z profesji, jaką się parają. Najbardziej uzdolnieni mogli ją ukończyć i rozpocząć kolejną, ale ich wynajęcie może okazać się kosztowne. Ceny oraz szanse na wynajęcie ludzkich podwładnych zostały podane w Tabeli 9-10: Podwładni. W przypadku kompanów innej rasy ceny za ich najem są dwukrotnie wyższe.

Wynajem podwładnych

Wynajęcie pracownika lub towarzysza podróży wymaga zupełnie innego podejścia niż kupno ekwipunku. Takie jednostki znają swoją wartość i zwykle wysoko się cenią, ale mają też potrzeby, które może zaspokoić jedynie dobrze płatne zajęcie. Z tego powodu wiele osób poszukuje pracy w miejscach, które mogą przyciągnąć potencjalnych pracodawców. Portowe tawerny, podejrzane bary i spelunki pełne są mężczyzn i kobiet, którzy szukają zajęcia. Znaleźcie ludzi odpowiednich do danej roboty nie jest łatwe i zwykle wiąże się z posiadaniem odpowiednich znajomości lub wymaga wręczenia łapówki. W niektórych częściach Starego Świata najemnicy są częściej spotykani niż gdzie indziej. Na przykład, w Tilei jest ich tylu, że trudność znalezienia odpowiedniego pomocnika jest o jeden stopień niższa. Natomiast w Kislevie sytuacja jest zupełnie

odwrotna, a trudność testu wykonywanego w trakcie poszukiwań kompanów wzrasta o jeden stopień. Oczywiście dostępność nie może być niższa niż „znikoma”.

Znalezienie odpowiedniego człowieka nie oznacza, że natychmiast zgodzi się pracować dla Bohaterów. Trzeba go jeszcze przekonać, że przyszły szef ma głowę na karku i sakiewkę odpowiednio wypchaną pieniędzmi. Przyszły podwładny nie będzie tracił czasu na próżne pogaduszki. Mistrzowie Gry, którzy chcą zastosować przedstawione poniżej zasady, mogą założyć, że BG powinien wykonać test Oglady za każdym razem, gdy chce nająć pomocnika.

Lojalność

Złoto podobno otwiera wszystkie drzwi, ale głupi lub zły dowódca, nieregularnie płacony żołd, a także nieoczekiwane niebezpieczeństwa mogą podkopać lojalność kompanów, sprawiając, że porzucą pracodawcę, gdy sprawy przybiorą niekorzystny obrót. Wiele Mistrzów Gry traktuje wierność podwładnych jako przyczynek do odgrywania postaci, polegając jedynie na aktorskim talencie graczy. Inni wolą bardziej skomplikowane podejście do tematu, co ułatwiają poniższe zasady.

Podstawą do określenia lojalności jest test Oglady. Kiedy zleceniodawca żąda od podwładnego, aby ten spełnił polecenie, które wykracza poza jego normalny zakres obowiązków, musi wykonać udany Przeciętny (+0) test Oglady. Dawne zaszczości, nieudane testy lub samo zadanie do wykonania mogą jednak wpłynąć na trudność testu. Odpowiednie modyfikatory podano w Tabeli 9-11: Wpływ na lojalność. Jeśli końcowy stopień trudności testu jest większy niż Bardzo Trudny (-30), podwładny z miejsca odmawia wykonania zadania i jest wielce prawdopodobne, że porzuci służbę.

Przykład: *Mikael, pomniejszy szlachcic z Altdorfu, zatrudnia nowego ochroniarza. Mężczyzna nazywa się Frank i do niedawna służył w armii. Wartość Oglady Mikaela to 48. Ale krążą o nim plotki, że jest nieodpowiedzialnym człowiekiem, którego ostatni strażnik bardzo nieciekawie skończył. Frank, któremu już dawno skończyły się pieniądze, postanawia, że nie umrze za swego nowego pana, ale jednak przyjmuje nową pracę, zwłaszcza że Mikael jest bogatym człowiekiem i pomimo swej reputacji, wydaje się być uczciwy.*

Kilka godzin później Mikael i Frank przemierzają skryte w mroku uliczki Altdorfu. Szlachcic dostrzega dwóch oprychów, którzy napadli na dziewczynę i każe swemu ochroniarzowi uratować ją z opresji. Mistrz Gry ustala trudność testu zgodnie z informacjami zawartymi w Tabeli 9-11. Mikael jest porządnym chlebobdawcą (trudność maleje o 1 stopień), bogatym człowiekiem (kolejne obniżenie trudności o 1 stopień), ale cieszy się kiepską reputacją (trudność wzrasta o 1 stopień). Co gorsza, przyczynił się do śmierci swego poprzedniego kompana (trudność wzrasta o 2 stopnie). Gdyby to były wszystkie modyfikatory, Mikael musiałby wykonać Wymagający (-10) test Oglady. Niestety, na tym nie koniec, gdyż Mikael wymaga od swego podwładnego działania, które wybiega poza jego zakres obowiązków, choć zbiry okazują się być parą wyrostków, którzy nie sprawiają wrażenia groźnych (trudność wzrasta o 1 stopień). Aby Frank stanął w obronie dziewczyny, wymagany jest udany Trudny (-20) test Oglady. Porównując ten modyfikator z Ogladą Mikaela okazuje się, że gracz musi wyrzucić na kostkach poniżej 28, co nie wygląda zachęcająco, zwłaszcza z perspektywy damy w opresji.

Mistrz Gry nie powinien mieć oporów przed modyfikowaniem tych zasad, jeśli stoją one w sprzeczności ze scenariuszem lub osobowością i historią Bohatera Niezależnego. A co, jeśli ukochana

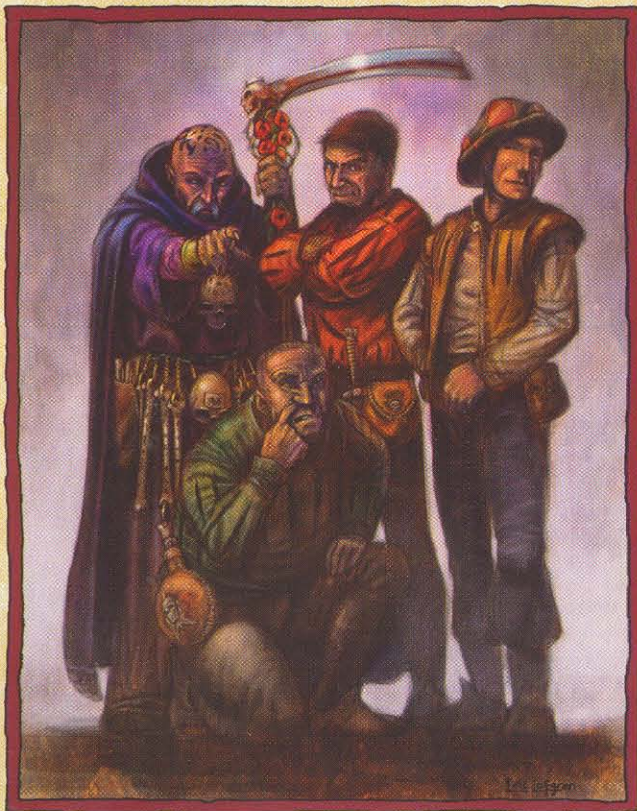


Tabela 9-10: Podwładni

Wykupione rozwinięcia	Roczny zółd	Tygodniówka*	Dniówka	Udział**	Dostępność
6	100 zk	2 zk	6 s	—	mała
12	150 zk	3 zk	10 s	1/2	mała
18	225 zk	4 zk	15 s	3/4	sporadyczna
24	350 zk	7 zk	25 s	1	sporadyczna
30	525 zk	10 zk	35 s	1	rzadka
36	800 zk	15 zk	50 s	1	znikoma
>36	+200 zk/6 rozwinięć	+10 zk/6 rozwinięć	+35 s/6 rozwinięć	1	znikoma

* Podwładny powinien mieć jeden dzień wolny w tygodniu.

** Podwładny powinien otrzymać taką część udziału w łupach, jakie drużyna zdobyła w trakcie przygody.

Tabela 9-11: Wpływ na lojalność

Sytuacja	Przykład	Trudność
<u>Zachowanie dowódcy</u>		
Porządny człowiek	Dba o równy podział zysków	Niższa o 1 stopień
Placi premie	—	Niższa o 2 stopnie
Placi na czas	—	Brak modyfikatorów
Dobra reputacja	Znany z hojności	Niższa o 1 stopień
Kiepska reputacja	Znany ze skąpstwa	Wyższa o 1 stopień
Nieregularnie płaci	—	Wyższa o 1 stopień
Okrutny	Lubi zadawać ból niewinnym ofiarom	Wyższa o 2 stopnie
Nieodpowiedzialny	Postępuje jak głupiec	Wyższa o 2 stopnie
Szalony	Dowódca jest wariatem	Wyższa o 3 stopnie
Winnny śmierci podwładnego	Posłał kogoś na pewną śmierć	Wyższa o 2 stopnie
<u>Nieudane testy</u>		
Każdy nieudany test Oglądy	Podwładny odmówił wykonania rozkazu	Wyższa o 1 stopień
<u>Obowiązki</u>		
Normalne, brak ryzyka	Ochroniarz w bezpiecznym miejscu	Niższa o 2 stopnie
Normalne, niewielkie ryzyko	Nocny strażnik	Niższa o 1 stopień
Normalne, średnie ryzyko	Pilnowanie opuszczonego miejsca w nocy	—
Normalne, duże ryzyko	Stanie na straży w pobliżu wroga	Wyższa o 1 stopień
Niezwykłe, brak ryzyka	Noszenie bagażu	—
Niezwykłe, niewielkie ryzyko	Dostarczenie listu do czarodzieja	Wyższa o 1 stopień
Niezwykłe, średnie ryzyko	Zbadanie mrocznej jaskini	Wyższa o 2 stopnie
Niezwykłe, duże ryzyko	Zbadanie rzekomej kryjówki demona	Wyższa o 3 stopnie
<u>Inne modyfikatory</u>		
Dowódca ma mniej rozwinięć niż podwładny	—	Wyższa o 1 stopień
Dowódca włada magią	—	Niższa o 1 stopień
Dowódca słynie z zamożności	—	Niższa o 1 stopień

Tabela 9-12: Cechy szczególne podwładnych

Rzut	Cecha	Rzut	Cecha
1	Dłubanie w nosie	51	Dziwny śmiech
2	Niepokojący kaszel	52	Przysadzysty
3	Niski	53	Dziwne oczy
4	Duże stopy	54	Wymizerowany
5	Ślini się	55	Wiecznie zakatarzony
6	Grubas	56	Wysoki
7	Wierci się	57	Zez rozbieżny
8	Poobgryzane paznokcie	58	Oparzeliny
9	Paranoik	59	Lśniące zęby
10	Zepsute zęby	60	Intrygująca blizna
11	Masochista	61	Zawsze uśmiechnięty
12	Popękane wargi	62	Ślepy na jedno oko
13	Owrodzone usta	63	Lysy
14	Chory	64	Dziwny kształt ciała
15	Śmierdziel	65	Obleśny sposób zachowania
16	Wiecznie zalzawione oczy	66	Diaboliczny chichot
17	Szalony	67	Dziwne tatuaże
18	Kościsty	68	Chudy jak szczapa
19	Alergik	69	Znaki szczególne
20	Puszcza smrodliwe wiatry	70	Długie kły
21	Przesądny	71	Przekrwione oczy
22	Nieświeży oddech	72	Szczupły
23	Roztrzęsiony	73	Skołtuniona broda
24	Niepohamowany	74	Czub na głowie
25	Sadysta	75	Dzioby po oście
26	Wiecznie głodny	76	Braki w uzębieniu
27	Puszcza wiatry	77	Kolczyki
28	Kuleje	78	Niesforny
29	Zboczeniec	79	Wole na szyi
30	Korpulentny	80	Cichy
31	Tik nerwowy	81	Złamany nos
32	Obrzydliwy	82	Błada cera
33	Lubieżny	83	Duże uszy
34	Arabskiego pochodzenia	84	Lepki od potu
35	Nieprzyjemny głos	85	Przesadnie histeryzuje
36	Pomarszczony	86	Znamie
37	Zezowaty	87	Czyścioc
38	Atrakcyjny	88	Rumiana cera
39	Bezzębny	89	Brudas
40	Ciemna karnacja	90	Chamski
41	Utyka	91	Luźna skóra
42	Jąkała	92	Ekstrawagancki ubiór
43	Czyści paznokcie nożem	93	Brak palca
44	Donośny, niski głos	94	Opalony
45	Wąty	95	Niepokojąco nijaki
46	Krótką brodą	96	Okropna blizna
47	Parszywy	97	Błona między palcami
48	Niesamowite tatuaże	98	Wulgarny
49	Długie, połyskliwe włosy	99	Rzuć dwa razy
50	Katajskiego pochodzenia	00	Rzuć trzy razy

Franka zginęła w podobnych okolicznościach? Prawdopodobnie bez rozkazu rzuci się jej na pomoc. Choć z drugiej strony może być wrogo nastawiony do kobiet i uważać, że zasłużyła sobie na taki los. W takiej sytuacji Frank nie ruszy palcem, chyba że jego nowy pryncypał sownie sygnie groszem.

Zróznicowani kompani

Pomocnicy i towarzysze broni nie powinni być jedynie zbiorem cech i umiejętności. Podobnie jak Bohaterowie Graczy, każdy z nich ma osobowość, motywację, które popychają go do działania, marzenia oraz cele życiowe. Tworząc kompania, Mistrz Gry powinien mieć w zanadru kilka pomysłów co do tego, kim jest pomocnik, czym się kieruje, jaki ma charakter i jak się zachowuje. Dobrym rozwiązaniem może być wymyślenie życiorysu postaci, narysowanie jej osobowości i obdarzenie kilkoma cechami szczególnymi. W Tabeli 9-12: Cechy szczególne podwładnych przedstawiono przykładowe cechy, które mogą ubarwić postać Bohatera Niezależnego.

Podwładni do wynajęcia od zaraz

Niewielu Mistrzów Gry potrafi naprędce wymyślić Bohatera Niezależnego w całej jego krasie. I choć służba lub zwykli najemnicy nie wymagają zbyt wiele uwagi, ktoś tak szczególny jak kompan-pomocnik wymaga staranniejszego przygotowania. Dla ułatwienia rozgrywki umieszczamy poniżej kilka przykładów najczęściej poszukiwanych podwładnych. Każdy z nich został opisany w trzech wariantach, zależnych od ilości wykupionych rozwinięć: 6, 12 i 18. Bardziej doświadczeni podwładni powinni zostać wylosowani zgodnie z zasadami, jakie można znaleźć w *Księdze Zasad Warhammera*. Jeżeli kompan ma być przedstawicielem innej rasy niż ludzka, należy zastosować do niego zasady, zaprezentowane w akapicie „Różne warianty,” na str. 98. Losowe zdolności człowieka zostały oznaczone literką ¹.

Czarodziej

Niektórzy z tych, którzy liźnęli trochę wiedzy magicznej, są skłonni sprzedawać swe umiejętności za odpowiednią cenę. Kto wie, dlaczego czarodziej został najemnikiem? Być może zabił swojego mistrza i teraz ucieka przed prawem? A może uznał, że praktyka i wędrownka będą lepszą nauką, niż księgi i studia? Jedno jest pewne – wędrownym zaklinaczom nie można ufać, podobnie jak wszystkim magikom.

Zakres obowiązków

Najemni czarodzieje zapewniają magiczną pomoc. Z uwagi na swoje wykształcenie mogą służyć poradą także w przyziemnych sprawach, jednak ich głównym zadaniem jest rozwiązywanie problemów natury magicznej.

– Wędrowny czarodziej – 6 rozwinięć

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	25	30	40	50	35	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	1	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, władza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny¹, magia prosta (tajemna), szósty zmysł¹, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij, sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, drukowana książka, metalowa menażka

– Wędrowni czarodziej – 12 rozwinąć

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	25	30	40	50	45	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	1	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny^L, magia prosta (tajemna), magia tajemna (dowolna), szósty zmysł^L, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij, sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, księga wiedzy tajemnej, drukowana książka, metalowa menażka

– Wędrowni czarodziej – 18 rozwinąć

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	25	30	40	50	50	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny^L, magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), magia tajemna (dowolna), morderczy pocisk, szósty zmysł^L, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij, sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, księga wiedzy tajemnej, drukowana książka, metalowa menażka

Giermek

Większość rycerzy, zarówno z Bretonii, jak też z Imperium, przyjmuje na służbę chłopców pochodzących ze szlacheckich rodów, aby wykształcić ich na rycerzy. Pierwszą rzeczą, jakiej uczy się młody giermek, jest znój ciężkiej pracy, który ma nauczyć ich pokory i wytrzymałości na trudy, a także przygotować do bycia rycerzem. Pan giermka ma obowiązek wprawiać go w sztuce wojennej, choć wielu zaniedbuje prowadzenia wymaganych ćwiczeń szermierki i taktyki.

Giermkom nie trzeba płacić i nie są oni najemnikami w ścisłym znaczeniu tego określenia. Niemniej jednak, podany koszt oznacza wydatki, jakie rycerz musi ponieść na utrzymanie, wyżywienie oraz ekwipunek dla młodego ucznia.



Zakres obowiązków

Podstawowym obowiązkiem giermka jest służenie panu. Powinien też okazywać szacunek towarzyszom rycerza, trzymać się z daleka od kłopotów oraz dbać o dobytek opiekuna, w tym o jego rumaka. Należy pamiętać, że giermek nie jest niewolnikiem i nie będzie służył nikomu innemu oprócz swego pana. Kompani rycerza mogą pożegnać się z myślą o tym, że będzie dbał o ich wyposażenie i konie, lub usługiwał im przy stole. Giermek poprzez służbę ma się uczyć, a nauki pobiera tylko od swego rycerza.

– Giermek, 6 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	30	37	33	32	28	28	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	0

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

Zdolności: broń specjalna (kawalerijska), etykieta, silny cios, twardzieli^L, urodzony wojownik^L

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan kolczy i czepiec kolczy)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: lanca, broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, metalowa menażka

– Giermek, 12 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	35	37	38	37	28	28	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przekonywanie, tresura, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawalerska), etykieta, silny cios, twardziel¹, urodzony wojownik¹

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan koleczy i czepiec koleczy)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: lanca, broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, metalowa menażka

– Weteran, 18 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	35	42	43	42	28	33	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przekonywanie, tresura, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawalerska), etykieta, silny cios, twardziel¹, urodzony wojownik¹

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: lanca, broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, butelka gorzałki dobrej jakości, metalowa menażka

Medyk

Wielu przyszłych lekarzy studiuje na Uniwersytecie Altdorfskim, pilnie zgłębiając tajniki każdej nowej teorii, która może pomóc im w praktyce medycznej. Inni z kolei przedkładają praktykę nad teorią, eksperymentując na żywych pacjentach. Niektórzy z medyków zostali wyrzuceni ze szkół za nazbyt „kreatywne” podejście do medycyny. Niezależnie od tego, w jaki sposób znalazł się z dala od zacisza gabinetu, medyk zawsze jest cennym sprzymierzeńcem.

Zakres obowiązków

Medyk ma leczyć swojego pracodawcę, ewentualnie tego, kogo pryncypał wskaże. Może oczywiście służyć poradą w sprawach codziennych, ale rzadko zabiera głos bez pytania, chyba że jest pełnoprawnym członkiem grupy. Jego wiedza może okazać się pomocna także w kwestii trucizn lub odpowiedniego odżywiania.

– Żak, 6 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	27	28	30	45	47	37	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, mocna głowa, nauka (anatomia), nauka (prawo), plotkowanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) + 10

Zdolności: charyzmatyczny, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby¹, opanowanie¹

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz), sztylet

Wypożyczenie: zwykłe ubranie, drewniane sztucze, tobolek, manierka, dwie książki (o prawie i medycynie), przybory do pisania

– Medyk, 12 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	27	28	30	45	52	42	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +10, mocna głowa, nauka (anatomia), nauka (prawo), plotkowanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) + 10

Zdolności: charyzmatyczny, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby¹, opanowanie¹

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz), sztylet

Wypożyczenie: zwykłe ubranie, drewniane sztucze, 4 mikstury lecznicze, tobolek, manierka, dwie książki (o prawie i medycynie), przybory medyczne, przybory do pisania

– Medyk, 18 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	27	28	40	45	57	42	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +10, mocna głowa, nauka (anatomia), nauka (prawo), plotkowanie, rzemiosło (aptekarskie), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) + 10

Zdolności: charyzmatyczny, chirurgia, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby¹, ogłuszanie, opanowanie¹

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz), sztylet
Wypożyczenie: zwykłe ubranie, drewniane sztucze, 4 mikstury lecznicze, tobolek, manierka, dwie książki (o prawie i medycynie), przybory medyczne, przybory do pisania

Najemnik

Podobnie jak zbrojni, najemnicy walczą za pieniądze. Wierni jedynie złotu, choć dobrze wyszkoleni i posiadający doświadczenie bojowe, nie dbają o honor, często uciekając się do każdego podstępów, jaki zapewni im wygraną.

Zakres obowiązków

Najemnicy żyją po to, by walczyć. Podczas zaciągu muszą zostać jasno określone ich powinności – czy mają kogoś ochraniać, zabić, czy po prostu stanowić wsparcie. Najemnicy z rzadka przejawiają własną inicjatywę, zawsze czekając na rozkazy, a już za nic w świecie nie pójść na zwiady.

– Najemnik, 6 rozwinięć –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	34	44	43	30	32	29	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, powożenie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny^L, błyskotliwość^L, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolecy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: plecak, 10 beltów, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, mikstura lecznicza, metalowa menażka

– Najemnik, 12 rozwinięć –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	44	44	43	35	32	34	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny^L, błyskotliwość^L, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolecy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: plecak, 10 beltów, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, mikstura lecznicza, metalowa menażka

– Weteran, 18 rozwinięć –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	44	44	43	40	32	39	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, targowanie, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny^L, błyskotliwość^L, broń specjalna (dwuręczna), ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecy)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: kusza, broń dwuręczna (dwuręczny topór), broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: plecak, 10 beltów, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, mikstura lecznicza, butelka gorzałki dobrej jakości, metalowa menażka

Ochroniarz

Żaden człowiek nie jest tak twardy, by nie potrzebował ochrony w niektórych sytuacjach. Ze wszystkich podwładnych najłatwiej chyba wynająć właśnie ochroniarzy. Profesja ta przynosi pokaźne zarobki, nie wymaga specjalnych umiejętności, a zwykle ogranicza się do prężenia mięśni i przybierania groźnej miny. Ochroniarze z rzadka prowokują bójki, ich zadaniem jest powstrzymywanie wszelkiej maści idiotów, którzy chcieliby wyrządzić krzywdę ich pracodawcy. W takim przypadku ochroniarze przystępują do działania, bezwzględnie i nierzadko brutalnie chroniąc swojego pryncypała.

Zakres obowiązków

Ochroniarza wynajmuje się po to, aby zapewniał bezpieczeństwo pracodawcy. Jego zadaniem jest wyszukiwanie i eliminacja potencjalnych zagrożeń. Zwykle ochroniarze nie szukają zaczepki, ograniczając się do ochrony chlebowodawcy.

– Gwardzista, 6 rozwinięć –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	32	42	47	37	27	27	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: leczenie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), krzepki^L, niezwykle odporny^L, ogluszanie, rozbrajanie

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastety, para noży do rzucania, puklerz

Wypożyczenie: zwykłe ubranie, sztucze drewniane, tobolek, manierka, 8 zł

— Gwardzista, 12 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	32	42	47	37	27	32	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: leczenie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), krzepki¹, niezwykle odporny¹, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (pałka), kastety, tarcza, para noży do rzucania, puklerz

Wypożyczenie: 10 beltów, zwykłe ubranie, sztucze drewniane, mikstura lecznicza, tobolek, manierka, 8 zł

— Gwardzista, 18 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	42	42	47	37	27	32	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, plotkowanie, powożenie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Tęla), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), krzepki¹, niezwykle odporny¹, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (pałka), kastety, tarcza, para noży do rzucania, puklerz

Wypożyczenie: 10 beltów, zwykłe ubranie, drewniane sztucze, mikstura lecznicza, tobolek, manierka, 8 zł

Posłaniec

Niektórzy ludzie wolą przekazać list jednemu ze strażników dróg, którzy patrolują trakt prowadzące przez dziczy i czasem dostarczają wiadomości do leżących po drodze osad. Niestety ich usługi są drogie i nie gwarantują doręczenia przesyłki. Z tego powodu w większości przypadków ludzie muszą zawierzyć konnym posłańcom. Z ich usług korzysta szlachta, kupcy i dowódcy wojskowi. Nieustraszeni jeźdźcy samotnie wyruszają w drogę, wierząc, że dzięki szybkości konia i własnemu sprytowi uda im się uniknąć zagrożeń.

Zakres obowiązków

Posłańcy dostarczają wiadomości, jadąc tam, gdzie nakazuje pracodawca. Choć potrafią walczyć, nie są żołnierzami i nie będą angażować się w starcie.

— Posłaniec, 6 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	30	32	37	46	30	30	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo szybki¹, czuły słuch¹, obieżyświat, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: zwykłe ubranie, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, drewniane sztucze, tuba na mapy, tobolek, manierka

— Herold, 12 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	35	32	37	46	35	35	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo szybki¹, czuły słuch¹, obieżyświat, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: 2 komplety ubrań najlepszej jakości, liberia, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, drewniane sztucze, tuba na mapy, tobolek, sakiewka, perfumy, manierka

— Herold, 18 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	35	32	37	46	35	35	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo szybki¹, czuły słuch¹, etykieta, obieżyświat, przemawianie, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: 2 komplety ubrań najlepszej jakości, liberia, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, drewniane sztucce, tuba na mapy, tobolek, sakiewka, perfumy, manierka

Przewodnik

Biorąc pod uwagę, w jakim stanie są drogi, oraz jakie niebezpieczeństwa czyhają na przemierzających je podróżnych, wielu z nich decyduje się na przeprawę przez ostępy z towarzyszeniem przewodnika, polegając na jego znajomości okolic. Jego zadanie polega na doprowadzeniu wynajmującego do celu, a czasem także z powrotem. Choć przewodnicy zwykle obeznani są z bronią, wolą nie angażować się w walkę, pozostawiając tę robotę wojownikom.

Zakres obowiązków

Zadaniem przewodnika jest bezpieczne doprowadzenie pracodawcy lub jego kompanii do celu podróży. Przewodnik oczekuje, że jego polecenia będą wykonywane ściśle i bez zbędnej zwłoki. Jak nikt inny zna niebezpieczeństwa Starego Świata i oczekuje, że podwładni będą go słuchać, jeśli chcą wyjść cało z opresji. O ile sytuacja będzie tego wymagać, weźmie udział w walce, choć nie będzie nadstawiał głowy za głupca, który na własne życzenie wpakował się w tarapaty.

– Włóczykij, 6 rozwinięć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	42	32	32	32	43	27	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, bystry wzrok¹, obieżyświat, szósty zmysł¹, wyczucie kierunku

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, manierka, namiot, buklak

– Zwiadowca, 12 rozwinięć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	42	32	32	42	43	27	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

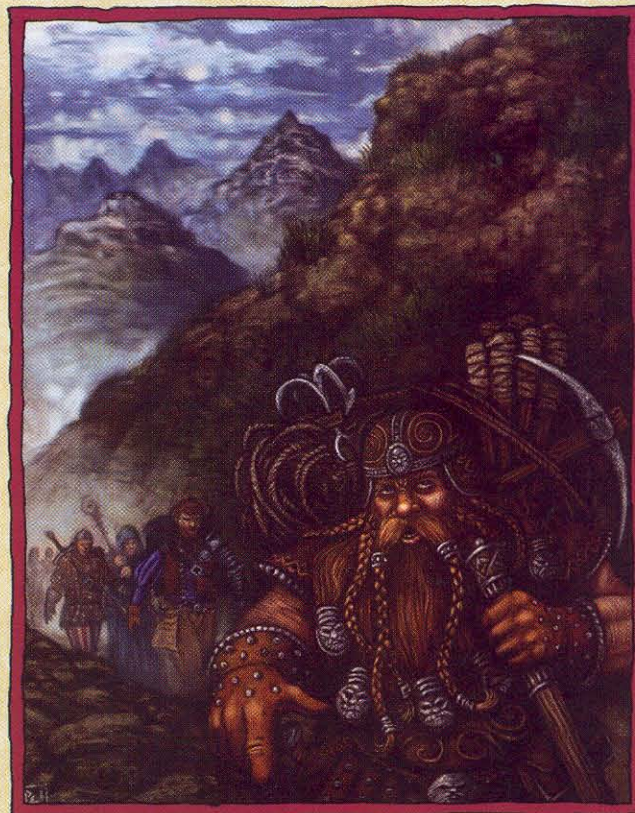
Zdolności: bardzo szybki, bystry wzrok¹, obieżyświat, szósty zmysł¹, wyczucie kierunku

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, prowiant (tydzień), 10 metrów liny, manierka, namiot, buklak



– Zwiadowca, 18 rozwinięć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	42	32	42	42	48	32	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, bystry wzrok¹, obieżyświat, szósty zmysł¹, wyczucie kierunku

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, ubranie dobrej jakości, drewniane sztucce, prowiant (tydzień), 10 metrów liny, manierka, namiot, buklak

Przewoźnik rzeczny

Przed śmiałkami, którzy szukają szczęścia na rzekach Starego Świata otwiera się wiele różnorodnych perspektyw, głównie związanych z handlem. Niekiedy sytuacja wymaga, aby po kryjomu, szybko i bezpiecznie dostać się z jednego miejsca do drugiego. Spływ rzeką to najlepsze rozwiązanie w takiej sytuacji, pod warunkiem, że wynajmie się odpowiedniego przewoźnika. To twardzi ludzie, którzy znają wszelkie meandry i odnogi nurtu jak własną kieszeń.

Zakres obowiązków

Podobnie jak w przypadku przewodnika, także od przewoźnika oczekuje się, że bezpiecznie i szybko doprowadzi pracodawcę lub jego kompanię do celu podróży. Obierając trasę, musi wziąć pod uwagę wiele czynników: prąd rzeczny, piratów i mielizny. Na ich podstawie ustala wysokość opłat za przewóz. Na łodzi przewoźnik podejmuje wszystkie decyzje i bierze za nie odpowiedzialność, a mało który ma dość cierpliwości, aby ścierpieć obecność na pokładzie pasażera, który podważa jego autorytet.

– Flisak, 6 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	27	48	37	32	32	27	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, plotkowanie, pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wioślarstwo, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny¹, obieżyświat, widzenie w ciemności¹, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (marszpikiel), sztylet

Wypożyczenie: łódź wiosłowa, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, metalowa menażka

– Flisak, 12 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	32	48	37	42	37	27	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretny język (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Kislev), wioślarstwo, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny¹, obieżyświat, widzenie w ciemności¹, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (marszpikiel), sztylet

Wypożyczenie: łódź wiosłowa, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, metalowa menażka

– Nawigator, 18 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	32	48	42	42	37	32	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, nauka (astronomia), nawigacja +10, plotkowanie, pływanie, rzemiosło (kartografia), sekretny język

(zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Kislev), wioślarstwo, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny¹, obieżyświat, widzenie w ciemności¹, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (marszpikiel), sztylet

Wypożyczenie: łódź wiosłowa, plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, metalowa menażka, 6 map i wykresów, narzędzia (instrumenty nawigacyjne)

Służący

Osoby, które mogą sobie pozwolić na posiadanie służby, mają zapewniony komfort i wygodę, nawet na szlaku przygody. Do obowiązków służącego należy opieka nad odzieniem, uczesaniem i wygodą pana. Zajmuje się także tymi wszystkimi przyziennymi sprawami, którymi chlebodawca nie powinien sobie zaprzątać głowy. Dodatkowo do obowiązków służących należy robienie zakupów, wynajem pokoi, ogłaszanie przybycia pana, a nawet zastępowanie go przy niektórych okazjach.

Zakres obowiązków

Służący ma spełniać zachcianki swego pana. Gotowanie posiłków, pranie ubrań, utrzymywanie ekwipunku w należytym stanie lub kierowanie resztą służby, to chleb powszedni lokaja. Służdy cieszący się szczególnym zaufaniem swych panów zwykle stają się ich doradcami, zyskując wpływ na podejmowane przez nich decyzje. Będą unikać walki za wszelką cenę, ale gdy trzeba, będą bronić swego życia.

– Służący, 6 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	26	32	37	30	43	44	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość¹, charyzmatyczny¹, czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: plecak, ubranie dobrej jakości, metalowe sztucce, kaganek, latarnia, latarnia sztormowa, menażka, hubka i krzesiwo

– Służący, 12 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	26	37	37	40	43	44	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość¹, charyzmatyczny¹, czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: plecak, ubranie dobrej jakości, metalowe sztucze, kaganek, latarnia, latarnia sztormowa, menażka, hubka i krzesiwo

— Paż, 18 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	26	37	37	40	48	44	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina +10, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość +10, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość¹, charyzmatyczny¹, czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: plecak, ubranie najlepszej jakości, liberia, perfumy, sakiewka, metalowe sztucze, kaganek, latarnia, latarnia sztormowa, menażka, hubka i krzesiwo

Tłumacz

Tłumaczami zostają osoby, które opanowały dwa lub więcej języków. Zwykle swoją karierę rozpoczynają jako skrybowie w którymś z wielkich miast, gdzie poziom piśmiennictwa jest niezbyt wysoki. Opanowali sztukę wprawnego kopiowania tekstów, a także umiejętność komunikowania się z osobami pochodzącymi z różnych krajów i należącymi do odmiennych kultur. Większość tłumaczy dość szybko porzuca zawód skryby i wynajmuje swoje cenne umiejętności czarodziejom, dowódcom wojskowym, a nawet rzeźmieszkom, którzy pragną spisać historię swego życia i przestępstw.

Zakres obowiązków

Od tłumacza oczekuje się, że będzie w stanie przełożyć tekst z jednego języka na drugi oraz pomoże członkom drużyny komunikować się z cudzoziemcami. Dodatkowo tłumacz może służyć jako kronikarz, spisując szczególnie ważne wydarzenia z podróży, wspaniałe bitwy i chwalebne czyny. Służą także pomocą w układaniu listów oraz ich tłumaczeniu.

— Skryba, 6 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	30	22	26	43	49	44	35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	2	4	0	0	0

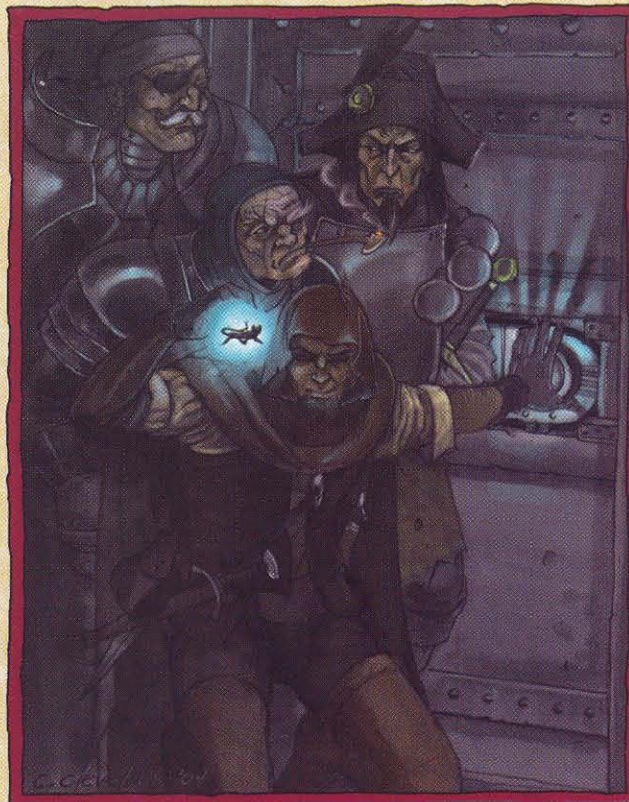
Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia), plotkowanie, rzemiosło (kaligrafia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: czuły słuch¹, geniusz arytmetyczny¹, poliglota

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet



Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, 5 zapalek, ilustrowana książka, metalowa menażka, dwie woskowe świece, przybory do pisania

— Uczony, 12 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	30	22	31	43	54	44	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia), plotkowanie, rzemiosło (kaligrafia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: czuły słuch¹, geniusz arytmetyczny¹, poliglota

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucze, 5 zapalek, ilustrowana książka, metalowa menażka, dwie woskowe świece, przybory do pisania

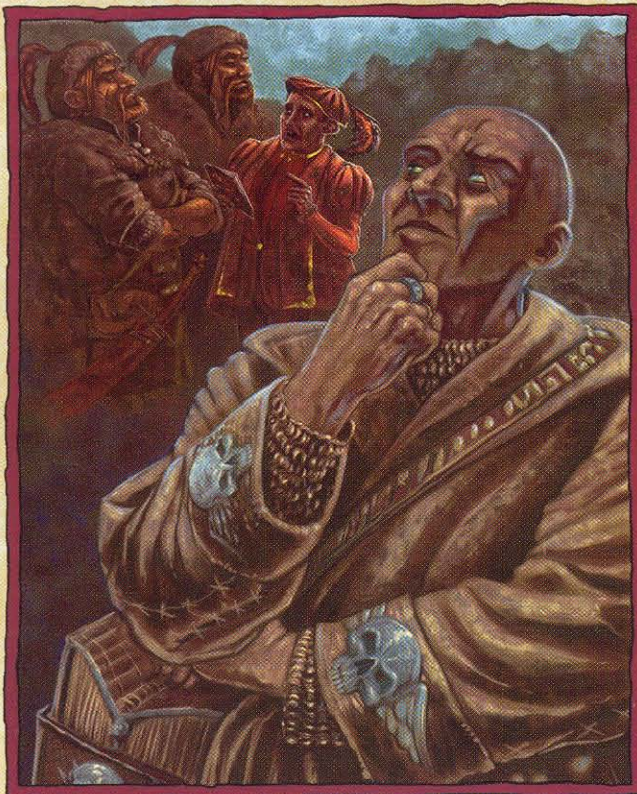
— Uczony, 18 rozwinąć —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	30	22	31	43	59	44	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	0	0	0



Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), plotkowanie, rzemiosło (kaligrafia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (gobliński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: czuły słuch¹, geniusz arytmetyczny¹, poliglota

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, metalowe sztucce, 5 zapalek, ilustrowana książka, metalowa menażka, dwie woskowe świece, przybory do pisania

Zbrojny

Ludzie zamieszkujący Imperium tworzą naród o długiej historii wojen, rzezi i śmierci. Wynikiem tego jest ogromna liczba żołnierzy i najemników, którzy swój oręż, dyscyplinę i odwagę przeciwstawiają hordom zielonoskórych, kolejnym najazdom Chaosu, lub stworom czającym się w kanałach pod miastami Imperium. Jednak nawet Imperium nie toczy wojen przez cały czas, dlatego w czasach pokoju bez trudu można wynająć kilku dzielnych wojaków.

Zakres obowiązków

Zbrojni zawsze pozostają żołnierzami. Nie wynajmują się do ochrony i nie będą dźwigali koszy z zakupami, ani pilnowali swego pracodawcy, gdy ten spotyka się w ciemnym zaułku z szajką złodziei. Zamiast tego z radością ruszą do każdej bitwy, ochotczo przelewając krew.

– Żołnierz, 6 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	44	35	36	27	27	32	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, plotkowanie, powożenie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość językowa (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), krzepki¹, morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie¹, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: halabarda, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, manierka, mundur

– Weteran, 12 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	44	35	41	37	27	37	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, plotkowanie, powożenie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość językowa (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), krzepki¹, morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie¹, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: halabarda, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, butelka gorzałki dobrej jakości, manierka, mundur

– Weteran, 18 rozwinąć –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	44	40	41	37	27	42	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, plotkowanie, powożenie, spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość językowa (staroświatowy)

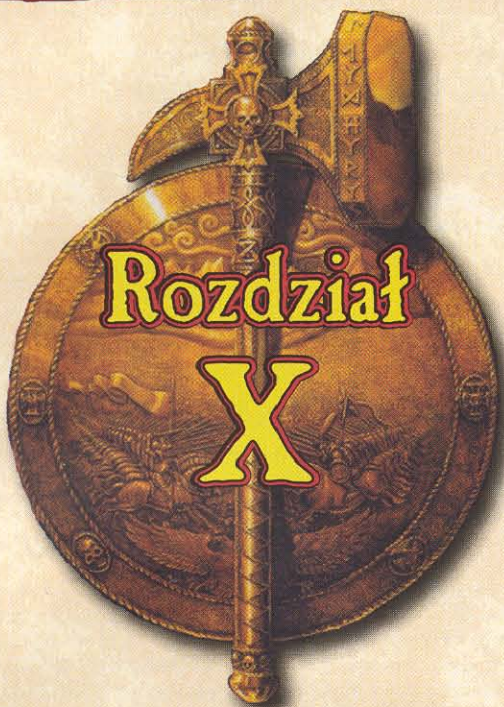
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), krzepki¹, morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie¹, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: halabarda, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: plecak, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, butelka gorzałki dobrej jakości, manierka, mundur



Skarby

„Tygrysie oko jest szczególnie cenione przez wyznawców Myrmidii. Powiadają, że podczas bitwy zapewnia odwagę i dzikość tego zwierzęcia.”

– Karl Muller, uczonec z Uniwersytetu w Altdorfie.

Na kartach tej książki opisano wszelkie mniej lub bardziej pożyteczne przedmioty, jakie Bohaterowie mogą kupić za ciężko zdobyte pieniądze. Jednakże z czasem może ich najsć ochota, aby przepuścić trochę szylingów na takie przedmioty zbytku, jak rzadkie monety, cenne klejnoty, biżuteria lub dzieła sztuki szczególnej wartości. Poniższy rozdział opisuje drogocenne przedmioty, które jakimś trafem mogą dostać się w ręce awanturników.

– Niezwykłe monety –

W Rozdziale I zamieszczono informacje dotyczące walut obecnie bitych i używanych w Starym Świecie. Opisano tam również monety stosowane w Imperium i krainach ościennych. Warto jednak wspomnieć o pieniądzach z dawnych czasów lub odległych krajów.

Rzadko spotykane monety nie są używane w handlu, choć przedstawiają dużą wartość. Pochodzą z dawnych czasów, jeszcze przed narodzinami Sigmara, lub zostały wybite w dalekich i egzotycznych krainach. Poniżej zaprezentowano kilka przykładów niespotykanych monet oraz podano ich przybliżoną wartość.

Falszowanie tego rodzaju monet jest trudnym zadaniem i wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu odpowiedniej umiejętności.

Srebrne liście

Niewielkie, wykonane ze szczególnym kunsztem listki z cienkiej srebrnej blachy, uważane są za walutę elfów, które zamieszkiwały Stary Świat przed zawędrowaniem na te tereny ludzi. Pomimo tego, że są bardzo rzadko spotykane, srebrne listki znajdują się w kolekcjach wielu numizmatyków. Tym, co najbardziej cenią sobie w nich zbieracze, jest kunszt, z jakim je wykonano. Każdy listek jest odmienny, a na jego powierzchni widać nawet najmniejsze żyłki. Co więcej, w kolekcjach spotykane są monety wyobrażające liście różnych gatunków drzew: jesionów, wiązów, kasztanowców, dębów i brzoź, ale żaden z nich nie jest podobny do innego.



Suvarny z Indu

Dla większości mieszkańców Imperium świat kończy się na granicach ich ojczyzny. Bardziej światli ludzie zdają sobie sprawę z istnienia Bretonii, tileańskich miast-państw, Estalii i Kisleva. Lecz kto może wiedzieć, jakie krainy leżą dalej, poza granicami Starego Świata? Co prawda, w portowych tawernach rozprawia się o cudach dalekiego Kataju, potwornościach Krain Południowych i Nowym Świecie za bezkresem oceanu, ale żaden poważnie myślący człowiek nie bierze tych opowieści na poważnie. Do takich bają zaliczono także opowieści o krainie Indu, położonej na szlaku do Kataju. Tylko jeden człowiek, tileański odkrywca imieniem Nigel Francisco, odważył się sprawdzić, ile prawdy kryje się w tych opowieściach. Podążył więc Srebrnym Szlakiem i dotarł do krainy dziwniejszej niż legendarny Kataj. Na dowód, że dotarł do tej tajemniczej krainy, przywiózł ze sobą wiele skarbów, a wśród nich dziwne porcelanowe monety ozdobione wizerunkami ludzi i zwierząt. Francisco nazwał je suvarnami i opowiadał dziwne historie o ludziach, którzy nie uznają złota ani srebra, a zamiast tego cenią sobie kość słoniową i klejnoty. Powszechnie uważa się, że spośród suvarn, które przywiózł ze sobą dzielny Tileańczyk, 25 wciąż znajduje się w zbiorach kolekcjonerów z Imperium. Niestety, duża ilość fałszywek i podróbek znacznie zaniża ich wartość na rynku numizmatycznym.



Tileańskie talenty

Wielu historyków uważa, że to właśnie mieszkańcy Tilei powinni być uważani za wynalazców systemu monetarnego. Dowodem na to mają

być talenty, czyli niewielkie złote płytki, które według kronik stanowiły równowartość jednej krowy. Aby odzwierciedlić wartości mniejsze od jednego złotego talenta, monety lamano, otrzymując pół i ćwierć talenta, a także odpowiedniki pensów. Tileańskie talenty często odnajdywane są w skarbcach i kurhanach, we wrakach zatopionych okrętów i w starożytnych ruinach. Wielu poszukiwaczy skarbów, nieświadomi prawdziwej wartości swego odkrycia, bierze je za zwykłe kawałki złota i przetapia.

Złote koku

Te monety były praktycznie nieznane w Starym Świecie do momentu, gdy Wolna Kompania z Księstw Granicznych nie wybiła do nogi plemienia hobgoblinów z Mrocznych Krain. Pośród dymiących zgłiszcz ich obozowiska odnaleziono skarby, które, jak się okazało, pochodziły z odległych krain Starego Świata. Jeden z kufrów, wyglądający na dość stary, zawierał kolekcję 100 starych, wytartych monet, najprawdopodobniej pochodzących z Kataju. Na ich awersach znajdowały się dziwne znaki. Po oczyszczeniu z patyny okazało się, że pieniądze wykonano z czystego złota. Część zbioru sprzedano handlarzom antykami w Imperium, a każdy z nich potwierdził przypuszczenia o pochodzeniu skarbu, wystawiając własnoręcznie podpisany certyfikat. Co najdziwniejsze, monety zdają się być starsze od jakichkolwiek dotąd widzianych w Starym Świecie.



Tabela 10-1: Niezwykłe monety

Moneta	Wartość	Dostępność
Srebrny liść	250 <i>zk</i>	znikoma
Suvarna z Indu	10 <i>zk</i>	rzadka
Talent z Tilei	15 <i>zk</i>	rzadka
Złote koku	25 <i>zk</i>	znikoma

Monety z czasów przed powstaniem Imperium:

Złote	5 <i>zk</i>	znikoma
Srebrne	2 <i>zk</i>	rzadka
Miedziane	10 <i>s</i>	rzadka
Drewniane	5 <i>p</i>	sporadyczna

Monety z czasów przed-imperialnych

Niegdyś ziemie Imperium zamieszkiwały wrogo do siebie nastawione ludzkie plemiona. Handel pomiędzy nimi odbywał się na zasadzie wymiany towarowej, ale w pewnym momencie ludy te zaadaptowały pochodzący z rejonów Zatoki Czarnej i Morza Tileańskiego zwyczaj akceptowania monet jako ekwiwalentu za sprzedawane dobra. Pierwsze monety były małe, prymitywne i różniły się wagą oraz zawartością kruszcu. Ich obecna wartość zależy od częstości występowania i zainteresowania historyków. Monety bite w czasach przed powstaniem Imperium były wytwarzane ze złota, srebra i miedzi, a czasem także z wypolerowanego drewna. Takie drobne monety, noszące na awersie symbol wodza plemennego, były najprawdopodobniej oznaką zaciągniętego długu.



— Klejnoty —

Choć znaczna część bogactwa Imperium opiera się na złotej walucie, to równie, jeśli nie bardziej, cenione są drogocenne kamienie. Cena poszczególnych klejnotów zależy od ich rodzaju,

rzadkości oraz sposobu oszlifowania. Większość z kamieni szlachetnych pochodzi z Gór Krańca Świata, jednak niektóre trafiają do rąk mieszkańców Starego Świata za pośrednictwem kupców z Arabii, którzy z kolei kupują je od handlarzy z Krain Południowych. **Tabela 10-2: Kamienie szlachetne** podaje przybliżoną wartość oszlifowanych i nieoszlifowanych klejnotów, a także ich wygląd oraz rodzaj. Przyjmuje się, że wszystkie kamienie szlachetne mają dostępność „rzadką” i są wyceniane za jeden karat. Większe kamienie są rzadsze i jeszcze cenniejsze. Za każdy karat ich cena wzrasta o 110%.

Bezcenne klejnoty

Kamienie szlachetne przedstawiają ogromną wartość, ale niektóre posiadają także właściwości magiczne lub alchemiczne. Wielu arystokratów nosi na szyjach niewielkie kryształki mające przyciągać uwagę dobrych duchów, inni ścierają w moździerzach na pył szmaragdy i mieszają je z lekarskimi, wierząc w ich kojące działanie.

Inne minerały mają odmienne właściwości. Wiele kamieni szlachetnych nie dość, że nie wywiera dobrego wpływu na życie człowieka, to wręcz przeciwnie, ściąga na głowę właściciela potworne przekleństwa. Jako przykład może posłużyć historia sławnego diamentu zwanego Błękitnym Płomieniem lub tak zwany Kamień Kriegera. Ten ostatni to bezcenny hiacynt wielkości pięści. Niestety, zgodnie z krążącą o nim legendą, wszyscy jego właściciele zginęli w tajemniczych okolicznościach. Inny kamień szlachetny, Oko Sigmara, to bryła obsydianu, rozmiarami dorównująca pięści dorosłego mężczyzny, która została znaleziona w miejscu, gdzie z niebios spadła na ziemię gwiazda.

Istnieje jeszcze wiele innych sławnych klejnotów, a każdy z nich owiany jest przez legendę o jego tajemniczym powstaniu i rzekomo niezwykłych mocach lub ciążących na nim klątwach. Jaka jest prawda i czy w rzeczywistości owe klejnoty są magiczne, tego nie wie nikt, choć te opowieści stały się kanwą wielu przesądów i uprzedzeń.



Tabela 10-2: Kamienie szlachetne

Klejnót	Nieoszlifowany	Oszlifowany	Wygląd
Agat	9 s	5 zk	Przejrzysty, dowolnego koloru. Najczęściej spotyka się brązowe, błękitne, białe lub czerwone. Nie ma dwóch identycznych agatów na świecie.
Ametyst	5 zk	50 zk	Przejrzysty, ciemnopurpurowy, czasem z mlecznym nalotem.
Bursztyn	5 zk	50 zk	Przejrzysty o złotej barwie. Bursztyn to skamieniała żywica.
Chalcedon	3 zk	25 zk	Występuje w wielu różnych kolorach, niekiedy przemieszanych.
Chryzoberyl	5 zk	50 zk	Przejrzysty żółty, czasem wpadający w pomarańcz, zielonkawy odcień, jasno lub ciemnozielony, brązowo-zielony, niebieskozielony, brązowy lub szary.
Cyrkonia	5 zk	50 zk	Przejrzysty bezbarwny kamień, czasem żółty, brązowy, czerwono-brązowy, pomarańczowy, jasno niebieski, jasnozielony, jasnopurpurowy, różowy.
Diament	250 zk	2 500+ zk	Bezbarwny lub biały, zwykle o odcieniu żółtawym, czasem pomarańczowym, brązowym, a najrzadziej błękitnym. Zdarzają się zielone i czarne kamienie.
Gagat	10 zk	100 zk	Mętny czarny.
Granat	10 zk	100+ zk	Przejrzysty czerwony, brązowo-zielony, czasem fioletowy. Spotyka się granaty wszystkich barw, oprócz niebieskiej.
Hematyt	9 s	5 zk	Mętny ciemnoszary kolor, czasem z czarnymi plamkami.
Hiacynt	250 zk	2 500 zk	Przejrzysty, płomiennie pomarańczowy kolor.
Jadeit	20 zk	200 zk	Półprzejrzysty zielony kolor, zarówno o jasnych odcieniach, jak i ciemnych.
Kamień księżycowy	15 zk	150 zk	Półprzejrzysta biel z błękitną poświatą.
Kryształ górski	1 zk	10 zk	Przejrzysty, bez kolorów.
Kwarc	8 s	4 zk	Przejrzysty błękit, szarość, żółć lub błękit.
Lapis-lazuli	1 zk	10 zk	Mętny jasnoniebieski lub ciemnoniebieski o żółtawym odcieniu.
Malachit	1 zk	10 zk	Mętny jasny lub ciemny błękit i ciemna zielen.
Obsydian	9 s	5 zk	Matowa czerń.
Oliwin	75 zk	750 zk	Przejrzysta oliwkowa zielen.
Onyks	3 zk	30 zk	Matowa, czysta czerń lub biel albo czarno-biały.
Opal, czarny	300 zk	3 000 zk	Przejrzysta ciemna zielen ze złotymi lub czarnymi plamkami.
Opal, pospolity	100 zk	1 000 zk	Przejrzysta biel, żółć, pomarańcz, czerwień, purpura, błękit, zielen, szarość, brąz lub czerń.
Perła	–	400 zk	Matowa czerń, róż lub biel.
Perła, pospolita	–	100 zk	Matowa biel.
Rubin	500 zk	5 000 zk	Przejrzysta czerwień z domieszką brązu, purpurowa czerwień lub krwista czerwień.
Spinel błękitny	25 zk	250 zk	Przejrzysty ciemny błękit.
Spinel zwykły	5 zk	50 zk	Przejrzysty czerwony, różowy, fioletowy, zielony, pomarańczowy, żółty, biały lub czarny.
Szafir	80 zk	1 000 zk	Przejrzysty bezbarwny, czasem błękitny, chociaż możliwe jest także występowanie innych kolorów.
Szmaragd	50 zk	500 zk	Przejrzysty ciemnozielony.
Topaz	40 zk	400 zk	Przejrzysty pomarańcz, żółć, brąz, odcienie niebieskiego od jasnego do ciemnego, róż, bezbarwny biały, jasno purpurowy, morski błękit, zielen.
Turmalin	6 zk	60 zk	Przejrzysta zielen, czerwień, błękit, purpura, róż, żółć, pomarańcz, brąz, kolor biały, czarny lub brak barwy. Zdarzają się też kamienie wielokolorowe.
Tygrysie oko	16 s	8 zk	Półprzejrzysty brązowy kolor ze złotym środkiem.

– Bizuteria i ozdoby –

Bizuteria może upiększyć strój, podkreślić urodę jej właściciela, a nawet zaznaczyć jego status społeczny i majątkowy. Niewiele osób może pozwolić sobie na złoty pierścień, srebrne kolczyki lub diadem wykuty ze złota, srebra i ozdobiony kością słoniową. Co więcej, takie otwarte obnoszenie się z bogactwem stanowi zachętę dla złodziei. Z tego powodu niezbyt zamożni mieszkańcy Starego Świata przyozdabiali się kwiatami, piórami, a nawet muszelkami zebranych na pobliskich plażach.

Cena podana w Tabeli 11-3: Bizuteria odnosi się do przedmiotów wykonanych z brązu. Ozdoby z pośledniejszych materiałów kosztują o połowę mniej. Cenniejsza bizuteria, ze srebra bądź złota lub wysadzana prawdziwymi klejnotami, jest z kolei znacznie droższa.

Bransolety: Bransoletki nosi się wokół nadgarstka i zwykle są wykonane z metalu, wzbogacone o delikatne łańcuszki i ozdobione kamieniami szlachetnymi. Szczególną popularnością bransoletki cieszą się u kobiet z Tilei i Estalii,

zwłaszcza na terenach, które znajdowały się kiedyś pod władzą Arabii. Powiada się, że to właśnie hurysy i nałożnice sułtańskich dostojników jako pierwsze zaczęły nosić bransoletki także wokół kostek, nie tylko na nadgarstkach.

Broszka, naszyjnik lub wisiorek: Te niewielkie ozdoby zwykle służą jako oznaka religijności. Wielu bretońskich żołnierzy nosi łańcuszki z małymi tarczami, na których wygrawerowane są symbole religijne ich pana. Wisiorki bywają zarówno proste, jak też bardziej ozdobne, przedstawiające świętego lub patrona, albo zawierające portrety ukochanej osoby.

Kolczyki: Kolczyki to częsty widok na ulicach miast Imperium. Noszą je nie tylko kobiety, ale także mężczyźni. Najczęściej przekłuwa się uszy lub nosy. Bizuteria tego typu zwykle nie ma specjalnego znaczenia i stanowi tylko ozdobę. Czasem kolczyki są wpinane ze szczególnych powodów, na przykład jako oznaka osiągnięcia dojrzałości. Zarówno kolczyki do

Tabela 10-3: Bizuteria

Bizuteria	Brąz	Srebro	Srebro/Złoto	Srebro/kamienie szlachetne	Złoto/kamienie szlachetne
Bransoleta	8 zk	16 zk	24 zk	48 zk	96 zk
Kolczyki	18 zk	36 zk	54 zk	108 zk	216 zk
Naszyjnik/brosza	20 zk	40 zk	60 zk	120 zk	240 zk
Opaska	25 zk	50 zk	75 zk	150 zk	300 zk
Pierścień	20 zk	40 zk	60 zk	120 zk	240 zk
Torques	35 zk	70 zk	105 zk	210 zk	420 zk
Wisior	30 zk	60 zk	90 zk	180 zk	360 zk
Wisiołek	15 zk	30 zk	15 zk	90 zk	180 zk

uszu, jak i do nosa, mogą różnić się pod względem jakości wykonania. Często spotykane są zwykłe miedziane guzki lub kółka, choć niekiedy można zobaczyć prawdziwe arcydzieła sztuki jubilerskiej.

Opaska: Opaski wykonane są z metalu i opinają rękę na wysokości ramienia. Zwykle pokryte są ozdobnymi symbolami religijnymi lub znakami herbowymi. Największą popularnością cieszą się na południu, a na północy są praktycznie nieznane, gdyż nawet w czasie najcieplejszych miesięcy roku mało kto ma ochotę nosić na gołej skórze kawałek metalu. Jedynym wyjątkiem są mieszkańcy Norwesi, którzy uważają opaski za symbol bogactwa lub jako oznakę łaski wodza plemienia.

Pierścień: Pierścienie kute są z metalu, najczęściej z brązu, srebra lub złota. W niektóre wprawia się kamienie szlachetne, inne

ozdabia herbami rodowymi lub specjalnymi rytami, dzięki którym mogą służyć za pieczęci. Częstym motywem są wygrawerowane od wewnątrz lub na zewnątrz motto, cytaty, bądź modlitwy.

Torques: W dawnych czasach te grube, metalowe obręcze nosili wodzowie bretońscy jako oznakę władzy i boskiej przychylności. Obecnie tego rodzaju ozdoby noszą jedynie wodzowie Norsmenów. Zwykle są to piękne egzemplarze sztuki złotniczej, często łączone z kością wielorybów i złotem lub srebrem.

Wisior: Wisior to łańcuch ze złota lub srebra, czasem wykonany z innego drogiego kruszcu. Najnowszym krzykiem mody jest gruby, jedwabny sznur ozdobiony kamieniami szlachetnymi.

— Dzieła sztuki —

Do kategorii przedmiotów zbytkownych i luksusowych nie zaliczają się wyłącznie wyroby jubilerskie i kamienie szlachetne. Każdy z elementów ekwipunku najlepszej jakości zasługuje na miano małego skarbu, podobnie jak egzotyczne futra i kosztowne barwniki. Są jednak takie przedmioty, które kosztują fortunę. Za niektóre obrazy, rzeźby, ozdobne tkaniny lub kobierce trzeba zapłacić tyle złota, że wystarczyłoby go na wypełnienie okazałej skrzynki. Wartość Obciążenia zależy od rozmiarów przedmiotu i materiałów, z jakich został wykonany. Mistrz Gry powinien określić rozmiary i wagę przedmiotu. Natomiast ich wartość można sprawdzić w Tabeli 10-4: Dzieła sztuki.

Dzieła sztuki to przedmioty wykonane tylko ze względu na ich walory estetyczne. Zaliczają się do nich obrazy, ryciny, linoryty, a nawet kasetony i malowane jajka. Osobną kategorią są rzeźby wykute z drogich kamieni i metali, co nadaje im nowy kształt i jakość. Wszelkiego rodzaju posągi, statuy, wazy, a nawet kolumny i portyki zaliczane są do tej właśnie grupy. Wykonane z wełnianej włóczki kobierce i kotary służą do dekorowania podłóg i ścian pomieszczeń reprezentacyjnych lub prywatnych. Zwykle przedstawiają sceny religijne lub historyczne, albo symbole ważne dla ich właściciela.

Tabela 10-4: Dzieła sztuki

Rzut	Dzieło sztuki	Dywan	Rzeźba	Tkanina	Rzut	Dzieło sztuki	Dywan	Rzeźba	Tkanina
01-10	—	6 p	—	8 p	61-65	16 zk	18 zk	75 zk	35 zk
11-15	2 p	1 s	3 p	2 s	66-70	30 zk	30 zk	100 zk	50 zk
16-20	5 p	3 s	6 p	6 s	71-75	65 zk	48 zk	125 zk	100 zk
21-25	8 p	6 s	1 s	12 s	76-80	125 zk	75 zk	250 zk	150 zk
26-30	1 s	12 s	4 s	1 zk	81-85	250 zk	125 zk	500 zk	250 zk
31-35	3 s	1 zk	8 s	2 zk	86-90	500 zk	200 zk	750 zk	400 zk
36-40	6 s	2 zk	1 zk	4 zk	91-95	1 000 zk	325 zk	1 000 zk	650 zk
41-45	12 s	3 zk	8 zk	6 zk	96-97	2 000 zk	525 zk	2 000 zk	1 050 zk
46-50	1 zk	4 zk	16 zk	8 zk	98	4 000 zk	850 zk	4 000 zk	1 700 zk
51-55	4 zk	7 zk	32 zk	15 zk	99	8 000 zk	1 250 zk	8 000 zk	2 500 zk
56-60	8 zk	11 zk	50 zk	25 zk	00	16 000 zk	3 000 zk	16 000 zk	5 000 zk

Aneks: Tabele

Tabela A-1: Dochód

Zajęcie	Roczny dochód (zk)	Placa miesięczna (s)	Tygodniówka (p)	Dniówka (p)
Chłop	9-15	15-25	45-75	7-12
Bogaty chłop	15-25	25-45	75-135	12-22
Karczmarz	20-30	35-50	105-150	17-25
Miejski kramarz	20-40	35-65	105-195	17-32
Najemnik	20-50	35-80	105-240	17-40
Zdolny rzemieślnik	25-80	40-135	120-400	20-66
Paser	30-100	50-165	150-495	25-82
Medyk	40-150	65-250	195-750	32-125
Mistrz rzemiosła	150-500	250-835	750-2 505	125-420
Szlachcic	250-500	415-835	1 245-2 505	210-420
Arcymag	300-800	500-1 350	1 500-4 050	250-675
Arystokrata	1 000+	1 700+	5 100+	850+

Wszystkie sumy podano bez uwzględnienia lokalnych podatków.

Tabela A-2: Kurs wymiany

— Kurs wymiany w pozostałych krainach —

Pieniądze	Bre	Est	Imp	Kis	Nor	Til	Kra	Elf	Ara
Bretonia (Bre)	—	+10%	+5%	+10%	+0%	-20%	-10%	+5%	+10%
Estalia (Est)	-10%	—	-5%	-10%	+0%	-10%	-20%	+0%	+0%
Imperium (Imp)	-5%	+5%	—	+10%	+0%	-15%	-15%	+0%	+5%
Kislev (Kis)	-10%	+10%	-5%	—	+0%	+0%	-10%	-5%	-10%
Norska (Nor)	-30%	-10%	-20%	-5%	—	-5%	-20%	-10%	+0%
Tilea (Til)	-50%	-20%	-30%	-10%	+0%	—	brak	-20%	-10%
Krasnoludy (Kra)	+20%	+40%	+30%	+40%	+0%	+50%	—	+0%	+20%
Elf (Elf)	-5%	+5%	+0%	+5%	+0%	+20%	+0%	—	+5%
Arabia (Ara)	-10%	+0%	-5%	+10%	+0%	-10%	-20%	-5%	—

Tabela A-3: Surowce i półprodukty

Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena	Towar	Średnia cena
<i>Tkanina</i>	<i>za metr</i>	<i>Skóra/Futro</i>	<i>za sztukę</i>	<i>Olej</i>	<i>za litr</i>	<i>Ziarno</i>	<i>za kg</i>
	<i>kwadratowy</i>						
Aksamit	2 zk	Owca	4 zk	Migdałowy	27 s	Proso	16 s
Jedwab katajski	5 zk	Rudego lisa	9 zk	Oliwa	13 s	Pszenica	2 zk
Koronka	3 zk	Sobolowe czarne	7 zk	Rzepakowy	7 p	Ryz	6 zk
Len	10 s	Świńska	1 zk	Sezamowy	27 s	Soczewica	2 zk
Plótno	2 s	Wileza	5 zk	Słonecznikowy	1 s	Żyto	16 s
Samodział	8 p	Z norek	5 zk	Z orzechów laskowych	5 s		
Wetna	1 zk			Z orzechów tileańskich	9 s		
		<i>Barwnik</i>	<i>za 10 dag</i>			<i>Mąka</i>	<i>za kg</i>
<i>Skóra/Futro</i>	<i>za sztukę</i>			<i>Substancja słodząca</i>	<i>za litr/kg</i>	Gryczana	26 s
Białego lisa	11 zk	Błękit kobaltowy	6 s	Cukier trzcinowy	2 zk	Jęczmienna	52 s
Gronostajowe	6 zk	Cynober	12 s			Pszenna	4 zk
Jelenia	50 s	Czerwień	4 s	Cukier	12 s	Żytnia	36 s
Końska	2 zk	Ochra	9 s	Miód	10 s		
Kuny	10 s	Oranż	3 s			<i>Towary egzotyczne</i>	<i>za 10 dag</i>
Lamparta	14 zk	Purpura	22 s	<i>Ziarno</i>	<i>za kg</i>	Chili	15 zk
Lwa	15 zk	Ultramaryna	7 s	Ciecierzycy	4 zk	Czekolada	15 zk
Niedźwiedzia	3 zk	Zieleń	6 s	Gryka	12 s	Herbata	9 s
		Żółcień	2 s	Jęczmień	26 s	Kawa	7 zk
				Owies	16 s	Tytoń	2 zk

Tabela A-4: Opancerzenie

Typ zbroi	Cena	Obc.	Chronione lokacje	PZ	Dostępność
<i>Zbroje skórzane</i>					
Hełm	3 zk	10	głowa	1	przeciętna
Kaftan	6 zk	40	korp	1	przeciętna
Kurta	12 zk	50	korp, ręce	1	przeciętna
Nogawice	10 zk	20	nogi	1	przeciętna
Skórznia	25 zk	80	wszystkie	1	mała
<i>Zbroje ćwiekowane</i>					
Hełm	10 zk	10	głowa	1	mała
Kaftan	20 zk	40	korp	1	mała
Kurta	30 zk	50	korp, ręce	1	mała
Nogawice	20 zk	20	nogi	1	mała
Skórznia	90 zk	160	wszystkie	2	sporadyczna
<i>Zbroje kolcze</i>					
Czepiec	20 zk	30	głowa	2	mała
Kaftan	60 zk	60	korp	2	mała
Koszulka	95 zk	80	korp, ręce	2	mała
Kolczuga	75 zk	80	korp, nogi	2	mała
Kolczuga z rękawami	130 zk	100	korp, ręce, nogi	2	mała
Nogawice	20 zk	40	nogi	2	sporadyczna
Zbroja kolcza	170 zk	210	wszystkie	3	sporadyczna
<i>Zbroje łuskowe</i>					
Czepiec	30 zk	50	głowa	3	sporadyczna
Kaftan	150 zk	260	korp	3	sporadyczna
Koszulka	225 zk	340	korp, ręce	3	sporadyczna
Kolczuga	225 zk	400	korp, nogi	3	sporadyczna
Kolczuga z rękawami	300 zk	470	korp, ręce, nogi	3	sporadyczna
Nogawice	75 zk	130	nogi	3	rzadka
Zbroja łuskowa	360 zk	600	wszystkie	4	rzadka
<i>Zbroje płytowe</i>					
Hełm	30 zk	40	głowa	2	rzadka
Naramienniki	60 zk	30	ręce	2	rzadka
Nogawice	70 zk	40	nogi	2	rzadka
Napierśnik	70 zk	75	korp	2	rzadka
Zbroja płytowa	400 zk	400	wszystkie	5	znikoma
<i>Zbroja kolcza z itbilmaru</i>					
Czepiec	—	10	głowa	3	—
Kaftan	—	20	korp	3	—
Koszulka	—	30	korp, ręce	3	—
Kolczuga	—	30	korp, nogi	3	—
Kolczuga z rękawami	—	60	korp, ręce, nogi	3	—
Nogawice	—	20	nogi	3	—
Zbroja kolcza	—	210	wszystkie	4	—
<i>Zbroja płytowa z gromrilu</i>					
Hełm	—	40	głowa	3	—
Naramienniki	—	30	ręce	3	—
Nogawice	—	40	nogi	3	—
Napierśnik	—	75	korp	3	—
Zbroja płytowa	—	400	wszystkie	6	—

Tabela A-5: Broń biała

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Bez broni	—	—	zwykła	S-4	specjalny	—
Broń dwuręczna*	20 zk	200	dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	mała
Broń improwizowana	—	35	zwykła	S-4	brak	—
Broń jednoręczna	10 zk	50	zwykła	S	brak	przeciętna
Halabarda*	15 zk	175	dwuręczna	S	specjalny	przeciętna
Kij*	3 s	50	zwykła	S-2	ogłuszający, parujący	duża
Kopia	15 zk	100	kawaleryjska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki	rzadka
Korbacz*	15 zk	95	korbacze	S+1	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Lanca	20 zk	75	kawaleryjska	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Lewak	4 zk	15	parująca	S-3	parujący, wyważony	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 zk	40	parująca	S-3	specjalny, wyważony	sporadyczna
Morgensztern	15 zk	60	korbacze	S	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Puklerz	2 zk	10	parująca	S-4	ogłuszający, parujący, wyważony	mała
Rapier	18 zk	40	szermierzka	S-1	szybki	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 zk	1	zwykła	S-3	ogłuszający	przeciętna
Szpada	18 zk	40	szermierzka	S-2	precyzyjny, szybki	rzadka
Sztylet	1 zk	10	zwykła	S-3	brak	przeciętna
Tarcza	10 zk	50	zwykła	S-2	parujący, specjalny	przeciętna
Włócznia	10 zk	50	zwykła	S	szybki	przeciętna

Tabela A-6: Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkan*	1 zk	10	unieruchamiająca	—	8/—	akcja	unieruchamiający	duża
Bicz	2 zk	40	unieruchamiająca	S-4	6/—	akcja	szybki, unieruchamiający	mała
Bolas	7 s	20	unieruchamiająca	1	8/16	akcja	unieruchamiający	sporadyczna
Broń improwizowana	—	10	zwykła	S-4	6/—	akcja	brak	—
Kusza*	25 zk	120	zwykła	4	30/60	runda	brak	mała
pistoletowa	35 zk	25	kusze	2	8/16	runda	brak	rzadka
samopowtarzalna*	100 zk	150	kusze	2	16/32	natychmiastowa	specjalny	znikoma
Łuk*	10 zk	80	zwykła	3	24/48	akcja	brak	przeciętna
długi*	15 zk	90	długi łuk	3	30/60	akcja	przebijający zbroję	mała
elfi*	70 zk	75	długi łuk	3	36/72	akcja	przebijający zbroję	znikoma
krótki*	7 zk	75	zwykła	3	16/32	akcja	brak	przeciętna
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 zk	10	rzucana	S-3	6/12	akcja	brak	przeciętna
Oszczep	25 s	30	zwykła	S-1	8/16	akcja	brak	mała
Proca	4 zk	10	proce	3	16/32	akcja	brak	przeciętna
drzewcowa*	6 zk	50	proce	4	24/48	runda	brak	rzadka
Śięć	3 zk	60	unieruchamiająca	—	4/8	runda	unieruchamiający	duża
Topór/młot do rzucania	5 zk	40	rzucana	S-2	8/—	akcja	brak	mała
Włócznia	10 zk	50	zwykła	S	8/—	akcja	brak	przeciętna

Amunicja

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Bełty (5)	2 s	10	—	—	—	—	—	mała
Strzały (5)	1 s	10	—	—	—	—	—	przeciętna

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

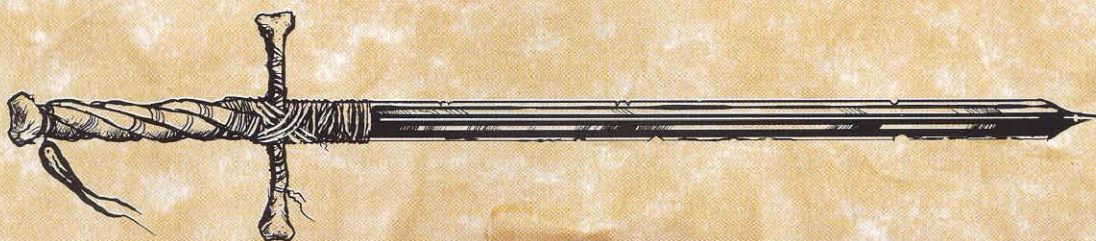


Tabela A-7: Broń palna

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Garlacz*	70 zk	50	palna	3	16/-	3 rundy	odłamkowy, zawodny	znikoma
Granat	75 zk	20	wybuchowa	6	4/20	—	odłamkowy, zawodny	znikoma
Kacza stopa	500 zk	20	mechaniczna	3	16/-	4 rundy	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Ładunek zapalający	5 zk	20	wybuchowa	4	4/20	—	specjalny	sporadyczna
Muszkiet*	—	60	palna	3	24/72	2 rundy	brak	—
hochlandzki*	450 zk	70	mechaniczna	4	48/96	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Pistolet	200 zk	25	palna	4	8/16	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
wielostrzałowy	400 zk	25	mechaniczna	4	8/16	natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Rusznica*	300 zk	10	palna	4	24/48	2 rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
wielostrzałowa*	600 zk	120	mechaniczna	4	24/48	natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma

Amunicja

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Kule (10)	6 s	10	—	—	—	—	—	rzadka
Proch (strzał)	3 s	1	—	—	—	—	—	znikoma

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Tabela A-8: Balisty

Nazwa	Obsługa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkbalista	7	550 zk	—	zwykła	10	70/150	12 rund	brak	znikoma
Balista	8	750 zk	—	zwykła	12	150/300	15 rund	przebijający zbroję	rzadka
Łuk oblężniczy	1	50 zk	200	zwykła	5	50/100	6 rund	brak	rzadka
Skorpion	6	375 zk	—	zwykła	8	100/200	10 rund	brak	sporadyczna

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Tabela A-9: Ubranie

Strój	Cena	Obc.	Dostępność	Strój	Cena	Obc.	Dostępność
Buty ciężkie	18 s	5	duża	Kurtka lub kapota, lekka	3 zk	5	duża
Buty jeździeckie	3 zk	10	duża	Łachmany	1 p	5	powszechna
Buty podkute	30 zk	30	rzadka	Maska	10 s	2	przeciętna
Buty wysokie	8 zk	15	mała	Pantofle	10 s	5	duża
Chustka	6 p	—	przeciętna	Pas	4 zk	1	duża
Czapka/kapelusz	10 s	1	duża	Pasek	3 s	1	duża
Dublet	10 s	2	duża	Peleryna, długa	9 s	7	przeciętna
Fartuch	5 p	2	duża	Peleryna, krótka	5 s	5	przeciętna
Gorget	3 zk	2	przeciętna	Plaszcz zimowy	10 zk	15	duża
Kamizela/kubrak	10 s	4	duża	Plaszcz	5 zk	10	duża
Kapelusz z szerokim rondem	1 zk	5	duża	Przepaska biodrowa	4 s	1	powszechna
Kaptur	5 s	2	przeciętna	Rękawiczki	3 zk	—	przeciętna
Kilt	12 s	3	przeciętna	Saczek	4 zk	—	przeciętna
Kostium	5+ zk	10	przeciętna	Sandały	2 s	2	przeciętna
Koszula/bluzka	1 zk	4	duża	Skarpety	26 s	—	przeciętna
Koszula nocna	2 zk	1	rzadka	Spodnie bryczesy	15 s	4	duża
Kurtka lub kapota, ciężka	5 zk	10	duża	Spodnie pończochy	6 zk	3	przeciętna
				Suknia/spódnica	1 zk	15	duża
				Szał	15 p	—	duża
				Szarfa	30 p	1	mała
				Szaty	15 zk	25	mała
				Szaty kapłańskie	13 zk	20	mała



Tabela A-10: Żywność

Jedzenie lub napitek	Cena	Obc.	Dostępność
Chleb, bochenek	2 p	3	powszechna
Jajka (12)	15 p	1	duża
Kiepskie jedzenie (porcja na 1 dzień)	5 p	10	duża
Dobre jedzenie (porcja na 1 dzień)	10 p	10	przeciętna
Świetne jedzenie (porcja na 1 dzień)	18 p	10	mała
Masło (0,5 kg)	30 p	1	duża
Mięso, połec	1 s	10	mała
Mleko krowie lub kozie (0,5 litra)	2 p	2	duża
Prowiant (porcja na 1 tydzień)	6 s	5	przeciętna
Ryba świeża (1)	2 p	2	przeciętna/
powszechna			
Ryby peklowane, barylka	3 p	20	przeciętna
Ser, różne rodzaje (0,5 kg)	50 p	1	przeciętna
Słodyczne	2 p	2	przeciętna
Smakoliki	3+ p	3	sporadyczna
Zupa, porcja	1 p	1	powszechna
Bimber (1 litr)	4 p	2	duża
Bretońska brandy	13 s	2	mała
Butelka gorzałki	1 s	5	mała
Miód pitny (0,5 litra)	3 p	2	mała
Piwo ciemne (0,5 litra)	2 p	2	duża
Piwo jasne (0,5 litra)	1 p	2	powszechna
Wino szlachetne (0,5 litra)	10 s	5	mała
Wino pospolite (0,5 litra)	1 s	5	przeciętna

Tabela A-11: Instrumenty muzyczne

Instrument	Cena	Obc.	Dostępność
Bęben	30 s	50	mała
Flet prosty	3 zk	5	mała
Gwizdek	6 s	—	duża
Harfa, niewielka	20 zk	10	rzadka
Harmonijka	8 s	1	mała
Klawesyn	250 zk	1 200	rzadka
Lutnia	80 zk	30	sporadyczna
Mandolina	23 zk	15	sporadyczna
Róg sygnałowy	10 zk	30	mała
Tamburyn	1 zk	5	mała
Wiolonczela	25 zk	30	mała

Tabela A-12: Artykuły piśmiennicze

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Kreda, kawałek	2 s	—	przeciętna
Księga ilustrowana	350 zk	50	znikoma
Księga drukowana, klejona	75 zk	35	znikoma
Księga drukowana, szyta	100 zk	35	znikoma
Papier/kartka	5 s	—	znikoma
Pergamin/arkusz	1 s	—	rzadka
Pędzel	2 zk	—	mała
Przybory do pisania	10 zk	5	mała
Przybory kartografa	50 zk	20	rzadka
Tusz czarny	5 zk	1	mała
Tusz purpurowy	50 zk	1	znikoma
Tusz (inny kolor)	10 zk	1	sporadyczna
Węgiel	1 s	—	przeciętna
Wieczne pióro	1 zk	—	sporadyczna
Zamek do książki	45 zk	1	znikoma

Tabela A-13: Oświetlenie

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Drewno na opał	2 s	5	duża
Kaganek	5 s	20	duża
Latarnia	5 zk	20	mała
Latarnia sztormowa	12 zk	30	sporadyczna
Olej	5 s	5	duża
Pochodnia nasączona	10 p	5	przeciętna
Pochodnia zwykła	5 p	5	duża
Świeca łojowa	3 s	5	duża
Świeca woskowa	6 s	5	mała
Węgiel drzewny	1 s	10	przeciętna
Zapałki	1 p	—	mała

Tabela A-14: Pojemniki i sakwy

Pojemnik	Cena	Obc.	Dostępność
Beczka 20 litrów	8 s	200	przeciętna
Beczka 45 litrów	12 s	500	przeciętna
Beczka 100 litrów	1 zk	250	przeciętna
Bukłak	8 s	1/100	duża
Butelka	3 s	2	mała
Dzbanek	2 s	10	powszechna
Fiolka	10 p	—	przeciętna
Flaszka 5 litrów	4 s	15	duża
Flaszka 20 litrów	10 s	20	duża
Imbryk	30 s	10	duża
Klatka mała	6 zk	300	mała
Klatka, duża	24 zk	500	mała
Kociolek gliniany	2 s	60	powszechna
Kociolek żelazny	1 zk	90	duża
Koszyk	2 s	8	powszechna
Kubel drewniany	3 s	20	powszechna
Kubel metalowy	5 s	30	duża
Kufer, duży	3 zk	400	mała
Kufer, mały	16 s	275	przeciętna
Manierka metalowa	2 zk	15	sporadyczna
Manierka skórzana	15 s	5	mała
Menażka drewniana	10 s	5	duża
Menażka metalowa	1 zk	5	duża
Mieszek	2 s	1	duża
Miska drewniana lub gliniana	8 p	—	powszechna
Plecak	30 s	20	duża
Puchar	3 s	2	przeciętna
Sakiewka, duża	5 s	1	duża
Sakiewka, mała	2 s	—	duża
Skrzynia żelazna, duża	10 s	300	przeciętna
Skrzynia żelazna, mała	1 zk	150	duża
Szkatuła, duża	5 zk	300	mała
Szkatuła, mała	2 zk	75	przeciętna
Szklanka	2 s	1	mała
Tobolek	2 zk	5	mała
Tuba, mapnik	1 zk	2	sporadyczna
Worek, duży	5 s	7	duża
Worek, mały	30 p	4	duża

Tabela A-15: Przedmioty osobiste

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Biblioteczka lub szafka na zwoje	75 <i>zk</i>	650	sporadyczna
Biurko	50 <i>zk</i>	1 000	sporadyczna
Drabina	10 <i>s</i>	50	przeciętna
Drabinka sznurowa	3 <i>zk</i>	20	mała
Drąg (1 metr)	1 <i>s</i>	10	duża
Dzwoneczek	25 <i>s</i>	2	przeciętna
Grzebień albo szczotka	15 <i>p</i>	1	duża
Hubka i krzesiwo	30 <i>s</i>	5	duża
Kanapa	30 <i>zk</i>	1 200	sporadyczna
Klamerki (12)	1 <i>s</i>	2	przeciętna
Kłódka dobrej jakości	30 <i>zk</i>	5	sporadyczna
Kłódka zwykła	1 <i>zk</i>	5	przeciętna
Koc	25 <i>s</i>	10	duża
Kosmetyki	10 <i>s</i>	1	przeciętna
Kości do gry	6 <i>s</i>	–	duża
Kości do gry, obciążane	12 <i>s</i>	–	sporadyczna
Kotwiczka do wspinaczki	4 <i>zk</i>	20	mała
Krzesło	3 <i>zk</i>	300	przeciętna
Lina (1 metr)	1 <i>s</i>	3	przeciętna
Lusterko posrebrzane, małe	20 <i>zk</i>	2	znikoma
Lustro metalowe, duże	10 <i>zk</i>	10	rzadka
Materac puchowy	12 <i>zk</i>	350	sporadyczna
Materac siennik	8 <i>zk</i>	400	mała
Mydło	2 <i>p</i>	3	przeciętna
Namiat duży	2 <i>zk</i>	50	mała
Namiat, mały	15 <i>s</i>	20	przeciętna
Namiat, pawilon	10 <i>zk</i>	800	mała
Paciorki	1 <i>s</i>	–	mała
Palatka	5 <i>s</i>	20	przeciętna
Perfumy	1 <i>zk</i>	–	przeciętna
Podnózek	1 <i>zk</i>	50	mała
Przybory do golenia	3 <i>zk</i>	2	mała
Rama łóżka	8 <i>zk</i>	1 600	mała
Stół	8 <i>zk</i>	1 500	przeciętna
Szafa	50 <i>zk</i>	800	mała
Sztandar	10 <i>zk</i>	50	przeciętna
Sztućce drewniane	5 <i>s</i>	2	duża
Sztućce metalowe	3 <i>zk</i>	4	przeciętna
Sztućce srebrne	15 <i>zk</i>	3	sporadyczna
Śpiwór	15 <i>zk</i>	20	duża
Tabakiera	2 <i>zk</i>	1	mała
Talia kart	1 <i>zk</i>	1	duża

Tabela A-16: Mikstury

Mikstura	Cena	Obc.	Dostępność
Dar Grety	30 <i>zk</i>	–	znikoma
Esencja Chaosu	225 <i>zk</i>	–	znikoma
Kojący Nektar Esmeraldy	300 <i>zk</i>	–	znikoma
Lek Na Wszelkie Zło	18 <i>s</i>	–	przeciętna
Mikstura lecznicza	5 <i>zk</i>	–	mała
Mleko Niziołków	50 <i>zk</i>	–	sporadyczna
Napój odwagi	10 <i>zk</i>	–	przeciętna
Odtrutka	11 <i>zk</i>	–	przeciętna
Piwo Bugmana	50 <i>zk</i>	–	znikoma
Pocafunek Dwórki	25 <i>zk</i>	–	sporadyczna
Sokole Oko	25 <i>s</i>	–	sporadyczna

Tabela A-17: Narzędzia

Narzędzie	Cena	Obc.	Dostępność
Czekan	2 <i>zk</i>	10	sporadyczna
Łłuta do drewna	8 <i>zk</i>	5	przeciętna
Drewniany klin	8 <i>p</i>	2	duża
Gwoździe (10)	1 <i>p</i>	–	duża
Haczyk na ryby i żyłka	3 <i>s</i>	2	przeciętna
Igły do szycia (5)	8 <i>s</i>	–	duża
Kajdany	5 <i>zk</i>	20	mała
Kilof	25 <i>s</i>	20	mała
Klej	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Klepsydra	5 <i>zk</i>	5	rzadka
Kolek	5 <i>s</i>	5	przeciętna
Kosa	5 <i>zk</i>	20	przeciętna
Kowadło	65 <i>zk</i>	300	rzadka
Kuźnia	1 200 <i>zk</i>	5 000	mała
Liczydło	10 <i>zk</i>	5	rzadka
Lont	1 <i>s</i>	–	sporadyczna
Luneta	100 <i>zk</i>	5	rzadka
Łańcuch (1 metr)	30 <i>s</i>	5	rzadka
Łom	10 <i>s</i>	10	przeciętna
Łopata	25 <i>s</i>	20	przeciętna
Mapy do nawigacji	25 <i>zk</i>	5	rzadka
Miech	6 <i>zk</i>	10	przeciętna
Młot	2 <i>zk</i>	5	przeciętna
Młot kowalski	1 <i>zk</i>	40	przeciętna
Motyka	2 <i>zk</i>	10	duża
Moździerz i tłuczek	4 <i>zk</i>	50	przeciętna
Narzędzia (grawerskie)	50 <i>zk</i>	20	rzadka
Narzędzia (kowalskie)	50 <i>zk</i>	300	rzadka
Narzędzia (medyka)	50 <i>zk</i>	50	rzadka
Narzędzia (nawigatora)	50 <i>zk</i>	20	rzadka
Narzędzia (rzemieślnicze)	50 <i>zk</i>	40	rzadka
Narzędzia (inne)	50 <i>zk</i>	50	mała
Noże rzeźnicze	13 <i>zk</i>	20	przeciętna
Oselka	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Piła do drewna	7 <i>zk</i>	10	przeciętna
Piła do metalu	5 <i>zk</i>	5	przeciętna
Plug	10 <i>zk</i>	150	przeciętna
Potrząsk, mały	2 <i>zk</i>	20	przeciętna
Potrząsk, duży	4 <i>zk</i>	40	mała
Sieć rybacka	18 <i>s</i>	30	duża
Szkło powiększające	75 <i>zk</i>	5	znikoma
Sznurek	8 <i>p</i>	–	powszechna
Sztaba metalu	25 <i>s</i>	20	mała
Sztanca do monet	10 <i>zk</i>	5	rzadka
Szydło	2 <i>s</i>	2	przeciętna
Świeca zegarowa	12 <i>s</i>	2	mała
Taczka	10 <i>zk</i>	70	przeciętna
Wabik	25 <i>s</i>	–	przeciętna
Waga	20 <i>zk</i>	75	sporadyczna
Widły	1 <i>zk</i>	10	duża
Wnyki	1 <i>zk</i>	5	przeciętna
Wosk do pieczęci	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Wytrychy	10 <i>zk</i>	20	mała
Zestaw do charakteryzacji	5 <i>zk</i>	10	sporadyczna
Zestaw pilników	6 <i>zk</i>	5	mała
Żelazo do znakowania	5 <i>zk</i>	10	przeciętna

Tabela A-18: Trucizny

Trucizna	Cena	Obc.	Dostępność
Arszenik	1 200 <i>zk</i>	—	znikoma
Cyjank	30 <i>zk</i>	—	znikoma
Cykuta	150 <i>zk</i>	—	znikoma
Czarny Jad	30 <i>zk</i>	—	znikoma
Czarny lotos	20 <i>zk</i>	—	znikoma
Grzybki Szalonego			
Kapelusznika	30 <i>zk</i>	—	znikoma
Jad kobry	350 <i>zk</i>	—	znikoma
Jad mantikory	65 <i>zk</i>	—	znikoma
Jad pająka	20 <i>zk</i>	—	rzadka
Jad zielonego skorpiona	1 000 <i>zk</i>	—	znikoma
Korzeń mandragory	25 <i>zk</i>	—	znikoma
Krew Sigmara	80 <i>zk</i>	—	rzadka
Lubczyk	10 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Lulek czarny	50 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Sercobój	800 <i>zk</i>	—	znikoma
Szkarłatny Cień	35 <i>zk</i>	—	znikoma
Ślina chimery	150 <i>zk</i>	—	znikoma
Tojad	10 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Wilcza jagoda	15 <i>zk</i>	—	rzadka
Wścieklica	35 <i>zk</i>	—	rzadka

Tabela A-19: Protezy

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Deska żebracza	5+ <i>p</i>	10	przeciętna
Dłoń weterana	60+ <i>zk</i>	—	rzadka
Hak	10+ <i>s</i>	—	mała
Opaska na oko	6+ <i>p</i>	—	przeciętna
Płytkaszczkowa	1+ <i>s</i>	—	mała
Pozłacany nos	6+ <i>s</i>	—	sporadyczna
Szklane oko	1+ <i>s</i>	—	mała
Sztuczna noga	6+ <i>s</i>	—	mała
Sztuczne zęby	3+ <i>s</i>	—	mała
Tatuaż	3+ <i>s</i>	—	mała
Trąbka do ucha	5 <i>p</i>	—	przeciętna

Tabela A-20:

Zwierzęta domowe i niecodzienne

Zwierzę	Cena	Obc.	Dostępność
Gołąb pocztowy	1 <i>zk</i>	—	mała
Kot	1 <i>s</i>	—	duża
Kruk tresowany	10 <i>zk</i>	—	rzadka
Malpa	40 <i>zk</i>	—	rzadka
Pies	3 <i>zk</i>	—	duża
Pies bojowy	30 <i>zk</i>	—	rzadka
Ptak łowczy	80 <i>zk</i>	—	rzadka

Tabela A-21: Osobliwości

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Amulet	2 <i>p</i>	—	przeciętna
Bezoar	30 <i>zk</i>	—	rzadka
Czosnek	7 <i>p</i>	—	przeciętna
Księga wiedzy tajemnej	500 <i>zk</i>	—	znikoma
Napar kojący	5 <i>p</i>	—	przeciętna
Pieczęć czystości	8 <i>zk</i>	—	mała
Relikwia	10+ <i>zk</i>	—	rzadka
Ropuszy kamień	40 <i>zk</i>	—	znikoma
Szkoło z Miragliano	40 <i>zk</i>	2	rzadka
Szmaragdowy proszek	100 <i>zk</i>	1	rzadka
Talizman szczęścia	15 <i>zk</i>	—	mała
Woda święcona	10 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Zestaw odtrutek	3 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Zwój	1 <i>zk</i>	—	przeciętna

Tabela A-22: Przybory religijne

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Kadzidło (bryłka lub laska)	1 <i>zk</i>	—	przeciętna
Kadzielnica	2 <i>zk</i>	25	mała
Kandelabr	15 <i>zk</i>	10	mała
Kropidło	30 <i>zk</i>	10	mała
Misa, mała	10 <i>zk</i>	15	przeciętna
Misa, średnia	20 <i>zk</i>	30	mała
Misa, duża	50 <i>zk</i>	50	mała
Relikwiarz	3 <i>zk</i>	10	mała
Różaniec	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Świecznik	6 <i>s</i>	5	przeciętna

Tabela A-23: Wierzchowce

Wierzchowiec	Cena	Obc.	Dostępność
Bretoński rumak bojowy	750 <i>zk</i>	—	rzadka
Lekki koń bojowy	300 <i>zk</i>	—	przeciętna
Kuc	50 <i>zk</i>	—	przeciętna
Koń wierzchowy	80 <i>zk</i>	—	przeciętna
Rumak	500 <i>zk</i>	—	sporadyczna

Tabela A-24: Rząd koński

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Juki	2 <i>zk</i>	5	mała
Obrok	5 <i>p</i>	50	duża
Przybory stajenne	5 <i>zk</i>	30	przeciętna
Siodło	5 <i>zk</i>	50	przeciętna
Uprząż	1 <i>zk</i>	20	przeciętna



Tabela A-25: Lądry

Typ zbroi	Cena	Obc.	Oślaniane lokacje	PZ	Dostępność
<i>Zbroje skórzane</i>					
Półpancerz	50 <i>zk</i>	120	korpus, przednie nogi	1	sporadyczna
Skórznia	75 <i>zk</i>	240	wszystkie	1	sporadyczna
<i>Zbroje ćwiekowane</i>					
Półpancerz	135 <i>zk</i>	240	korpus, przednie nogi	2	rzadka
Skórznia	270 <i>zk</i>	480	wszystkie	2	rzadka
<i>Zbroje kolcze</i>					
Półpancerz	255 <i>zk</i>	315	korpus, przednie nogi	3	rzadka
Zbroja kolcza	510 <i>zk</i>	630	wszystkie	3	rzadka
<i>Zbroje luskowe</i>					
Półpancerz	540 <i>zk</i>	900	korpus, przednie nogi	4	rzadka
Zbroja luskowa	1 080 <i>zk</i>	1 800	wszystkie	4	rzadka
<i>Zbroje płytowe</i>					
Półpancerz	600 <i>zk</i>	600	korpus, przednie nogi	5	znikoma
Zbroja płytowa	1 200 <i>zk</i>	1 200	wszystkie	5	znikoma

Tabela A-26: Inwentarz żywy

Zwierzę	Cena	Obc.	Dostępność
Drób	5 <i>p</i>	—	duża
Koń juczny	40 <i>zk</i>	—	duża
Koń pociągowy	25 <i>zk</i>	—	duża
Koza	2 <i>zk</i>	—	duża
Krowa	10 <i>zk</i>	—	duża
Muł	20 <i>zk</i>	—	duża
Osiół	15 <i>zk</i>	—	duża
Owca	2 <i>zk</i>	—	duża
Świnia	3 <i>zk</i>	—	duża
Wół	30 <i>zk</i>	—	duża

Tabela A-29: Środki transportu

Przedmiot	Cena	Obc.	Dostępność
Barka rzeczna	1 200 <i>zk</i>	—	rzadka
Kareta lub powóz	500 <i>zk</i>	—	rzadka
Łódź rzeczna	600 <i>zk</i>	—	rzadka
Łódź wiosłowa	90 <i>zk</i>	900	mała
Statek morski	12 000 <i>zk</i>	—	sporadyczna
Wóz	90 <i>zk</i>	—	przeciętna
Wózek	50 <i>zk</i>	—	przeciętna

Tabela A-30: Przydrożny zajazd

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	1 <i>s</i>
Kiepski posiłek	1 <i>p</i>
Zwykłe jedzenie	3 <i>p</i>
Dobry obiad	6 <i>p</i>
Szlachecka uczta	1 <i>s</i>
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	5 <i>p</i>
Wynajem pokoju	10 <i>s</i>
Miejsce w stajni (opłata za konia na jedną noc)	10 <i>p</i>

Tabela A-27: Usługi transportowe

Sposób podróżowania	Cena	Dostępność: Żniwa /poza sezonem	Przeciętna prędkość
Powóz	1 <i>zk</i> /7 <i>zk</i>	mała/ sporadyczna	6 km/h
Wóz lub furmanka	1 <i>p</i> /15 <i>p</i>	duża/ sporadyczna	4 km/h
Wóz trzykonny	10 <i>s</i> /4 <i>zk</i>	przeciętna/ rzadka	6 km/h
Wózek dwukonny	1 <i>s</i> /3 <i>zk</i>	duża/ sporadyczna	6 km/h

Tabela A-28: Wodne usługi transportowe

Środek transportu	Cena	Dostępność: Żniwa/ poza sezonem	przeciętna prędkość
Łódź rzeczna/Barka	1 <i>s</i> /5 <i>s</i>	duża/przeciętna	4 km/h
Statek	1 <i>zk</i> /5 <i>zk</i>	przeciętna	15 km/h

Tabela A-31: Noclegownia

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	2 <i>s</i>
Kiepski posiłek	1 <i>p</i>
Zwykłe jedzenie	2 <i>p</i>
Dobry obiad	4 <i>p</i>
Szlachecka uczta	10 <i>p</i>
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	3 <i>p</i>
Wynajem pokoju	5 <i>s</i>
Mieszkanie na tydzień	10+ <i>p</i>

Tabela A-32: Ziemia

Ziemia	Cena za hektar	Cena za metr ²	Wynajem na rok	Obc.	Dostępność
Kiepska na wsi	90 <i>zk</i>	2,25 <i>p</i>	8 <i>zk</i> /ha	—	przeciętna
Porządna na wsi	180 <i>zk</i>	4,5 <i>p</i>	18 <i>zk</i> /ha	—	przeciętna
Dobra na wsi	540 <i>zk</i>	1 <i>s</i>	55 <i>zk</i> /ha	—	mała
Najlepsza na wsi	1 800 <i>zk</i>	4 <i>s</i>	180 <i>zk</i> /ha	—	sporadyczna
Kiepska w mieście	450 <i>zk</i>	1 <i>s</i>	45 <i>zk</i> /ha	—	mała
Porządna w mieście	900 <i>zk</i>	2 <i>s</i>	90 <i>zk</i> /ha	—	sporadyczna
Dobra w mieście	2 700 <i>zk</i>	5,5 <i>s</i>	270 <i>zk</i> /ha	—	rzadka
Najlepsza w mieście	9 000 <i>zk</i>	1 <i>zk</i>	900 <i>zk</i> /ha	—	znikoma

Tabela A-33: Wyszynk

Udogodnienie	Cena
Kąpiel	—
Kiepski posiłek	1 <i>p</i>
Zwykłe jedzenie	2 <i>p</i>
Dobry obiad	3 <i>p</i>
Szlachecka uczta	—
Miejsce do spania przy kominku	1 <i>p</i>
Nocleg we wspólnej sali (opłata za noc)	3 <i>p</i>
Wynajem pokoju	—
Mieszkanie na tydzień	—
Miejsce w stajni (opłata za konia na jedną noc)	—

Tabela A-38: Nieruchomości

Budynek	Cena	Wynajem (rok)*	Dostępność
Wiejska chata	90 <i>zk</i>	4 <i>zk</i>	przeciętna
Wiejski dom	270 <i>zk</i>	13 <i>zk</i>	przeciętna
Gospodarstwo	450 <i>zk</i>	23 <i>zk</i>	mała
Wiejska posiadłość	2 400 <i>zk</i>	60 <i>zk</i>	rzadka
Dom w mieście	450 <i>zk</i>	11 <i>zk</i>	przeciętna
Porządny dom w mieście	1 500 <i>zk</i>	75 <i>zk</i>	mała
Wystawny dom w mieście	2 400 <i>zk</i>	120 <i>zk</i>	sporadyczna
Bogaty dom z ogrodem	4 800 <i>zk</i>	240 <i>zk</i>	rzadka
Rzydzenia w mieście z ogrodem	21 600 <i>zk</i>	1 080 <i>zk</i>	rzadka
Pałacyk	30 000 <i>zk</i>	1 500 <i>zk</i>	znikoma

* Do ceny należy doliczyć koszt wynajęcia ziemi.

Tabela A-34: Rozpoczęcie działalności

Jakość działalności	Cena	Dostępność
Kiepska	100 <i>zk</i>	mała
Przeciętna	200 <i>zk</i>	sporadyczna
Dobra	600 <i>zk</i>	rzadka
Najlepsza	2 000 <i>zk</i>	znikoma

Tabela A-39: Zarobki rzemieślnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	18 <i>p</i>	9 <i>s</i>	25 <i>zk</i>	przeciętna
Przeciętny	34 <i>p</i>	17 <i>s</i>	45 <i>zk</i>	przeciętna
Dobry	50 <i>p</i>	25 <i>s</i>	65 <i>zk</i>	mała
Najlepszy	60 <i>p</i>	30 <i>s</i>	80 <i>zk</i>	sporadyczna

Tabela A-35: Zarobki fachowca

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	32 <i>p</i>	16 <i>s</i>	40 <i>zk</i>	przeciętna
Przeciętny	60 <i>p</i>	30 <i>s</i>	78 <i>zk</i>	przeciętna
Dobry	90 <i>p</i>	45 <i>s</i>	117 <i>zk</i>	mała
Najlepszy	120 <i>p</i>	60 <i>s</i>	156 <i>zk</i>	sporadyczna

Tabela A-40: Zarobki sługi

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	8 <i>p</i>	4 <i>s</i>	10 <i>zk</i>	przeciętna
Przeciętny	12 <i>p</i>	6 <i>s</i>	15 <i>zk</i>	przeciętna
Dobry	20 <i>p</i>	10 <i>s</i>	26 <i>zk</i>	mała
Najlepszy	24 <i>p</i>	12 <i>s</i>	32 <i>zk</i>	sporadyczna

Tabela A-36: Zarobki kuglarza

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	16 <i>p</i>	8 <i>s</i>	20 <i>zk</i>	przeciętna
Przeciętny	28 <i>p</i>	14 <i>s</i>	36 <i>zk</i>	przeciętna
Dobry	40 <i>p</i>	20 <i>s</i>	52 <i>zk</i>	mała
Najlepszy	52 <i>p</i>	26 <i>s</i>	67 <i>zk</i>	sporadyczna

Tabela A-37: Zarobki robotnika

Poziom umiejętności	Dniówka	Tygodniówka	Dochód roczny	Dostępność
Kiepski	6 <i>p</i>	3 <i>s</i>	8 <i>zk</i>	przeciętna
Przeciętny	10 <i>p</i>	5 <i>s</i>	13 <i>zk</i>	przeciętna
Dobry	16 <i>p</i>	8 <i>s</i>	20 <i>zk</i>	mała
Najlepszy	20 <i>p</i>	10 <i>s</i>	26 <i>zk</i>	sporadyczna

Tabela A-41: Niezwykłe monety

Moneta	Wartość	Dostępność
Srebrny liść	250 <i>zk</i>	znikoma
Suvarna z Indu	10 <i>zk</i>	rzadka
Talent z Tilei	15 <i>zk</i>	rzadka
Złote koku	25 <i>zk</i>	znikoma

Monety z czasów przed powstaniem Imperium:

Złote	5 <i>zk</i>	znikoma
Srebrne	2 <i>zk</i>	rzadka
Miedziane	10 <i>s</i>	rzadka
Drewniane	5 <i>p</i>	sporadyczna

Tabela A-42: Podwładni

Wykupione rozwinięcia	Roczny żołd	Tygodniówka*	Dniówka	Udział**	Dostępność
6	100 zk	2 zk	6 s	—	mała
12	150 zk	3 zk	10 s	1/2	mała
18	225 zk	4 zk	15 s	3/4	sporadyczna
24	350 zk	7 zk	25 s	1	sporadyczna
30	525 zk	10 zk	35 s	1	rzadka
36	800 zk	15 zk	50 s	1	znikoma
>36	+200 zk/6 rozwinięć	+10 zk/6 rozwinięć	+35 s/6 rozwinięć	1	znikoma

* Podwładny powinien mieć jeden dzień wolny w tygodniu.

** Podwładny powinien otrzymać taką część udziału w łupach, jakie drużyna zdobyła w trakcie przygody.

Tabela A-43: Bizuteria

Bizuteria	Brąz	Srebro	Srebro/Złoto	Srebro/kamienie szlachetne	Złoto/kamienie szlachetne
Bransoleta	8 zk	16 zk	24 zk	48 zk	96 zk
Kolczyki	18 zk	36 zk	54 zk	108 zk	216 zk
Naszyjnik/brosza	20 zk	40 zk	60 zk	120 zk	240 zk
Opaska	25 zk	50 zk	75 zk	150 zk	300 zk
Pierścień	20 zk	40 zk	60 zk	120 zk	240 zk
Torques	35 zk	70 zk	105 zk	210 zk	420 zk
Wisior	30 zk	60 zk	90 zk	180 zk	360 zk
Wisiołek	15 zk	30 zk	15 zk	90 zk	180 zk

Tabela A-44: Kamienie szlachetne

Klejnót	Nieoszlifowany	Oszlifowany	Wygląd
Agat	9 s	5 zk	Przejrzysty, dowolnego koloru. Najczęściej spotyka się brązowe, błękitne, białe lub czerwone. Nie ma dwóch identycznych agatów na świecie.
Ametyst	5 zk	50 zk	Przejrzysty, ciemnopurpurowy, czasem z mlecznym nalotem.
Bursztyn	5 zk	50 zk	Przejrzysty o złotej barwie. Bursztyn to skamieniała żywica.
Chalcedon	3 zk	25 zk	Występuje w wielu różnych kolorach, niekiedy przemieszanych.
Chryzoberyl	5 zk	50 zk	Przejrzysty żółty, czasem wpadający w pomarańcz, zielonkawy odcień, jasno lub ciemnozielony, brązowo-zielony, niebieskozielony, brązowy lub szary.
Cyrkonia	5 zk	50 zk	Przejrzysty bezbarwny kamień, czasem żółty, brązowy, czerwono-brązowy, pomarańczowy, jasno niebieski, jasnozielony, jasnopurpurowy, różowy.
Diamant	250 zk	2 500+ zk	Bezbarwny lub biały, zwykle o odcieniu żółtawym, czasem pomarańczowym, brązowym, a najrzadziej błękitnym. Zdarzają się zielone i czarne kamienie.
Gagat	10 zk	100 zk	Mętny czarny.
Granat	10 zk	100+ zk	Przejrzysty czerwony, brązowo-zielony, czasem fioletowy. Spotyka się granaty wszystkich barw, oprócz niebieskiej.
Hematyt	9 s	5 zk	Mętny ciemnoszary kolor, czasem z czarnymi plamkami.
Hiacynt	250 zk	2 500 zk	Przejrzysty, płomiennie pomarańczowy kolor.
Jadeit	20 zk	200 zk	Półprzejrzysty zielony kolor, zarówno o jasnych odcieniach, jak i ciemnych.
Kamień księżycowy	15 zk	150 zk	Półprzejrzysta biel z błękitną poświatą.
Kryształ górski	1 zk	10 zk	Przejrzysty, bez kolorów.
Kware	8 s	4 zk	Przejrzysty błękit, szarość, żółć lub błękit.
Lapis-lazuli	1 zk	10 zk	Mętny jasnoniebieski lub ciemnoniebieski o żółtawym odcieniu.
Malachit	1 zk	10 zk	Mętny jasny lub ciemny błękit i ciemna zielen.
Obsydian	9 s	5 zk	Matowa czerń.
Oliwin	75 zk	750 zk	Przejrzysta oliwkowa zielen.
Onyks	3 zk	30 zk	Matowa, czysta czerń lub biel albo czarno-biały.
Opal, czarny	300 zk	3 000 zk	Przejrzysta ciemna zielen ze złotymi lub czarnymi plamkami.
Opal, pospolity	100 zk	1 000 zk	Przejrzysta biel, żółć, pomarańcz, czerwien, purpura, błękit, zielen, szarość, brąz lub czerń.
Perła	—	400 zk	Matowa czerń, róż lub biel.
Perła, pospolita	—	100 zk	Matowa biel.
Rubin	500 zk	5 000 zk	Przejrzysta czerwien z domieszką brązu, purpurowa czerwien lub krwista czerwien.
Spinel błękitny	25 zk	250 zk	Przejrzysty ciemny błękit.
Spinel zwykły	5 zk	50 zk	Przejrzysty czerwony, różowy, fioletowy, zielony, pomarańczowy, żółty, biały lub czarny.
Szafir	80 zk	1 000 zk	Przejrzysty bezbarwny, czasem błękitny, chociaż możliwe jest także występowanie innych kolorów.
Szmaragd	50 zk	500 zk	Przejrzysty ciemnozielony.
Topaz	40 zk	400 zk	Przejrzysty pomarańcz, żółć, brąz, odcienie niebieskiego od jasnego do ciemnego, róż, bezbarwny biały, jasno purpurowy, morski błękit, zielen.
Turmalin	6 zk	60 zk	Przejrzysta zielen, czerwien, błękit, purpura, róż, żółć, pomarańcz, brąz, kolor biały, czarny lub brak barwy. Zdarzają się też kamienie wielokolorowe.
Tygrysie oko	16 s	8 zk	Półprzejrzysty brązowy kolor ze złotym środkiem.

— Indeks —

A

Alkohol	59
Bimber	59
Bretońska brandy	60
Butelka gorzalki	61
Miód pitny	60
Piwo ciemne	60
Piwo jasne	61
Wino	61
Amulet	74
Amunicja	44
Arkan	39
Artykuły piśmiennicze	65

B

Balista
Berdysz
Bezoar
Biblioteczka
Bicz
Biurko
Biżuteria
Bolas
Bretoński rumak bojowy
Broń biała
 Drzewcowa
 Dwuręczna
 Improwizowana
 Jednoręczna
 Kawaleryjska
 Niszczenie
 Parująca
 Specjalna
 Szermiercza
 Zwykła
Broń zasięgowa
 Improwizowana
 Palna
 Rzucana
 Wybuchowa
Buława
 Maczuga
 Pałka

C

Cechy oręża	41, 46
Czekan	28
Bojowy	28
Młotek rycerski	28
Nadziak	28
Czosnek	75

Dostępność	4
Drabina	62
Drąg	62
Drogi	85

Działalność gospodarcza	93
Dochód	93
Rodzaje	93
Działo	50
Dziela sztuki	116

G

Garlacz	45
Garota	31
Gizarma	33
Glewia	33
Głodowanie	60

H

Halabarda	33
Handel	12
Herby	24

Instrumenty muzyczne	64
Inwentarz żywy	84
Ithilmar	42

I

Jakość wykonania	
Amunicji	44
Broni	28
Broni palnej	46
Ekwipunku	54
Zbroi	22
Jedzenie	58

K

Kacza stopa	44
Kaganek	62
Kanapa	63
Kastet	31
Katapulta	50
Klamerki	63
Klejnoty	114
Kłódka	63
Koc	63
Koń wierzchowy	82
Kopia	33
Korbacz	35
Kosa bojowa	33
Kosmetyki	63
Kości do gry	63

Kot
Kreda
Kruk
Krzesiwo
Krzesło
Księga
Księga wiedzy tajemnej
Kuc
Kurs wymiany
Kusza
Pistoletowa
Wielostrzałowa

L

Lanca
Latarnia
Lekki koń bojowy
Lewak
Lina
Lustro

Ładunek zapalający
Łamacz mieczy
Łuk
 Długi
 Elfi
 Krótki
 Obleźniczy

M

Malpa
Materac
Medykamenty
Miecz
 Chopesz
 Długi
 Jatagan z Indu
 Kordelas
 Krótki
 Pałasz
 Półtoraręczny
 Szamszır
Mikstury
 Dar Grety
 Esencja Chaosu
 Kojący Nektar Esmer
 Lek na Wszelkie Zło
 Mikstura lecznicza
 Mleko Niziołków
 Napój odwagi
 Odrutka
 Piwo Bugmana

Pocutunek Dwórki	71
Sokole Oko	72
Młot	29
Białych Wilków	36
Bretoński	33
Do rzucania	39
Moda	51
Nieludzie	52
Północ	52
Wschód	52
Zachód	52
Monety	6
Altdorfskie	7
Bretońskie	6
Elfie	8

Monety	6
Altdorfskie	7
Bretońskie	6
Elfie	8
Estalijskie	7
Hochlandzkie	7
Imperialne	7
Kislevskie	8
Krasnoludzkie	8
Ostlandzkie	8
Srebrne liście	113
Stirlandzkie	8
Suvarny z Indu	113
Tileańskie	8
Tileańskie talenty	113
Wissenlandzkie	8
Z innych krain	9
Z Krainy Zgromadzenia	7
Z Księstw Granicznych	8
Z Middenheim	7
Z Norski	8
Z Talabheim	8
Złote koku	114

Muszkiet	45
Hochlandzki	44
Mydło	63

N

Namiot	63
Narzędzia	66
Nieruchomości	90
Niewypały	47
Noclegownia	89
Nóż do rzucania	39

Obciążenie	4
Odsprzedaż towarów	5
Odtrutki	75
Olej do latarni	62
Opał	62
Opieka medyczna	100
Osęk	33
Oszczep	38
Ośrodki handlowe	13
Oświetlenie	61

Szlachetni państwo, wstąpcie do mego kramu!

Bez odpowiedniego ekwipunku nawet najdzielniejsi awanturnicy nie mają zbyt wielkich szans w mrocznym i ponurym świecie Warhammera. W tym dodatku znajdziesz kompletny spis wyposażenia, jakie każdy poszukiwacz przygód powinien zgromadzić, nim wyruszy przeciwko orkom, trollom czy rycerzom Chaosu. Bogaty wybór uzbrojenia i opancerzenie pozwoli Twojemu Bohaterowi być przygotowanym na niemal każdego przeciwnika.

Oprócz tego:

- Handel – szlaki handlowe, rody kupieckie, a także informacje o handlu wymiennym i towarowym.
- System monetarny – kompletny opis różnego rodzaju pieniędzy używanych w całym Starym świecie i nie tylko. Znajdziesz tu także zasady dotyczące fałszowania monet.
- Opancerzenie – opis wszystkich używanych pancerzy, włącznie z nowymi rodzajami zbroi – łuskową i cwiekowaną. Oprócz tego regionalne odmiany pancerzy, godła i herby rycerskie oraz zasady niszczenia pancerzy czynią ten rozdział nieocenioną pomocą, jeśli zależy Ci na ochronie swojego Bohatera.
- Uzbrojenie – dokładny katalog broni, włącznie z nowymi rodzajami, modyfikacjami, oraz rzadko spotykanymi i bezcennymi typami broni. Broń biała, krótka i długa, broń strzelecka i palna, a także zasady dotyczące broni obłąnniczej uzupełniają ten istny arsenał wiedzy.
- Ekwipunek – wszystko, co przydaje się w trakcie podróży.
- Osobliwości – nowe trucizny, mikstury i różnego rodzaju dziwne przedmioty, dzięki którym Twój Bohater stanie się naprawdę wyjątkowy!
- Transport – rozszerzone zasady dotyczące zwierząt i transportu. Niezbędne przy planowaniu dłuższej podróży!
- Pracownicy – nowe zasady prowadzenia działalności, dotyczące wynajmowania pracowników najemnych. Wtedy, gdy potrzebujesz pomocy!

W magazynie Zbrojowni Starego Świata znajdziesz wszystko, czego może potrzebować Twój Bohater. Broń, zbroja oraz wszelkiego rodzaju ekwipunek, niezbędny w każdej wyprawie.

Przygoda czeka!

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. © Copyright Copernicus Corporation 2006. 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

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



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



ISBN: 83-86758-69-4



9 788386 758692 >