

# WARHAMMER® FANTASY® ROLE-PLAY



PONURY ŚWIAT NIEBEZPIECZNYCH PRZYGÓD



WERSJA BETA  
08/11/2019

# SPIS TREŚCI

## I WPROWADZENIE



|   |    |
|---|----|
| Powitanie w tej sążniściej księdze, wyjaśnienie podstawowych reguł, wprowadzenie do Najwspanialszego Imperium Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I oraz przechwycony list tajemniczego pochodzenia. |    |
| Gry fabularne .....   | 6  |
| Jak korzystać z tej książki.....  | 7  |
| List z Imperium.....  | 20 |

## II POSTAĆ



|  |    |
|--|----|
| Pożyteczny przewodnik po tworzeniu własnej postaci, dla pozytku Twojego i całej drużyny! |    |
| Tworzenie Bohatera .....   | 24 |
| Rasa .....   | 24 |
| Klasy i Profesje .....   | 30 |
| Atrybuty .....   | 33 |
| Umiejętności i Talenty .....   | 35 |
| Wyposażenie.....   | 37 |
| Szczegóły i Smaczki.....   | 37 |
| Drużyna .....  | 41 |
| Tchnij życie w Bohatera.....   | 42 |
| Rozwój.....  | 43 |
| Skończone!.....  | 43 |
| Podsumowanie Karty Postaci.....  | 44 |

## III KLASY I PROFESJE



Porywające możliwości zatrudnienia w Starym Świecie. Ponadto ten cudowny rozdział zawiera informacje, jak wykorzystywać doświadczenie zbierane podczas swoich starań, jak wpływa na bohatera jego status w społeczeństwie i jak możesz spróbować poprawić tę pozycję.

|                        |    |
|------------------------|----|
| Klasy .....            | 46 |
| Profesje.....          | 46 |
| Poziomy Profesji ..... | 47 |
| Rozwój Profesji .....  | 47 |
| Zmiana Profesji .....  | 48 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Status .....               | 49  |
| Poziom i Pozycja .....     | 49  |
| Określanie Statusu.....    | 50  |
| Zmiana Statusu .....       | 50  |
| Efekty Statusu .....       | 50  |
| Utrzymywanie Statusu ..... | 51  |
| Status i Zarabianie.....   | 51  |
| Uczni .....                | 53  |
| Aptekarz .....             | 53  |
| Czarodziej .....           | 54  |
| Inżynier.....              | 55  |
| Kapłan .....               | 56  |
| Lekarz .....               | 57  |
| Mniszka.....               | 58  |
| Prawnik.....               | 59  |
| Uczony .....               | 60  |
| Mieszczanie .....          | 61  |
| Agitator .....             | 61  |
| Kupiec .....               | 62  |
| Mieszczka.....             | 63  |
| Rzemieślnik .....          | 64  |
| Strażnik .....             | 65  |
| Szczęsłołap .....          | 66  |
| Śledczy .....              | 67  |
| Żebrak .....               | 68  |
| Dworzanie.....             | 69  |
| Artystka .....             | 69  |
| Doradca .....              | 70  |
| Namiestnik .....           | 71  |
| Poseł .....                | 72  |
| Służący .....              | 73  |
| Szlachcic.....             | 74  |
| Szpieg .....               | 75  |
| Zwadźca .....              | 76  |
| Pospolstwo .....           | 77  |
| Chłop .....                | 77  |
| Górnik .....               | 78  |
| Guślarz .....              | 79  |
| Łowca .....                | 80  |
| Mistyk .....               | 81  |
| Zarządcia .....            | 82  |
| Zielarka .....             | 83  |
| Zwiadowca .....            | 84  |
| Wędrowcy .....             | 85  |
| Biczownik .....            | 85  |
| Domokrążca .....           | 86  |
| Kuglarz .....              | 87  |
| Łowca Czarownic .....      | 88  |
| Łowczyni nagród .....      | 89  |
| Posłaniec .....            | 90  |
| Strażnik Dróg .....        | 91  |
| Woźnica .....              | 92  |
| Wodniacy .....             | 93  |
| Doker .....                | 93  |
| Flisak .....               | 94  |
| Pilot Rzeczny .....        | 95  |
| Pirat Rzeczny .....        | 96  |
| Przemytniczka .....        | 97  |
| Przewoźnik .....           | 98  |
| Strażnik Rzeczny .....     | 99  |
| Żeglarz.....               | 100 |
| Łotrykowie .....           | 101 |
| Banita .....               | 101 |
| Czarownica .....           | 102 |
| Hiena Cmentarna .....      | 103 |
| Paser .....                | 104 |
| Rajfur .....               | 105 |
| Reketer .....              | 106 |
| Szarlatań .....            | 107 |
| Złodziej .....             | 108 |
| Wojownicy .....            | 109 |
| Gladiator .....            | 109 |
| Kapłan-wojownik .....      | 110 |
| Kawalerzysta .....         | 111 |
| Ochroniarz .....           | 112 |
| Oprych .....               | 113 |
| Rycerz .....               | 114 |
| Zabójca .....              | 115 |
| Żołnierz .....             | 116 |

## UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY



Zbiór wszelkich biegłości, w których możesz chcieć opanować, wraz z omówieniem ich przeznaczenia i przykładów użycia.

|  |     |
|--|-----|
| Umiejętności.....                        | 117 |
| Ustalanie Poziomu Umiejętności .....     | 117 |
| Umiejętności Podstawowe i Zaawansowane   | 117 |
| Grupy Umiejętności i Specjalizacje ..... | 118 |
| Pełna Lista Umiejętności .....           | 118 |
| Talentы.....                             | 132 |
| Nabywanie Talentów .....                 | 132 |
| Lista Talentów .....                     | 132 |

## ZASADY



Trafny tytuł tego rozdziału sprawia, że niepotrzebny jest kwiectisty wstęp do niego. Przegląd mechanizmów gry, poczynając od Testu – podstawowego sposobu rozstrzygania działań – przez rozmaite sytuacje, które pojawić się mogą podczas rozgrywki po ich konsekwencje.

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Testy .....                          | 149 |
| Testy Proste .....                   | 149 |
| Automatyczne Sukcesy i Porażki ..... | 150 |
| Testy Ryzykowne .....                | 152 |
| Trudność Testów .....                | 153 |
| Pomoc .....                          | 155 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Walka .....                         | 156 |
| Upływ Czasu.....                    | 156 |
| Podsumowanie Zasad Walki .....      | 156 |
| Kolejność Inicjatywy .....          | 156 |
| Zaskoczenie .....                   | 156 |
| Twoja Tura Walki.....               | 157 |
| Atakowanie .....                    | 158 |
| Fuks i Pech.....                    | 159 |
| Walka Dystansowa.....               | 160 |
| Trudność w Walce.....               | 161 |
| Walka Dwoma Orężami .....           | 163 |
| Walka Bez Broni.....                | 163 |
| Walka z Wierzchowca.....            | 163 |
| Przewaga.....                       | 164 |
| Poruszanie się .....                | 164 |
| Ruch Podczas Walki.....             | 164 |
| Skoki i Upadki .....                | 166 |
| Pościg.....                         | 166 |
| Stany.....                          | 167 |
| Kumulacja Stanów .....              | 167 |
| Pełna Lista Stanów .....            | 167 |
| Przeznaczenie i Bohater .....       | 170 |
| Przeznaczenie i Szczęście.....      | 170 |
| Bohater i Determinacja .....        | 171 |
| Urazy .....                         | 172 |
| Rany, Rany Krytyczne i Śmierć ..... | 172 |
| Złamania.....                       | 179 |
| Zerwanie Mięśni.....                | 179 |
| Amputacje.....                      | 180 |
| Uzdrawianie .....                   | 181 |
| Pomoc Medyczna.....                 | 181 |
| Inne Źródła Obrażeń .....           | 181 |
| Zepsucie .....                      | 182 |
| Otrzymywanie Punktów Zepsucia.....  | 182 |
| Poddanie się Zepsuciui.....         | 183 |
| Utrata Punktów Zepsucia .....       | 183 |
| Choroby i Infekcje .....            | 186 |
| Litania Zarazy.....                 | 186 |
| Objawy.....                         | 188 |
| Psychologia .....                   | 190 |
| Testy Psychologii.....              | 190 |
| Czynniki Psychologiczne .....       | 190 |
| Psychologia w Innym Świecie.....    | 191 |

## POMIĘDZY PRZYGODAMI

|   |     |
|---|-----|
| Wydarzenia, które mają miejsce między waszymi eskapadami, wraz z pełnym asortymentem opcji do wyboru. |     |
| Wydarzenia.....   | 192 |
| Zajęcia .....   | 195 |
| Forsy jak lodu.....   | 195 |

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Obowiązki i Odpowiedzialność ..... | 195 |
| Zajęcia Ogólne.....                | 196 |
| Zajęcia Właściwe Dla Klasy.....    | 200 |



## RELIGIE I WIARA

Opis bogów Starego Świata oraz ich kultów i wyznawców. Ponadto błogosławieństwa i cuda czynione przez tych, którzy poddają się boskiej woli. Uwaga! Ten rozdział zawiera także bluźnierczą wiedzę, której lepiej unikać!

|  |     |
|--|-----|
| Bogowie.....                             | 202 |
| Bogowie Imperium .....                   | 202 |
| Inne Panteony .....                      | 202 |
| Bogowie Chaosu .....                     | 203 |
| Kulty.....                               | 203 |
| Główne Kulty Imperium.....               | 204 |
| Wielkie Konklawe.....                    | 204 |
| Kult Mannana, Boga Morza .....           | 205 |
| Kult Morra, Boga Śmierci .....           | 206 |
| Kult Myrmidii, Bogini Strategii .....    | 207 |
| Kult Ranalda, Boga Podstępu .....        | 208 |
| Kult Rhyi, Bogini Płodności .....        | 209 |
| Kult Shallysi, Bogini Milosierdzia ..... | 210 |
| Kult Sigmara, Boga Imperium.....         | 211 |
| Kult Taala, Boga Dzikiej Natury .....    | 212 |
| Kult Ulryka, Boga Wojny .....            | 213 |
| The Cult of Verena,                      |     |
| Kult Vereny, Bogini Mądrości.....        | 214 |
| Krasnoludzcy Bogowie-Przodkowie .....    | 215 |
| Elfi Bogowie .....                       | 215 |
| Bogowie Niziołków .....                  | 215 |
| Bogowie Chaosu.....                      | 217 |
| Modlitwy.....                            | 217 |
| Błogosławieni.....                       | 217 |
| Błogosławieństwa i Cuda .....            | 217 |
| Punkty Grzechu.....                      | 217 |
| Gniew Bogów .....                        | 218 |
| Błogosławieństwa .....                   | 220 |
| Poziomy Sukcesu .....                    | 220 |
| Cuda.....                                | 222 |
| Poziomy Sukcesu .....                    | 222 |
| Cuda Mannana .....                       | 222 |
| Cuda Morra .....                         | 223 |
| Cuda Myrmidii .....                      | 223 |
| Cuda Ranalda .....                       | 224 |
| Cuda Rhyi .....                          | 225 |
| Cuda Shallysi.....                       | 225 |
| Cuda Sigmara .....                       | 226 |
| Cuda Taala .....                         | 226 |
| Cuda Ulryka.....                         | 227 |
| Cuda Vereny.....                         | 228 |

Tylko występní i obłąkani głupcy poważą się zapoznać z tym katalogiem tajemnej i zakazanej wiedzy. No chyba, że jesteś absolwentem Kolegiów Magii – w takim przypadku to lektura obowiązkowa!

|   |     |
|---|-----|
| Eter.....                               | 229 |
| Wiatry Magii .....                      | 229 |
| Język Magii .....                       | 230 |
| Osiem Tradycji .....                    | 230 |
| Magia Elfów .....                       | 233 |
| Mroczna Magia.....                      | 233 |
| Inne Tradycje.....                      | 233 |
| Reguły Magii.....                       | 233 |
| Percepcja magiczna .....                | 233 |
| Zaklęcia.....                           | 234 |
| Test Rzucania Zaklęcia .....            | 234 |
| Testy Splatania Magii .....             | 237 |
| Odpychanie Wiatrów Magii .....          | 237 |
| Rozpraszanie Magii .....                | 237 |
| Używanie Spaczenia.....                 | 237 |
| Lista Zaklęć .....                      | 238 |
| Dodatkowe Poziomy Sukcesu .....         | 238 |
| Magia Prosta .....                      | 240 |
| Powszechna Magia Tajemna .....          | 242 |
| Magia Tajemna Tradycji Kolorów.....     | 244 |
| Tradycja Cieni .....                    | 244 |
| Tradycja Metalu .....                   | 246 |
| Tradycja Niebios .....                  | 247 |
| Tradycja Ognia .....                    | 248 |
| Tradycja Śmierci .....                  | 249 |
| Tradycja Światła .....                  | 250 |
| Tradycja Zwierząt .....                 | 251 |
| Tradycja Życia .....                    | 252 |
| Zaklęcia Magii Tajemnej Czarownic ..... | 254 |
| Tradycja Guślarstwa .....               | 254 |
| Tradycja Czarownictwa .....             | 254 |
| Magia Czarnoksięska .....               | 255 |
| Tradycja Demonologii .....              | 255 |
| Tradycja Nekromancji .....              | 256 |
| Magia Chaosu .....                      | 257 |
| Tradycja Nurgle'a .....                 | 257 |
| Tradycja Slaanesh .....                 | 257 |
| Tradycja Tzeentcha .....                | 257 |

## MISTRZ GRY



Porady dla osób, które zamierzają kierować niesformną bandą. Ponadto ten rozdział zawiera przydatne informacje o podróżowaniu w Imperium i nagradzaniu graczy, którzy trzymają fason w obliczu nieuniknionych niepowodzeń.

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Porady Ogólne .....      | 259 |
| Tworzenie Bohatera ..... | 259 |
| Przy Stołe.....          | 260 |
| Podróże.....             | 261 |
| Po Grze .....            | 264 |

## WSPANIAŁY REIKLAND



Chwała niech będzie Reiklandowi, sercu całego Imperium! Poznaj rozległe miasta, nieprzebyte lasy i budzące podziw góry tej prowincji.

|  |     |
|--|-----|
| Opisanie Krainy .....                        | 267 |
| Góry, Wzgórza i Vorberglan.....              | 267 |
| Ponure Ciemne Lasy .....                     | 268 |
| Rzeki, Kanały i Jeziora .....                | 269 |
| Przeklecone i Cuchnące Mokradła .....        | 271 |
| Historia Reiklandu .....                     | 272 |
| Polityka .....                               | 276 |
| Rada Reiklandu.....                          | 276 |
| Zgromadzenie Reiklandu .....                 | 277 |
| Dobra Reiklandu .....                        | 277 |
| Osady.....                                   | 278 |
| Altdorf i Okoliczne Miasta.....              | 278 |
| Twardze i Warownie .....                     | 283 |
| Wsie, Siola i Miejscia Święte .....          | 285 |
| Pradawne Miejscia i Przerzążające Ruiny..... | 286 |

## PRZEWODNIK KONSUMENTA



Pieniądze, broń, pancerze, towary i usługi – wszystko to możesz wybrać i kupić, o ile stać cię na takie luksusy!

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Pieniądze.....           | 288 |
| Koszty Utrzymania .....  | 289 |
| Monety i Przestępcy..... | 289 |
| Na Zakupy.....           | 290 |

|  |     |
|--|-----|
| Dostępność.....  | 290 |
| Targowanie się i Handel.....   | 291 |
| Sprzedawanie .....   | 291 |
| Wymiana Towarowa .....   | 291 |
| Jakość Wykonania .....   | 291 |
| Zalety Przedmiotów.....  | 292 |
| Wady Przedmiotów .....   | 292 |
| Obciążenie.....  | 293 |
| Małe Przedmioty.....   | 293 |
| Duże Przedmioty .....  | 293 |
| Zwierzęta Juczne .....   | 293 |
| Przedmioty Noszone Na Sobię" .....   | 293 |
| Przeciążenie .....   | 293 |
| Broń.....  | 293 |
| Uszkodzenia a Obrażenia Broni .....  | 296 |
| Kategorie Broni Białej.....  | 296 |
| Długość Broni .....  | 297 |
| Kategorie Broni Zasięgowej .....   | 297 |
| Zasięg Broni .....   | 297 |
| Zalety Broni.....  | 297 |
| Wady Broni .....   | 299 |
| Pancerze.....  | 299 |
| Uszkodzenia Pancerza.....  | 299 |
| Zalety Pancerza.....   | 300 |
| Wady Pancerza .....  | 300 |
| Pakunki i Pojemniki.....   | 301 |
| Ubranie i Dodatki.....   | 302 |
| Jedzenie, Picie i Nocleg .....   | 302 |
| Narzędzia i Zestawy .....  | 303 |
| Księgi i Dokumenty.....  | 304 |
| Narzędzia Pracy i Warsztaty.....   | 305 |
| Zwierzęta i Pojazdy .....  | 306 |
| Narkotyki i Trucizny .....   | 306 |
| Ziela i Mikstury .....   | 307 |
| Protezy .....  | 308 |
| Wyposażenie Różne .....  | 308 |
| Najmici .....  | 309 |
| Pomocnicy .....  | 309 |
| <b>BESTIARIUSZ</b>   |     |
| <b>Wszelkiego rodzaju paskudne stwory, na które możecie się natknąć podczas przygód oraz szczegółowe informacje o ich możliwościach.</b> |     |
| Miejsca Trafień Stworzenia .....   | 310 |
| Ludy Reiklandu.....  | 311 |
| Ogry .....   | 312 |
| Czarna Bella - Człowiek, Bandyt.....   | 313 |
| Pol Dankels - Człowiek, Czarownik .....  | 313 |
| Zwierzyniec Reiklandu .....  | 314 |
| Niedźwiedzie .....   | 314 |
| Dziki .....  | 314 |
| Psy .....  | 315 |
| Olbrzymie szczury .....  | 315 |
| Olbrzymie pajaki .....   | 315 |
| Konie .....  | 316 |
| Gołębie .....  | 316 |
| Weże .....   | 316 |
| Wilki .....  | 317 |
| Potworne Bestie Reiklandu .....  | 317 |
| Bazyliaski .....   | 317 |
| Bagienne Ośmiornice .....  | 318 |
| Zębaczce Jaskiniowe .....  | 318 |
| Półgryfy .....   | 318 |
| Smoki .....  | 319 |
| Bestie Bagienne .....  | 319 |
| Fimiry .....   | 320 |
| Olbrzymy .....   | 320 |
| Gryfy .....  | 321 |
| Hipogryfy .....  | 321 |
| Hydry .....  | 322 |
| Dżabersmoki .....  | 322 |
| Mantikory .....  | 323 |
| Pegasi .....   | 323 |
| Trolle .....   | 324 |
| Wywerny .....  | 325 |
| Hordy Zielonoskórzych .....  | 325 |
| Orki .....   | 325 |
| Gobliny .....  | 326 |
| Snotlingi .....  | 326 |
| Niespokojni Umarli .....   | 327 |
| Szkielety .....  | 327 |
| Zombi .....  | 328 |
| Upiorne Wilki .....  | 328 |
| Ghule z Krypt .....  | 329 |
| Varghulfy .....  | 329 |
| Widma z Kurhanów .....   | 329 |
| Upiorne Płaczki .....  | 330 |
| Wampiry .....  | 330 |
| Duchy .....  | 331 |
| Niewolnicy Ciemności .....   | 331 |
| Zwierzoludzie, Dzieci Chaosu .....   | 331 |
| Gory .....   | 331 |
| Ungory .....   | 332 |
| Minotaury .....  | 332 |
| Szamani Rykowców .....   | 332 |
| Kultyści, Zagubieni i Przeklęci .....  | 333 |
| Mutanci .....  | 333 |
| Kultyści .....   | 333 |
| Wojownicy Chaosu .....   | 334 |
| Demony, Mamroczace Zastępy .....   | 335 |
| Krwiopuszce Khorna .....   | 335 |
| Demonetki Slaanesh .....   | 335 |
| Książęta Demonów .....   | 336 |
| Wstrętni Szczuroludzie .....   | 336 |
| Klanbracia .....   | 337 |
| Szturmoczury .....   | 337 |
| Szczuropłyty .....   | 337 |
| Cechy Stworzeń .....   | 338 |
| Karta Postaci .....  | 344 |
| Indeks .....   | 346 |

**Design and Development:** Dominic McDowall and Andy Law

**Writing:** Dave Allen, Gary Astleford, Graeme Davis, Jude Hornborg,  
Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask, TS Luikart, Dominic McDowall, Clive Oldfield

**Editing:** Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask

**Art Direction:** Jon Hodgson

**Cover:** Ralph Horsley

**Illustration:** Dave Allsop, Michael Franchina, Andrew Hepworth, Jon Hodgson,  
Ralph Horsley, Pat Loboyko, Sam Manley, Scott Purdy

**Graphic Design and Layout:** Paul Bourne

**Maps:** Andy Law

**Proofreading:** Jacob Rodgers

**Special thanks to** Jon Gillard, Christian Dunn, Michael Knight, Tom O'Neill and the rest of the GW team.

**Further thanks to** all the fans who took time to contact us by email, by Facebook,  
and on Discord during the preview period. Without all of you, this book would not be the same.

Published by Cubicle 7 Entertainment Ltd,  
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate,  
Swindon, SN25 5AZ, UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any  
form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the  
prior permission of the publishers.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.



© Copyright Copernicus Corporation 2019.

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

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

[www.copcorp.pl](http://www.copcorp.pl)

ISBN: 978-83-61656-83-3

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, logo the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, logo komety o dwóch ogonach, i wszelkie powiązane logo, ilustracje, grafiki, nazwy, potwory, rasy, pojazdy, miejsca, broni, postaci, i jego charakterystyczne podobieństwo, są albo ® albo TM, albo/i © Games Workshop Limited, zarejestrowane na całym świecie i używane na podstawie licencji. Logo Cubicle 7 Entertainment i Cubicle 7 Entertainment są znakami towarowymi należącymi do Cubicle 7 Entertainment Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

# • WPROWADZENIE •



*„A zatem, czego tu szukasz? Przygody?  
Być może. Złota? Zapewne. Sprawiedliwości?”*

*Ha, to dość względne pojęcie! Cóż to? Świętoszkowy błyśk w twoim oku? A, chcesz robić to, co jest właściwe... Dopóki jest to dobrze płatne, dostarcza ci rozrywki i pasuje do twoich poglądów. Niech będzie, to wystarczy. Nadasz się. Wejdź, opowiem ci o tej robocie”.*

Witajcie w grze **Warhammer Fantasy Roleplay**. Czekają na was cudowne rzeczy. Jedna osoba z waszej grupy będzie kontrolowała cały świat, podczas gdy reszta z was będzie w nim żyła i poznawała go, odkrywając prześwietne cudowności, plugawą ciemność i wszystko pomiędzy nimi.

Spotkacie wspaniałych bohaterów, którzy krzywią się z odrażą, przestępując ponad cierpiącą biedotą, oraz zepsutych łostrów, którzy zeszlali na złą drogę, służąc lepszej sprawie. Budzący lęk, lecz także respekt, czarodzieje doskonałą swoją sztukę w wysokich wieżach Kolegiów Magii, podczas gdy poza ich bezpiecznymi murami ci, którzy praktykują magię, wywołują strach i są piętnowani – często nie bez powodu, gdyż wielu mrocznych czarnoksiężników ochoczo sprzedałoby duszę w zamian za potęgę. Cnotliwi kapłani nieustannie starają się polepszyć los uciśnionych, a tymczasem agenci Bogów Chaosu podkopują to dobre dzieło i sprowadzają zniszczenie.

Szykujcie się na zmagania w rynsztokach, na walkę o przetrwanie i na zmierzenie się z zepsutym, które napiera zewsząd. Przygotujcie się na zagrożenia, te bowiem czyhają wszędzie, a nie stawicie im czoła w pojedynkę. Przede wszystkim jednak nastawcie się na ponure i niebezpieczne przygody w grze **Warhammer Fantasy Roleplay**!

## GRY FABULARNE

**Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP)** to tak zwana gra fabularna, określana też skrótem RPG, z angielskiego „roleplaying game”. Być może lepiej znane są wam gry RPG z komputerów lub konsol. W takim przypadku od razu poczujecie się jak u siebie. Jedna osoba z waszej grupy przyjmie rolę Mistrza Gry (MG), który opisuje świat i wszystko, co się dzieje. Pozostali będą Graczami – protagonistami gry, którzy dokonują interakcji ze światem przedstawianym przez MG. Gracze mówią MG, co robią ich

## KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE

Gra WFRP korzysta z dziesięciocziennej kostki, gdy wymagany jest rezultat losowy. Dziesięcioczienne kostki zazwyczaj mają ścianki oznakowane od 0 do 9, gdzie rzut 0 liczy się jako 10. W zasadach takie kości określane są jako  $k10$ , a ich liczba, którą trzeba rzucić, zawsze jest podana w następujący sposób:  $1k10$  za jedną kostkę,  $2k10$  za dwie kostki,  $3k10$  za trzy kostki i tak dalej.

Jeśli należy rzucić kilkoma kostkami, wyniki są zawsze sumowane. Zatem jeśli zasady proszą o rzucenie  $2k10$ , rzucasz dwoma dziesięcioczinnymi kostkami i dodajesz wyniki ich obu, na przykład rzut 0 i 3 oznacza wynik 13 ( $10+3=13$ ).

Czasami rzut kostką zostanie zmodyfikowany przez dodanie lub odjęcie liczby. Zatem rzut  $1k10+4$  oznacza rzut jedną dziesięcioczenną kostką i dodanie do wyniku 4, natomiast rzut  $2k10-3$  wskazuje, że należy rzucić dwoma dziesięcioczinnymi kostkami i odjąć od sumarycznego wyniku 3.

Ponadto zasady wykorzystują rzut dwoma dziesięcioczinnymi kostkami do uzyskania liczby od 1 do 100 (oznakowane jako  $1k100$ ). Aby to zrobić, jedna dziesięcioczenna kostka zostaje uznana za kość „dziesiątek”, a druga za kość „jedności”. Teraz rzuć dwoma kostkami i odczytaj wynik jako liczbę dwucyfrową. Uwaga, w tym przypadku wynik „0” na kostce odczytujemy zawsze właśnie jako zero! Zatem rzut 1 na kostce dziesiątek i 4 na kostce jedności daje wynik 14, a rzut 4 i 2 oznacza 42. Jeśli na obu kostkach wypadło 0, wynik wynosi 100.

Bohaterowie, a MG interpretuje rezultaty tych działań, w razie potrzeby posiłkując się zasadami gry. Tak wygląda ogólny tok rozgrywki. Gracze nadążają za intrygą, którą MG przygotowała na potrzeby gry. Możliwe, że podejmują decyzje całkiem na oslep, a nieszczęsny MG improwizuje jak szalony. Wszystkie te podejścia są w porządku.

Ta książka służy za podręcznik i zawiera wszystkie informacje oraz zasady opcjonalne potrzebne do prowadzenia sesji gier w świecie Warhammara. Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w gry fabularne, zalecamy, abyście wypróbowali *Zestaw startowy Warhammer Fantasy Roleplay* – który ma nauczyć was grać – albo ściagnijcie wprowadzenie do RPG z naszej strony internetowej [www.copcorp.pl](http://www.copcorp.pl).

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Te części podręcznika, które zainteresują przede wszystkim Gracza, znajdują się na początku. Nowi Gracze powinni zacząć od przejrzienia dwustronnych arkuszy i przeczytania listu przedstawiającego Imperium, ponieważ to jest właśnie miejsce, w którym będą osadzone pierwsze przygody publikowane przez wydawnictwo.

Następnie Gracze powinni przejrzeć kilka kolejnych rozdziałów, by poznać swoich Bohaterów i ich zdolności. **Rozdział 5: Zasady**, przeznaczony jest dla wszystkich. Gracze, których Bohaterowie związani są z religią lub magią, powinni zapoznać się z odpowiednimi rozdziałami w dalszej części książki. MG może przekazać Graczom tyle informacji z rozdziału o Reiklandzie i **Bestiariuszu**, ile uzna za słuszne. Należy tylko pamiętać, by nie zdradzić im za wiele.

### Format zasad gry

Aby zapewnić klarowność zasad w tej książce, stosowane są pewne ustandaryzowane sposoby przedstawiania informacji:

**Pojęcia w grze:** Wszystkie pojęcia w grze pisane są wielką literą, dzięki czemu łatwo odróżnić zwykłe wydarzenia od Wydarzeń i wiadomo, kiedy wykonywany test powinien być prosty, a kiedy należy wykonać Prosty test.

**Elementy większej całości:** Niektóre pojęcia w grze obejmują pewną liczbę poszczególnych elementów. Na przykład pojęcie Czary zawiera w sobie wiele poszczególnych czarów, które może rzucać czarodziej. Każdy osobny element będzie pisany kursywą.

Przykład: Zajęcie *Bankierstwo*; Stan *Krwawienie*; Czar *Klątwa*.

**Testy:** Gdy wymagane jest wykonanie Testu (patrz s. 149), będzie on zaznaczony tekstem pogrubionym, aby ułatwić jego odnalezienie podczas rozgrywki. Przykład: **Wykonaj Przeciętny (+20) test Spostrzegawczości**.

**Skróty:** Staramy się ich unikać w tym podręczniku. W grach fabularnych (RPG), takich jak Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP), bardzo ważne jest, by wyjaśnić dany skrót, gdy zostanie użyty po raz pierwszy. Mistrz Gry (MG), który prowadzi grę, zazwyczaj jest w stanie rozwiać wszelkie wątpliwości.

**Porada:** Nasi bohaterowie, pojawiający się we wstawkach rozrzuconych po całej książce, służą poradami i podsuwaną warianty zasad gry. Każdy z nich omawia inne elementy rozgrywki. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o tych Bohaterach, zajrzyjcie do *Zestawu startowego WFRP*.

### Wasz Warhammer

**Warhammer Fantasy Roleplay** i Stary Świat to fenomen trwający już ponad 30 lat. Wszyscy mieliśmy swój wkład w to bogate i żywe uniwersum. Bardzo się z tego cieszymy i chcemy, żeby wasze przygody odbywały się w waszej, unikatowej wersji Warhammara.

W całej książce prezentujemy możliwie jak najwięcej opcji, dzięki którym możecie dostosować grę do własnej wizji. Wiele z tych opcji jest wyraźnie oznaczonych jako „**Zasada opcjonalna**”. Jeśli cokolwiek stoi w sprzeczności z tym, jak chcecie grać w swoją grę, śmiało możecie to zmienić.

### Co dalej?

W uzupełnieniu do tego podręcznika i *Zestawu startowego WFRP* regularnie będą publikowane dodatki, podręczniki źródłowe oraz przygody rozbudowujące i wzbogacające grę.

Odwiedzajcie stronę wydawnictwa, gdzie uzyskacie więcej informacji i darmowe materiały do gry (włącznie z darmową przygodą).





Jego Wysokość Imperator Karl-Franz I obwarował granice swojego Przeswietnego Imperium tak, że stanowią pancerną zbroję chroniącą Jego lud przed wszelkimi zagrożeniami. Imperium rozciąga się na wszystkie krainy aż do morza, pomijając tylko ziemie pozbawione wszelkiej wartości, jak to pustkowie, którego uparcie trzymają się ci głupcy z Marienburga. Przebogate Imperium Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I stanowi rzecz jasna obiekt zazdrości wszystkich obcych, którzy je oglądają, budząc w nich prawdziwą zawiść. Lecz nie lękajcie się, Jego Wysokość Imperator Karl-Franz I niezłomnie staje bowiem w naszej obronie. Każdej przełęczy górskiej, każdego mostu rzecznego oraz podobnych istotnych strategicznie miejsc bronią w Jego imieniu niezdobyte fortece pełne wiecznie czujnych żołnierzy Jego Wysokości.



Imperium otoczone jest przez wrogów. Obronę jego granic utrudniają wieczne intrypyki rozpolitykowanej arystokracji, zarówno lokalnych baronów, jak i potężnych Książąt Elektorów. Na sześćdziesiątka łańcuchy górskie i morskie wybrzeża tworzą barierę wzduż większości granic Imperium, zapewniając naturalne linie obrony. Służba wartownicza, polegająca na wypatrywaniu nadejścia potencjalnej inwazji, jest często zajęciem samotnym i otumaniająco nudnym. A kiedy takim przestaje być, zazwyczaj piechowy garnizon zostaje wybity, na długo zanim ktokolwiek podniesie alarm.





Wielu uważa, że sercem Imperium jest Dwór Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I. Sam Imperator beszta mówiących podobne rzeczy lizusów i z mądrością oraz niezmierną skromnością wskazuje, że sercem tym są raczej niezliczone wioski Jego potężnego Imperium. To one stanowią podstawę Jego bezkresnej siły. Tam właśnie Jego lud z godnością trudzi się, by dostarczać wszystkim pożywienie, by wytwarzać dobra i surowce na handel oraz wychowywać mężczyzn wojowników dla wspaniałych Armii Prowincji, które nas strzega. Jest to proste życie, satysfakcjonująco wypełnione błogosławionym znojem, które samo w sobie stanowi nagrodę. Pod wieloma względami, my, uwięzani do pulpitów skrybowie, jakkolwiek niezachwianie wypełniamy naszą służbę wobec Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I, prawdziwie zazdrościmy tego życia w wiejskiej idylli.





Z dala od arystokratycznych dworów wieśniacy niestrudzenie pracują na roli. Tak było od wieków, dłużej, niż ktokolwiek pamięta. Dla większości z nich granice wioski stanowią koniec świata. Niektórzy mogli podróżować do sąsiednich osad, ale takie wyprawy budzą niepokój. To może prowadzić do narastania lęku przed obcymi. Przy tym za „obcych” uchodzą nawet mieszkańcy innych pobliskich wsi, czego powodem są zwykle zadawiane spory dotyczące lokalnych zasobów. Przybysz z Altdorfu spotka się oczywiście z podejrzliwością, ale prawdziwą nienawiść wieśniacy rezerwują dla tego nędznika z osady położonej po dnia drogi dalej, który ukradł kurczaka ich dziadkowi.

W świetle dnia wieśniacy mogą drwić sobie ze starych opowieści o potworach, bestiach i demonach, ufając w potęgę chroniących ich władców i bogów. Ale gdy słońce zachodzi za lasami i polami, wszyscy dokładnie ryglują drzwi i w migotliwym świetle świec nerwowo rozmagają się przy każdym niespodziewanym odgłosie.



Powiada się, że potężne rzeki są żywotnymi arteriami Olśniewającego Imperium Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I. Spływały one z pełnych cennych kopalin gór, przynosząc dobrobyt i dostatek nam wszystkim. Właściciele solidnych łodzi rzecznych i barek podtrzymują lukratywny przepływ dóbr, przewożąc niezrównane bogactwa z najdalszych rubieży Olśniewującego Imperium Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I do tężniących życiem miast i portów. Wszystko to możliwe jest dzięki nieustannej czujności i niezachwianej ochronie zapewnianej przez Marynarkę Wojenną Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I oraz Imperialne Patrole Rzeczne. Skutecznie strzegą one wszystkich Jego obywateli żyjących nad rzekami, pozwalając im skupić się na podziu godnej, ciężkiej pracy bez przestojów z powodu strachu lub niepewności.





Jeśli rzeki mają być arteriami Imperium, to te naczynia krewionośne zdecydowanie nie są zdrowe. Marynarka Wojenna patroluje szerokie nurty głównych rzek, a Straż Rzeczna teoretycznie zapewnia ochronę na pozostałych, ale hywa, że mijają miesiące, zanim duże drogi wodne uświadnią choćby śladu imperialnej pieczy. W rezultacie szabrowników wraków i piratów można znaleźć wszędzie poza miejscami pozostającymi pod bezpośredniem nadzorem władc. Ktoż wie, jakie okrutne lub nienaturalne stwory czują się w ukryciu na przepływające statki w miejscowościach, gdzie rzeki wiją się wśród leśnych ostępów? Podróżując mniej uczęszczanymi odcinkami, mądrzy ludzie powinni być uzbrojeni po zęby i okazywać gotowość do walki. Daje to nadzieję, że przekonają złoczyńców, by zadowolili się łatwiejszymi zdobyczmi i pozwolili im przepłynąć.



Porty Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I pełne są cudów inżynierii. Zbudowano je, by Jego lud mógł skorzystać na wynegocjowanych przez Niego przemyślnych układach handlowych i Jego dyplomatycznym geniuszu. Pertraktując stanowczo i władczo, chociaż zawsze wspaniałomyślnie, Jego Wysokość Imperator Karl-Franz I zapewnił nam nadzwyczajny dobrobyt dzięki lukratywnym umowom z rozmaitymi ludami. Do takich pomniejszych królestw, które Imperator przytułił do swej ojcowskiej piersi, wlicza się, dawniej potężne, morskie elfy, barbarzyńskich Kislevczyków ze wschodu i krótkowzrocznych mieszkańców Jałowej Krainy, którzy nie mogliby przetrwać bez jedzenia szczodrze im przez nas dostarczanego. Te układy niewielkie mają znaczenie w porównaniu ze ściślym sojuszem z szacownymi krasnoludami z górnego świata, jaki Jego Wysokość Imperator Karl-Franz I utrzymuje niezachwianie. To mądrość pozostaje w mocy, odkąd zawarł je Sam Święty Sigmar, Pierwszy Imperator i Bóg-Imperator nas wszystkich!



Porty rzeczywiście stanowią główne centrum potęgi i bogactwa Imperium, chociaż zależność od handlu, który podtrzymuje, jest często bagatelizowana w kreślach dworskich. Niewątpliwie dzieje się tak po części z powodu pogardy szlachciców wobec kupców, ponadto stoi to w sprzeczności z instynktem nakazującym utrzymanie samowystarczalności i przekonaniem szlachty o jej wyższości nad wszystkimi innymi stanami. Tymczasem porty Imperium znajdują się w orfice zainteresowań innych królestw, które starają się wpływać na ich wewnętrzną politykę. Spośród tych osiąennych potęg żadna nie dorównuje pod tym względem Jałowej Krainie. Gildie kupców z Marienburga kontrolują handel w znacząco większym stopniu, niż przypisza to jakikolwiek Reiklandczyk. Silnie uzbrojone okręty z Jałowej Krainy często towarzyszą barkom towarowym swoich rodaków płynącym w głąb Imperium. Rzekomo ma to być ochrona przed piractwem, ale w praktyce chroni przed „przypadkowym” atakiem ze strony Marynarki Imperialnej, a ponadto otwarcie demonstruje rosnącą pewność siebie i potęgi militarną Jałowej Krainy.





Potężne, budzące podziw miasta i miasteczka zamożnego Imperium to klejnoty koronne królestwa Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I. Są bogate i kwitnące, pełne ludzi pobożnych, wykształconych oraz reprezentujących wyższą kulturę. Staranne rozplanowanie i zachwycająca architektura wyołują zazdrość u wszystkich i ściągają z całego świata podróżników, którzy szeroko otwartymi oczami podziwiają ich wspaniałość. Pod troskliwymi rządami Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I każdy z Jego niezliczonych poddanych ma sposobność, by doskonalić się i obejmować nowe, zaszczytne stanowiska. Nawet prosty lud Imperium, pomimo swojego przyziemnego i częstokroć odpychającego wyglądu, jest zaradny i optymistyczny oraz stale szuka nowych możliwości, które zapewniają dobro nam wszystkim.



Być może główne miejscowości Imperium szczerą się przykładami imponującej architektury, wspaniałymi pałacami oraz natchnionymi świątyniami, ale wszystko to otacza odrażający brud i nędza, porażająca nierówność między mieszkańcami oraz przestępcość i nieporządek na niebywałym poziomie. Klasy wyższe są stale upojone dzierżoną przez siebie władzą albo zepsute przez coś znacznie gorszego, zatem możliwość pozytywnej zmiany i poprawy warunków życia jest niktka. To prowadzi do rozruchów, niezadowolenia podsycanego przez agitatorów i zbyt wielkiej liczby zdesperowanych ludzi, którzy mają niewiele do stracenia.





Proste, choć szykowne gospody Jego Wysokości Imperatora Karla-Franza I stanowią część tego, co wiąże razem Jego wierny lud. Powiada się, że Sam Jego Wysokość Imperator Karl-Franz I odwiedza je w zmysłnych przebraniach, aby cieszyć się radosną wspólnotą i prostymi przyjemnościami wdzięcznego pospolstwa. Unika przy tym wspaniałomyślnie wzbudzania nadmiernego zachwytu u tych dobrych, uczciwych ludzi Swoim niesłychanym Imperialnym Majestatem. Dla prostego ludu są więc gospody niby pałace, w których znaleźć można godziwą rozrywkę oraz najlepsze napitki i strawę w Imperium. Wasz pokorny skryba z całego serca poleca marynowane świńskie raciczki, które ułatwiają trawienie.



Gospody i karczmy pozwalają oderwać się od niedoli życia wielu obywatelom Imperium, a dla innych stanowią rozrywkę i urozmaicenie. Często są to miejsca, w których polityczni agitatorzy podsycają niechęć wobec władz, albo gdzie łowcy czarownic nasłuchują pogłosek o wszystkim, co nienaturalne. Także oszuści i rabusie robią swoje wśród pijanych i nieostrożnych, chociaż można też tam znaleźć nieco godziwego wytchnienia. Co do jednego skryba ma rację: warto spróbować tych marynowanych raciczek.



Do rąk własnych: Pułkownik Ostlandczyków Imperialnych Reikhardt Mathis Sievers  
2. regiment pieszy z Wolfenburga  
stacjonujący w Khyprze  
Księstwa Graniczne

32. Sigmarzeitu, 2511 KI

Do mojego pana, Lorda Konrada von Sierta, Barona Siertu  
i Kasztelana Ostergrootsch  
Witam i pozdrawiam!

### W niniejszym pismie znajdziesz wezwanie do przybycia i ogólne informacje dotyczące Imperium, Twojej ojczyzny.



Nakazano mi powiadomić Cię, że Twój pan i ojciec, Książę Ottokar von Siert, oficjalnie uznaje Twoje prawo do dziedziczenia jego ziemi i tytułów na obszarze Reiklandu oraz nakazuje Ci stawić się u jego boku. Twoje zesłanie do Księstw Granicznych dobiegło końca i musisz poczynić natychmiastowe przygotowania do wyjazdu.

W swej roztończości Twój ojciec wynajął do pomocy zbrojną eskortę. Ja nią dowodzę i, jeśli Sigmar pozwoli, przybędę w okolicy Sonnstill. Następnego ranka wyruszyż z nami do stolicy Imperium. Z pewnością te wieści napełniają Twę serce radością, nareszcie ujrzyż bowiem na własne oczy przegięty największego miasta w Starym Świecie: wspomnianego Altdorfu, siedziby Imperatora Karla-Franza I i Wielkiego Teogonisty Sigmara oraz obecnej siedziby rodu Siert. Twój ojciec rezyduje w pałacu niedaleko Imperialnego Zwierzynca na Wzgórzu Goellner.

Ponadto to ja zajmę się Twoją edukacją. Osoby doradzające Twemu ojcu są zdania, że obecne nauki, które pobierasz od pułkownika Sieversa, jakkolwiek nieprawdopodobnie godne podziwu, zbytnio skupiają się na sprawach Północy, uosabianych przez Świętą Myrmidę. Nie wątpię, iż to bogini niezastąpiona w sprawach wojskowych, ale władanie Reiklandem nie jest jej domeną. Doradcy Twego ojca należeli, by Twoją edukacją niezwłocznie zajął się ktoś prawdziwie oddany Sigmarowi, bóstwu opiekującemu Imperium. Twój ojciec oczywiście zgodził się, gdyż zawsze należy dawać posłuch kultowi Sigmara.

Z przykrością muszę donieść, że nieszczęsna siostra Bartylin, zakonnica wyznaczona do tego ważnego zadania, przekroczyła Bramę Morra, gdy nasza wyprawa oddaliła się o zaledwie pięć dni drogi od Altdorfu. Mniszka padła ofiarą nader pechowego incydentu z udziałem nocnika, zwieńczonego lodygi selera i paskudnego upadku. Zatem ja z pokorą zajmuję jej miejsce. Albowiem bez względu na moje zdanie w tej kwestii Twoja nauka ma znaczenie nadzędne. Dotąd nie postawiłeś stopy w Imperium i przepadniesz bez odpowiednich instrukcji.

Zanim zaczniemy, przedstawię się: zwę się Alanna Graumann, Magister z Kolegium Cienia – pozwól, że uprzedzę Twoje przypuszczenia: tak, jestem czarownicą, i tak, moje imię to pseudonim. Skłóż Twemu ojcu od ponad piętnastu lat, pełniąc między innymi funkcję doradcy, konsultanta wojskowego i ochroniarza. Obecnie rozkazałano mi dopilnować, abyś Ty, jego właśnie ogłoszony dziedzic, dotarł do Altdorfu żywym. Chęć to zagwarantować, jak wspomniałam, zajmę się Twoją edukacją, co zaczęę niezwłocznie.

Zapomnij wszystko, co Ci mówiono

Chciałbym, abyś rozważał kilka kwestii, zanim przybędę do Khypru. Zapewne myślisz, że życie w Imperium będzie całkiem podobne do słonecznego żywota, którym obecnie cieszysz się w Księstwach Granicznych. W końcu tu jest tych samych osiem dni w tygodniu, to samo słońce i księżyc i ci sami bogowie. Z żalem informuję Cię, że takie założenia są mylne: Imperium nie jest takie jak Księstwa Graniczne, a Ty nie jesteś przygotowany do zagrożeń, które się tam kryją. Mówiąc bez ogródek: nie jesteś bezpieczny, a większość tego, co wydaje Ci się, że wiesz, będzie stanowić dla Ciebie zagrożenie.

Bogowie

Jak jest Ci wiadomo, w całym Starym Świecie lud swobodnie czci wielu różnych bogów, najczęściej tych, którzy bezpośrednio wpływają na jego codzienne życie. Zatem jeśli ktoś jest ranny, modli się do Shallyi, Bogini Uzdrowiania i Miłosierdzia; gdy łowy są nieudane, modli się do Taala, Boga Zwierząt i Dzikich Miejsc; a jeśli uschną plony, zwraca się do Rhyi, Bogini Życia i Płodności.



Jednak w Twojej ojczyźnie jeden bóg wznosi się ponad pozostałymi: Sigmar. To On, gdy jeszcze był śmiertelnikiem, założył Imperium. Teraz zaś jest jego bóstwem opiekuniczym. W Wielkiej Prowincji Reiklandu, w której rozciągają się Twoje ziemie, Kult Sigmara jest prawdziwą potęgą. W każdej wiosce znajduje się Jego świątynia, w każdym mieście kilka, a w stolicy, Altdorfie, jest więcej miejsc poświęconych Sigmowi, niż krokówkiew zliczy. W każdy Festag (jak miejscowi nazywają ostatni dzień tygodnia – ten, który Ty zwiesz „dniem świątecznym”) oczekuje się, że wszyscy wezmą udział w „zgromadzeniu” w lokalnej świątyni, gdzie kapłani Sigmara wygłaszały kazania dotyczące założyciela Imperium, Tego, który dzierżył Młot Bojowy. Co więcej, wiele świątyń wymaga, by wszyscy krzepcy wyznawcy co tydzień trenowali władanie bronią u miejscowych kapłanów lub ich przedstawicieli. W ten sposób kontrolują oni rząd lokálnych milicji wspierających Armie Prowincji. W większych miastach tylko wierni i zagubieni spełniają te cotygodniowe obowiązki, ale po wschodach z wielką podejrzliwością traktuje się każdego, kto nie bierze w nich udziału. Uwierz mi, mój panie, jest to kult, który musisz zrozumieć, u większości ludu Reiklandu jego tradycje są bowiem głęboko zakorzenione i Ty także musisz sprawiać takie wrażenie. Może Ci się wydawać, że znasz Sigmara, ponieważ w Krypcie jest jego kaplica. Mylisz się.

### Czarownicy

Nie sposób mówić o Sigmarze, nie omawiając także czarowników – osobników, którzy potrafią używać magii. Oczywiście jest to temat bliski mojemu sercu, chociaż wolę być nazywana magistrem, odbyłam bowiem szkolenie w Kolegiach Magii. Lud Imperium, podobnie jak wszyscy mieszkańców Starego Świata, twardo stąpa po ziemi i jest praktyczny. Szybko usuwa ze swoich społeczności niebezpieczne elementy. Kazania Kultu Sigmara głoszą, że Sigmar był kuszoną i zdradzoną przez złych czarowników. Nic zatem dziwnego, że na obszarach, gdzie Sigmar cieszy się powszechną czcią, czarownicy są nie tylko postrzegani z podejrzliwością, ale też oszerniani. Na szczęście talent do czynienia magii jest bardzo rzadki, ale w przypadku tych, którzy się z nim urodzili, wszelki niespodziewany przejaw posiadanej tajemnej mocy może ich doprowadzić do spalenia na stosie. I to pomimo tego, że Prawo Imperialne stanowi, iż powinni zostać zabrani do Kolegiów Magii.

### Kolegia Magii

W Księstwach Granicznych nie ma formalnego ośrodka nauczania magii. Ci, którzy potrafiąnią władać, mają ledwie kilka opcji. Ćwiczą magię samodzielnie, giną w nadprzyrodzonych wypadkach, zostają śicanymi banitami albo znajdują mistrza, który będzie ich uczyć. Większość takich czarowników uprawia stare formy magii, które niezaprzecjalnie są niebezpieczne. Jedni to rzekomo dobryczynni guslarze i jasnowidze, inni należą do groźnych tradycji, które ryzykują duszami swych uczniów, a są też zaślepieni mocą głupcy, jak nekromanci i demonolodzy. W Imperium rzecz ma się całkiem inaczej. Aby móc uprawiać jakąkolwiek magię, trzeba mieć licencję. Jedynek sposób, by ją zdobyć, to ukończyć studia w Kolegiach Magii w Altdorfie jako Magister albo być elfem. Elfy korzystają ze specjalnej dyspensy za swój udział w założeniu Kolegiów, ale oczywiście także muszą się w nich zarejestrować. Jeśli ktoś nie ma licencji i rzuca czary, tamie prawo i powinien zostać zabrany do Kolegiów na odpowiednie szkolenie albo osądzonego jako przestępca. Najczęściej nielegalni czarownicy zostają poddani sądowi motłochu i są linczowani.

Takie mordy, żebyśmy tu mieli pełną jasność, także są nielegalne. Toleruje się je jednak i niewielu doczeka się kary za taką zbrodnię. Większość ludzi cieszy się ze śmierci czarownika, czy była ona zgodna z prawem, czy też nie.

Jakkolwiek mordowanie podejrzanych o czarostwo może wydawać Ci się ekstremalne, są dobre powody do zachowania ostrożności: wszyscy czarownicy spłatają Wiatry Magii, niewidzialne strumienie magicznych energii, które płyną przez cały świat. Wielu twierdzi, że te Wiatry pochodzą od Niszczycielskich Potęg.

### Niszczycielskie Potęgi

Im mniej o tym mówię, tym lepiej. Jeśli pozwolisz, zasugeruję, abyś sam nigdy o tym nie mówił. Zawsze jest ktoś, kto słucha. Najprościej rzecz ujmując, cokolwiek utrzymujesz Twoi obecni nauczyciele, mroczni bogowie rzeczywiście istnieją. Szepczą o upadku wszystkich rzeczy, a zbyt wielu głupców daje im posłuch. Ale czy Wiatry Magii wieją od Niszczycielskich Potęg, zmieniając dobrych ludzi w czarowników oraz wypaczając umysły i ciało na swej drodze? Nie sądzę, bym mogła odpowiedzieć na to pytanie. Mogę tylko rzec, że wpływ mrocznych bogów odczuwalny jest na wszystkich poziomach społeczeństwa, a ci, którzy zbliżają się do nich za bardzo, zawsze zmieniani są przez to, co odkrywają. Dlatego wszystkich tak bardzo przeraża mutacja: ludzie wierzą, że to oznaka potępienia, znak, że mroczne moce zawładnęły czyjąś duszą. Nawet mowienie w największych ogólnikach o takich rzeczach łatwo może przyciągnąć uwagę łowców czarownic. Dlatego wystrzegaj się oznak tego mrocznego zepsucia, ale też nie zdruzgań, że w ogóle jesteś świadomy jego istnienia.

## Władze

„Na Pograniczu każdy może dojść do władzy i każdy może rządzić! W Imperium sami ochoczo zakuwamy się w łańcuchy!”

Tak brzmiały pełne żaru słowa młodej, idealistycznej agitatorki, którą poznaliśmy w Wissenburgu. Zastanów się nad tym, co powiedziała, wkrótce bowiem spotkasz tych, którzy wierzą, że to prawda. W Imperium każdy rodzi się przywiązany do swojej pozycji i żadna miara sprytu lub zdolności nie zmieni tego, co zaplanowali bogowie. A przynajmniej tak powtarzają ci u władzy. Jeśli ktoś urodzi się szlachcicem, zostanie nim na zawsze; jeśli urodzi się wieśniakiem, będzie zawsze wieśniakiem. I tak to się toczy. Ale jak wiesz z własnego doświadczenia, mój panie, przeznaczeniem wyznaczonym przez przypadek narodzin mogą manipulować i zmieniać je siły dalekie od boskich. Nawet w Imperium godności i przywileje da się kupić za odpowiednią cenę.

## Miasta i miasteczka

Jakkolwiek bariry między stanami pozostają nienaruszone, wśród mieszkańców rośnie nowa klasa wpływowych bogaczy. Wyrosła ona w kwintesencji miastach i miasteczkach Imperium, bezpiecznie ukrytych za wysokimi murami z kamienia i patrolowanych przez odzianych w liberie prowincji żołnierzy. W Reiklandzie, jako najbogatszej ze wszystkich Wielkich Prowincji Imperium, taka „klasa średnia” rozwija się w takim tempie, że jej członkowie często osiągają najwyższe pozycje. Bogaci ci kupują sobie wolność i władzę. Przykładem takich działań są miasta zwane „Freiburgami”, czyli „wolnymi miastami”. Oznacza to, że rządzą się same, bez znaczącego wtrącania się szlachty, w zamian za świadczone usługi, wsparcie militarne albo, co najczęstsze, wielkie ilości złota.

(Chociaż koncepcja Freiburga jest stara, nigdy dotąd nie pojawiało się ich tak wiele na tak małym obszarze. Coraz więcej miast wykupuje sobie wolność; chociaż wszystko to najwyraźniej nie zmienia w najmniejszym stopniu losu tych, którzy harują na polach.

## Wiejskie życie

Podczas gdy miasta i miasteczka zyskują coraz więcej wolności, w wielu społecznościach wiejskich dzieje się wprost odwrotnie. Ponad dwudziestu lat temu Imperator Magnus Pobożny zagwarantował wszystkim sławnego prawo do zapłaty za wykonywaną pracę. Jednak wiele szlacheckich rodów nie pogodziło się z tym atakiem na ich prawa i odmawia respektowania tego efektu do dzisiaj dnia.

W naszych czasach często spotyka się domeny rządzone przez oświeconych władców, takich jak Twój ojciec. W nich chłopi pracują na dzierżawionej ziemi. Sami sprzedają wszelkie zbierane plody na miejscowych targach, czerpiąc z tego zyski dla siebie, po czym płacą czynsze i podatki ustalone przez lokalne władze. Ale w niektórych odizolowanych regionach wieśniacy zmuszeni są do niewolniczej pracy na farmach, które do nich nie należą, oddając niemal całe plony swoim feudalom i żyjąc w całkowitej niewiedzy o wolnościach, które przynajmniej im Imperialne Prawo. Wielu ludzi godzi się ze swoim losem tak dugo, dopóki szlachta regularnie dmie w rogi, wzywając Armię Prowincji, by oczyściła okoliczne lasy ze wszelkiego plugastwa, jakie się tam zaledwo.

I tu leży jedna z największych różnic między Twoim obecnym domem w Khyprze a Świętym Imperium Sigmara: bezkresne lasy. Imperium pełne jest gęstych puszczy, a niewielu odważa się zapuszczać w ich głębie, splatane gałęzie kryją bowiem rzeczy znacznie gorsze niż zwykli bandyci, zwierzosiudzie i lesne goblyni.

## Podróże

Przecinający Księstwa Graniczne Trakt Khypryjski słynie z tego, że jest stosunkowo bezpieczny. Na całej długości sześciuset mil po obu stronach drogi ciągnie się po horyzont otwarty teren, co sprawia, że eventualni zbrojcy mają niewiele miejsc do ukrycia się. W Imperium panują dokładnie odwrotne warunki. Niemal wszystkie główne drogi biegą przez gęste lasy z niezliczonymi miejscami nadającymi się na zasadzkę. Sprawia to, że piesze wędrowki są nadzwyczajnie niebezpieczne. Dlatego majętni ludzie podróżują wodą, ponieważ większość dużych miast łączy rzeka lub kanał, a najważniejsze szlaki wodne Imperium często są tak szerokie, że łatwo widać przeciwległe brzegi. Daje to dużo czasu na dostrzeżenie wszelkich piratów ukrywających się w sitowiu. Rzeki są dzięki temu znacznie bezpieczniejsze niż zadrzewione gospodarstwa, na których każdym zakręcie czują się bandyci.

Oczywiście, czasami poruszanie się drogą to jedyna możliwość, szczególnie gdy podróżuje się do jednej z licznych górskich fortyfikacji lub jednego z miast górniczych. W takich okolicznościach zalecam jazdę powozem. Powozy oferują wygodne warunki podrózowania między wszystkimi głównymi miejscami docelowymi, ponadto ich trasy patrolowane są przez strażników dróg, co zapewnia relatywnie bezpieczeństwo. Poza tym Imperium jest zdecydowanie bardziej rozwinięte niż Księstwa Graniczne, dlatego nie brakuje w nim wielu godnych zaufania zajazdów.

### Patrole

Z powodu zagrożenia ze strony rabusiów na gościnnych wszystkie główne szlaki Reiklandu patrolowane są przez konne oddziały strażników dróg. Większość to odbywający służbę w czasie pokoju kawalerzyści Armii Prowincji pod rozkazami miejscowych szlachciców, ale niektórzy zatrudniani są prywatnie, często przez zajązdy lub gildie kupieckie. W ich interesie leży utrzymywanie spokoju i ochrona cennego majątku. Wybierając się w podróż z dala od głównych szlaków kupieckich, należy mieć na uwadze, że tamtejsze drogi nie są tak dobrze utrzymywane, a na niektórych ujrzanie strażnika graniczy z cudem. Dlatego sugeruję unikać tych mrocznych zakątek Imperium, miejscowa ludność nazbyt łatwo może bowiem poczuć się urażona i odebrać Ci całe mienie, a byc może nawet życie.

Podobnie patrolowane są rzeki, jednak w tym przypadku przez krzepkich strażników rzecznych w rozmaitych łodziach, od małych łódek patrolowych po duże okręty z załogą żołnierzy okrętowych. Strażnicy ci otrzymują wsparcie Imperialnej Marynarki Wojennej, która, wbrew wszelkim oczekiwaniom cudzoziemców, ma swoją bazę w altdorfskim Reiksporcie, setki mil od morza, w gorze biegu rzeki. Wielkie okręty tej floty patrolują wody aż do Marienburga, gdzie rzeka Reik często ma wiele mil szerokości i jest bardzo głęboka.

### Prawo

Zakres władzy przyznawanej strażnikom patrolującym rzeki i drogi, a także straży pilnującej ulice miast i miasteczek Imperium, znaczco różni się w zależności od prowincji. Drobne wykroczenia wobec prawa normalnie karane są naganą i grzywną pobieraną na miejscu. Większość z tych pieniędzy nigdy nie opuszcza kieszeni danego stróża prawa. Ponadto w większych miastach i miasteczkach często urządzane są sądy doradzane prowadzone przez kapitanów straży, którzy rozsądkują polecone ich uwadze sprawy, wyznaczając kary pieniężne w wysokości szylinda lub dwóch za większość występków. Poważne przestępstwa kierowane są do wyższych władz. W przypadku takich przestępstw oskarżony staje przed miejscowym sądem, najczęściej prowadzonym przez sędziego, szlachcica, śledczyego lub kleryka Bogini Sprawiedliwości, Vereny. Te procesy sądowe rzadko są uczciwe, więc mądrze jest starać się, aby sprawa nie zaszła tak daleko.

Jako reiklandzki lord nie możesz być sądzony przez zwykły sąd, więc jeśli kiedykolwiek zostaniesz oskarżony, nie wahaj się dać znać o swoim szlachetnym pochodzeniu. Jeśli nie będę wówczas przy Tobie, wyslij słowo do Kolegium Cienia i wezwij mnie imieniem. Przybędę niezwłocznie. Dla pełnej jasności: tylko Twój ojciec, jako Twój pan, ma prawo Cię osądzać. Jednakże inny szlachcic może odwołać się od osudu Twego ojca. Jeśli coś takiego nastąpi, uchylisz orzeczenie ma prawa Dostojny Namiestnik Reiklandu, a i to tylko w sprawach karnych.

Takie sytuacje niemal nigdy nie mają miejsca. Dostojny Namiestnik nie prowadził sądu od ponad pięćdziesięciu lat, większość szlachciców jest bowiem zbyt potężna, by do tego doszło. Zamiast tego zawierane są porozumienia, oskarżenia zostają wycosane, a problemy znikają.

Bądź ostrożny

Biorąc zatem pod uwagę liczne zagrożenia, mam nadzieję, że rozumiesz, dlaczego Twój ojciec wysyła eskortę dla zapewnienia Ci bezpieczeństwa. Twój brak obycia z ludem Imperium mógłby z łatwością doprowadzić do katastrofy. Jakkolwiek możesz bowiem myśleć, że lokalny stróż prawa zobowiązany jest Ci pomóc, a strażnik rzeki wydaje się przyjaznym jegomościem, w rzeczywistości mogą być równie zepsuci, jak nikczemnicy, których powinni ścigać. Dlatego przybywam. Da Ci to okazję uczyć się z mojego doświadczenia, abyś nie musiał wyciągać nauk z własnych błędów. To mogłoby okazać się fatalne w skutkach. Mam swoje powody, by używać pseudonimu, i uważam za ważne, by nie mówić niemal niczego otwarto. Każda sprawa ma drugie dno. Nawet ten list.

Oczekuję, że gdy Cię ujrzę, już to zrozumiesz. Bądź ostrożny.

Z wiarą

A Graumann

Szam Strażniczka Magister Alanna Graumann

Twoja służebnica i opiekunka



# ♦ POSTAĆ ♦



Gracze doświadczają Starego Świata poprzez swoje postaci. W tym rozdziale dowiesz się, jak stworzyć swojego Bohatera od podstaw. Większość z nich zaczyna grę jako niczym niewyróżniający się mieszkańców Imperium – możliwe, że już zainteresowały się nimi siły przeznaczenia, ale jeszcze tego po nich nie widać. Każdy może się wybić ponad swe skromne pochodzenie, ale to naprawdę ciężka i długa droga. Aby nią podążać, Bohater musi mieć dużo hartu ducha, a prawdopodobnie też lepszą parę butów. Wszystkie informacje opisujące zdolności twojego Bohatera zostają zapisane na Karcie Postaci (strona 344). W **Zestawie Star-towym Warhammer Fantasy Roleplay** oraz na stronie wydawcy można znaleźć gotowe postaci i ich karty. Skorzystanie z gotowych Bohaterów to świetny sposób na rozpoczęcie rozgrywki i zrozumienie, jak działa gra. Wcześniej czy później będziesz jednak chciał stworzyć własną postać od zera. Nawet jeśli grasz przygotowanym uprzednio Bohaterem, i tak warto przeczytać ten rozdział, ponieważ wyjaśniono w nim poszczególne części Karty Postaci (zwłaszcza w podsumowaniu na stronie 44).

Zanim zdecydujesz się, kim ma być twój Bohater, warto przedyskutować z innymi graczami kwestię tego, jaką drużynę chcecie stworzyć. Dzięki temu będziecie mieć pewność, że Bohaterowie w drużynie będą się nawzajem dopełniać i że razem będziecie dysponować zestawem Umiejętności na rozmaite okazje. Twój Mistrz Gry również może mieć jakiś plan co do kampanii, wtedy tym bardziej należy się upewnić, że drużynę tworzy grupa odpowiednich postaci. Możliwe, że MG chce, byście zagrali grupą magistrów czarodziejów, którzy znają się z czasów nauki w różnych Kolegiach Magii, a może będziecie oddziałem żołnierzy, którzy zdeserterowali z frontu? A może macie być zróżnicowaną grupką Reiklandczyków, zmuszanych siłą do służby potężnemu magnatowi? Ta wiedza pomaga stworzyć postać, która jest dobrze dopasowana do kampanii i którą po prostu przyjemnie się gra.

## TWORZENIE BOHATERA

Na początku będziesz potrzebować niewypełnionej Karty Postaci (znajdziesz ją na stronie 344 oraz w materiałach do pobrania na stronie wydawcy) oraz czystej kartki i ołówka. Gdy zbierzesz ten ekwipunek, czeka cię dziewięć kroków tworzenia postaci. W miarę przechodzenia przez kolejne etapy kreacji Bohatera będziesz zapisywać na Karcie Postaci potrzebne informacje.

W niektórych miejscach możesz albo wybrać jakiś wariant, albo pozwolić kościom zdecydować za ciebie. Możesz nawet otrzymać dodatkowe Punkty Doświadczenia (PD), jakby Mroczni

Bogowie Chaosu osobiście oklaskiwali oddanie się w objęcia losu i przypadku. PD odzwierciedlają naukę płynącą z doświadczenia i są podstawowym sposobem rozwijania Bohatera – będziesz wydawać te punkty, by zwiększyć Umiejętności postaci. PD opisane zostały dokładniej w sekcji **Rozwój** na stronie 43.

## PODSUMOWANIE PROCESU TWORZENIA BOHATERA

- 1) Rasa: strona 24
- 2) Klasy i Profesje: strona 30
- 3) Atrybuty: strona 33
- 4) Umiejętności i Talenty: strona 35
- 5) Wyposażenie: strona 37
- 6) Szczegóły i smaczki: strona 37
- 7) Drużyna: strona 41
- 8) Technij życie w Bohatera: strona 42
- 9) Rozwój: strona 43

## 1) RASA

**Streszczenie:** Wybierz jedną z pięciu ras.

Twój Bohater może być człowiekiem, krasnoludem, niziołkiem, wysokim elfem lub leśnym elfem. Każda z ras została opisana poniżej, by pomóc w wyborze, a także by uzmysolić graczom, jak dana rasa patrzy na inne. Możesz ją wybrać, ale też rzucić k100 i porównać wynik z **Tabelą Losowania Rasy**, jednocześnie zyskując 20 PD, jeśli zaakceptujesz pierwszą wylosowaną rasę.

## TABELA LOSOWANIA RASY

| 1k100 | Rasa       |
|-------|------------|
| 01-90 | Człowiek   |
| 91-94 | Niziołek   |
| 95-98 | Krasnolud  |
| 99    | Wysoki elf |
| 00    | Leśny elf  |

## LUDZIE (REIKLANDCZYCY)

Ludzie są najliczniejszą i najbardziej powszechną cywilizowaną rasą Starego Świata. Zasiedlili z powodzeniem każdy zakątek kontynentu, od nizin Królestwa Estalii aż do mroźnych wzgórz Kisleva. Największym i najpotężniejszym ludzkim królestwem jest Imperium – to szachownica potężnych prowincji, pokrytych na pozór nieskończonymi lasami. W centrum tego dumnego regionu znajduje się prowincja Reikland – najbogatsza i najbardziej kosmopolityczna ze wszystkich.



Wielu Reiklandczyków wierzy, że władza jest ich świętym prawem, ponieważ patron Imperium, Sigmar, sam był Reiklandczykiem, zanim setki lat temu dosiął zaszczytu wejścia do panteonu bogów. Jego świątynie i ołtarze są rozsiane dosłownie wszędzie, a większość Reiklandczyków to wierni wyznawcy Sigmara, głoszący jego wolę budowania jedności i Imperium. Z tego powodu są też znacznie bardziej otwarci, przyjaznie nastawieni i optymistyczni niż inne ludy, bo cóż mogłoby stać się ziemi, w której narodził się bóg? Z drugiej strony, przybysze z innych krain często uznają ich za aroganckich, apodyktycznych i nazbyt ciekawskich – takich, którzy nieustannie wściubią nosy w nie swoje sprawy.

Oprócz bardziej wystawnego stylu życia i naturalnej skłonności do bezczelności Reiklandczycy zasadniczo niczym nie różnią się od reszty ludzi. Ta rasa generalnie żyje krócej niż inne, ale ludzie odznaczają się większą werwą, różnorodnością i ambicją. Patrząc z zewnątrz, wydają się też mieć silniejszy od innych

związek z podstępymi potwornościami Niszczycielskich Potęg, gdyż znacznie częściej niż inni wpadają w objęcia Chaosu. Nie jest więc niespodzianką, że starsze rasy, coraz mniej liczne, nieustannie zamartwiają się, iż eksplozja ludzkiej populacji może doprowadzić do katastrofy.

### Opinie

#### O krasnoludach

*„Są naszymi sojusznikami od czasów, gdy Sigmar przechodził się ulicami tego miasta, sam walcząc u ich boku kilka lat temu. Pewnie, są trochę uparci, do przesady mściwi i mówią prosto z mostu, co myślą, ale złego słowa o nich nie powiem.”*

– Reikäger Jungling, żołnierz imperialny z Altdorfu

#### O niziołkach

*„Jak zdarzo się tacy, co jeno żro, pijo i palo całe dzionki, tom rad jak kot w sklepie rybnym. Ale jak przychodzą takie, co manier u stoła nie majo, albo mnie zastawę, noże i widylce buchajo, no tego już nie zdzierżam! Kej straż przychodzi, to tylko sie śmiejo i rozkładają rynce, jakby nie wiedzieli, co źle robio.”*

– Stefan Krause, karczmarz ze Stirgau

#### O wysokich elfach

*„Owszem, handlujemy z nimi. Więc żarty na bok, nigdy nie zmieniał się w ślip soli od samego patrzenia na elfy. Zaiste, uważam, że są wytworne i pełne gracji. Odpowiednio cywilizowane, rzekłabym. Ale, tak między nami, jeśli miałabym mówić jak samej Verenie, to uważam też, że są, cóż... dziwne. Bardzo emocjonalne. Jakby od każdej transakcji zależały losy świata.”*

– Dorothea Taalenstein, handlarka z Kemperbadu

#### O leśnych elfach

*„Elfy z lasu, powiadasz? W okolicy żadnych nie ma, złotko. Trza ci iść na południe, ku Bretonii. Tam pono mają ich na pęczki. I pono są okropnie szpetne!”*

– Siggina Gerster, burdelmama z Ubersreiku

## KRASNOLUDY

Krasnoludy – lub „Dawi”, jak nazywają się sami – są uparte, a ich szorstkość w obejściu stała się legendarna. Chociaż większość mieszka w ogromnych forteczach górskich, zwanych Twierdzami, w większości dużych miast i w stolicy Reiklandu można znaleźć krasnoludzkich mieszkańców. Ponieważ krasnoludy z natury łączą się w klany, zazwyczaj trzymają się razem, tworząc enklawy i własne dzielnice, gdziekolwiek się osiedlają. Wiele krasnoludów żyjących w Reiklandzie jest potomkami tych, którzy zostali wyparci ze swych Twierdz setki lat temu, ale nadal uważają się one za krasnoludy z Górz Szarych. Tak o sobie myślą, mimo iż wiele z nich nie widziało nawet wzgórza, o których już nie wspominając.

Kultura krasnoludów darzy ogromnym szacunkiem biegłość w rzeźmiośle – głównie kamieniarstwie, kowalstwie i inżynierii, a krasnoludzkie Twierdze olśniewają imponującymi okazami tych sztuk. Poza tym krasnoludy pragną złota i klejnotów, dlatego w pogoni za cennymi metalami i kamieniami szlachetnymi drążą głębokie kopalnie w górnach. Jednakże większą czcią od dóbr doczesnych otaczają swoją starszynę i przodków. Nierazdrożny antenat

jest niemalże obiektem kultu. Krasnoludy nie mają talentu do magii, ale kowale run tworzą pokryte misternymi znakami artefakty, które kiełznają magiczne moce. Krasnoludzka sprawność i biegłość w inżynierii jest tak zdumiewająca, że niektóre z nich co bardziej pomysłowych mechanizmów i maszyn parowych w oczach prostego ludu uchodzą za magię.

Krasnoludy są przysadziste, mają szerokie klatki piersiowe oraz muskularne kończyny. Ich rysy są jakby ciosane w kamieniu, a włosy grube i gęste. Długie włosy są dumą krasnoluda i wyznacznikiem jego statusu pośród innych krasnoludów, co często jest podkreślone skomplikowanymi warkoczami i ozdobami. Ogolenie lub ścięcie włosów jest dla krasnoluda ogromnym dyshonorem. Właśnie honor jest podstawą, na której zbudowane jest ich społeczeństwo. Krasnoludy są z natury dumne i bardzo pamiętliwe, a urazę wobec wszystkich, którzy kiedykolwiek ich znieważyli lub pohańbili, chowają przez długie lata, podtrzymując żale nawet przez pokolenia. Niektóre z konfliktów i urazów powstały setki lat temu, ale krasnoludy pielegnują je, wiedząc, że przodkowie patrzą na ich uczynki, a gorycz hańby nie przemija nawet po śmierci. Z drugiej strony, choć przyjaźń przedstawiciela tej rasy zdobyć jest niezwykle trudno, to raz ofiarowana łączy trwale i nie ma żadnych granic. Mimo iż krasnoludy nie żyją tak długo jak niemal nieśmiertelne elfy, ciągle mogą chodzić po ziemi setki lat. Niektórzy twierdzą nawet, że krasnolud nie umrze tak długo, jak ma cel w życiu, chyba że zostanie powalony w bitwie. To dobry przykład przeświadczenia o uporze i konsekwencji tej rasy.



## Opinie

### O ludziach z Reiklandu

*Jak mój ojciec i mój dziad, żyję w Reiklandzie od urodzenia. Ludzie wiedzą, żeby nie mieszkać mi się w interesy i okazywać należny szacunek. Tak być powinno. Owszem, nie da się na nich polegać i są zmieniśni jak chorągiew na wietrze, ale to także lud przedsiębiorczy i bstry. Przez to wszystko w interesach z nimi jestem ostrożny i radzę unikać takiego ryzyka, bo ludzie widzą rozwijania tam, gdzie ja bym nawet nie ważył się spoglądać."*

– Garral Herraksson, jubiler z Eilhartu

### O niziołkach

*„Coś mi w nich nie pasuje. Wiecznie się uśmiechają. Nie mogą usiedzieć w jednym miejscu. Wiecznie gadają. Wszędzie tażą dużymi grupami, które nieustannie głędzą! Kiedy przychodzą do mojego sklepu, przepędzam ich miotłą. Z tego oni się tak nieustannie cieszą? Po prostu im nie ufam.”*

– Helgi Galannasnid, mieszkańców Schrabwaldu

### O wysokich elfach

*„Nawet nie mów przy mnie o tych cholernych kanaliach! Alrug Niebiański Formierz, mój czcigodny dziad stryjeczny, został, psiamę, zdradzony w tej cholernej Wojnie o cholerną Brodę przez tych... tych... WRRR! To najstarsza uraza naszego klanu! Trwa od tysięcy cholernych lat! Na Grungniego, kiedy w końcu odnajdę potomków tego cholernego Galanthiela Cierniowego Szepu! Wbiję im do łbów – każdemu skubańcowi z osobna – lekcję dobrych manier. Toporem!”*

– Snorrt Leivvusson, dyplomata z Karak Ziflin

### O leśnych elfach

*„Mój pradziad myślał, że karczowanie lasów po drugiej stronie Górz Szarych mogłoby być całkiem lukratywnym interesem. Zlekceważył wszelkie ostrzeżenia, pewien, że wszystko pojedzie jak z płatka. W końcu co banda chudziutkich elfów mogła zrobić jemu i jego chłopakom? Coż, całkiem sporo, jak się później okazało. Przeżył tylko mój pradziad. Wypuścili go żywego, żeby zamiast wiadomości: ‘Wara od naszych lasów’. Ja i moje chłopaki właśnie przygotowujemy odwetowy rajd.”*

– Merig Ranvigsdottir, mieszkańców wsi Azorn-Kalaki



## ZASADA OPCJONALNA: WROGOŚĆ (DO ELFÓW)

Z uwagi na długą pamięć krasnoludów i ich zamiłowanie do pielegnowania urazów wiele z nich skrywa głęboką niechęć do elfów za to, jaką rolę odegrały one w Wojnie o Brodę. Dlatego wiele krasnoludów odznacza się cechą Wrogość (do elfów) (patrz: strona 191). Ponieważ niektóre drużyny w Warhammerze mogą składać się zarówno z krasnoludów, jak i elfów, może prowadzić to do uciążliwego napięcia wewnętrz grupy. Niektórzy gracze wolą ignorować tę regułę, by zachować poprawne stosunki wewnątrz drużyny.

## NIZIOŁKI

Niziołki są wszechobecne w całym Reiklandzie, pracują we wszelkich branżach we wszystkich miastach. W stolicy Reiklandu, Altdorfie, mają nawet swoją dzielnicę, zwaną Haffenstadt. Jest ona pełna wielodzietnych niziołczych rodzin. Pełno tam restauracji, karczm, sklepów z fajkowym zieleniem i ogromnie dużo ulicznych kramów z jedzeniem. Niziołki są też powszechnym widokiem w wielu wioskach Reiklandu, nie dziwi więc, że wiele z nich pracuje w oberżach lub gospodarstwach. Z natury są bardzo społeczne, wolą żyć w zżytych grupach rodzinnych, dzieląc się domami, pokojami i łóżkami z dziewczatkami przyjaciół i krewnych – każdy wnosi swój wkład i każdy korzysta z wkładu innych. Z powodu wychowania w komunach wiele niziołków ma problem z ideą prywatnej własności i przestrzeni.



Niziołki poświęcają wiele energii, by rozrysowywać swoje drzewa genealogiczne, a wiele niziołczych klanów może wymienić swoich przodków na wiele setek lat wstecz, aż do założenia Krainy Zgromadzenia (autonomicznej prowincji niziołków w Imperium). Starszy Kraina Zgromadzenia – aktualnie jest nim Hisme Stouheart – jest strażnikiem Haffenlyver, starożytnego, haftowanego zwoju, szczegółowo opisującego linie rodowe głównych klanów. Ponoć zwój ten jest największym skarbem niziołków.

Inną osobliwą cechą niziołków jest dziwna sympatia, jaką okazują im ogry. Mimo ich wilczego apetytu i zamiłowania do jedzenia wszystkiego, co nawinie im się pod rękę, te wielkoludy wydają się szanować niziołki. Do tego stopnia, że często można zobaczyć grupy ogrzych robotników nadzorowane przez niziołczego bry-

gadzistę, a większość ogrzych oddziałów najemników ma w szeregach kucharza niziołka.

Niziołki są niskie i mają pyzate policzki bez zarostu. Przypominają wielkookie ludzkie dzieci z okrągłymi buziami (i ciałami), a ich pogodne usposobienie i burze loczków na głowie tylko potęgują to wrażenie. Znane są ze swojego ogromnego apetytu i braku poszanowania przestrzeni osobistej (przytulają bez pytania), ograniczeń społecznych („Moja babka stryjeczna spięknięła się z moim najlepszym kumplem, musisz usłyszeć, co nawyrabiali!”) oraz prawa własności („Przecież on tego nie używa!”). Zwłaszcza ostatnia kwestia bywa problematyczna, a wiele niziołków wylądowało już w więzieniach z zarzutami kradzieży.

## Opinie

### O ludziach z Reiklandu

*„Sztywni i świętoszkowaci, buńczucni i zawistni... Mogłbym tak dugo, ale przecież mam maniery! Poza tym, lubię ich, a oni lubią moje ciasta. Tak dugo, jak trzymasz się z daleka od ich świątyń i tych co bardziej twardogłówowych, są otwarti i całkiem gościnną gromadką. Dobrzy ludzie, przynajmniej do robienia interesów.”*

– Samworth „Kostka” Rumster XVI, ciastkarz z Kalegan

### O krasnoludach

*„Moja ciocia Bessi była bardzo chciwa, tak samo jak jej sześciu synów. Ale Bessi to nic przy krasnoludach. Jedna kruszynka złota sprawia, że oczy robią im się wielkie jak Mannslieb na niebie. Ale jak im się to powie, nawarczą na ciebie, jakbyś zgarnął ze stołu ostatni kawałek sernika, i zaraz zaczną skrobać w tych przeklętych książkach o znieważaniu ich rodzinnego honoru czy czego tam innego.”*

– Joseppinalina „Lilly” Hayfoot, przekupka z Reiklandu

### O wysokich elfach

*„Widziałem je na rzekach, na ich białych statkach. Jakim cudem one są takie czyste? A ich włosy... och, te pukle... jak żywe promienie słońca, o tak. Kiedyś zakradłem się na ich tódz, żeby zobaczyć, co one tam robią. I wiecie co? W sumie to samo, co i my wszyscy, tylko z takim przesadnym namaszczeniem.”*

– Cordelineth „Dainty” Brandysnap IV, złodziej z Altdorfu

### O leśnych elfach

*„Elfy żyjące w lasach? Nie bądź durny. Elfy żyją w białych wieżach i na pięknych statkach, hen w Altdorfie, ty ćwoku.”*

– Mercimaus „Jammy” Alderflower II, uczony z Fielbachu

## WYSOKIE ELFY

Wysokie elfy są dość powszechnym widokiem na reiklandzkich rzekach. Zarówno Altdorf, jak i Nuln mogą pochwalić się całkiem sporymi zamieszkanyimi przez tę rasę dzielnicami. Dużo jest tam zwłaszcza ich kupców, którzy spławiają dobra Reikiem przez Marienburg aż do morza. Ci handlarze są najliczniej reprezentowaną grupą wysokich elfów w Reiklandzie, zaraz obok misji dyplomatycznych i ich świat. Dla ludzi członkowie tej rasy są powściągliwi, obcy i długowieczni. To pełen namiętności, emocjonalny lud, powszechnie uważany w Reiklandzie za najpiękniejszą rasę w Starym Świecie, a przy okazji najbardziej arogancką.

Te elfy są wysokie i szczupłe, a ich uszy są lekko spiczaste. Większość z nich ma długie, piękne włosy i melodyjne głosy. Mimo iż wyglądają na wątle, są nie tylko zaskakująco silne, lecz także niezwykle wręcz zręczne i zwinne. Między elfami i elfkami trudno dostrzec różnice w wyglądzie, co nierzadko prowadzi do nieporozumień w kontaktach z ludźmi.

Wysokie elfy, które nazywają samych siebie „Asur”, pochodzą z Ulthuanu, magicznej wyspy leżącej gdzieś na zachód od Starego Świata. Są dumną rasą, chlubią się faktem, że są najstarszą z cywilizacji na świecie. Wysokie elfy znane są też z pogardy wobec krasnoludów, ponieważ dzieli ich długa historia konfliktów i wojen. Odkąd opuściły Stary Świat w wyniku Wojny o Brodę, Asurowie są rozdarci wojną domową, choć nie jest to coś, o czym chętnie rozmawiają z obcymi. W wyniku walki, która trwa już całe milenia, elfy ze zniszczonej wojną północy Ulthuanu mają tendencję do bycia szorstkimi, praktycznymi i bezwzględnymi.

Społeczeństwo wysokich elfów przywiązuje ogromną wagę do rytuałów i dyscypliny, co ma im ułatwić trzymanie emocji na wodzy. Dzięki temu mogą uzyskać wysoki poziom skupienia potrzebny do pełnego wykorzystania nadzwyczajnej sprawności ich umysłów. Choć wydaje się to stać w sprzeczności z tymi praktykami, niejeden przedstawiciel tej rasy czuje zew przygody i rzuca się w jej wir bez chwili wahania. Termin „morski elf” jest często używany przez inne rasy do określania nieustraszonych wysokich elfów, które wypływają poza bezpieczne wody Ulthuanu i zostają żeglarzami, handlarzami i dyplomatami. Stanowią oni odmianę od towarzyszącej im ponurej reszty elfów, podążających ścieżką wojownika.



## Opinie

### O ludziach z Reiklandu

*„Przez krótkość swego żywota są nienasyceni, niemoralni, zazdrośni i pazierni. Gdy ma się już świadomość ich małostkowych potrzeb i strachu przed tym, co sobą przedstawiamy, można z łatwością ich kształtować.”*

– Imryth Emberfell, ambasador z Caledoru

### O krasnoludach

*„Sugeruję raczej ich unikać. Są zapatrzeni w przeszłość, przez co nie myślą o tym, co niesie przyszłość i co nadchodzi. Grzecznie kiwaj głową, przyjmij obelgi i rób swoje. Nie ma sensu się z nimi kłócić, za nic w świecie nie zmienią zdania.”*

– Alathan Crestrider, żeglarz z Cothique

### O niziołkach

*„Dla mnie te radosne stworzenia są naprawdę interesujące. Przez chwilę mieszkałem z jednym z ich licznych klanów. Byli tak otwarci, gościnni i opiekuńczy... to urocze i wzruszające. Ale cóż, musiałem się wyprawić, zapach był nie do znieśienia. Poza tym, zupełnie nie rozumiem, czym jest przestrzeń osobista, co znacząco psuje poczatkowe dobre wrażenie.”*

– Hoelistor Arceye, czarodziej z Saphery

### O leśnych elfach

*„Jeśli Asrai chcieliby spojrzeć poza czubek swoich brudnych nosów, zobaczyliby, z czym się wszyscy zmagamy. Ci izolacjonistyczni idioci zasługują na wszystko, co ich spotyka i spotka. Wątpię, czy Eonirowie są lepsi.”*

– Anaw-Alina Darkstep, zwiadowca z Nagarythe

## LEŚNE ELFY

Leśne elfy to rzadki widok w Reiklandzie i są ku temu dobre przyczyny. W ostatnich fazach Wojny o Brodę większość elfów wycofała się ze Starego Świata, a niewielka grupa tych, które zdecydowały się pozostać, wycofała się w głąb magicznych lasów, które teraz są ich domem. Ponad trzy tysiące lat izolacji, trudów i wojen sprawiły, że „leśne elfy” znacznie różnią się kulturowo od swoich kuzynów, wysokich elfów.

Leśne elfy żyją otoczone przez naturę, a ich społeczeństwo przemieszane jest z duchami lasów. Są odrudzkami, którzy wkładają mnóstwo wysiłku w to, by pozostawać niewidocznymi, a ich leśne siedziby są zmysłnie skryte potężnymi iluzjami i zwodniczą magią. Rzadko zdarza się, że opuszczają granice swoich ukrytych w puszczy domen, a dzieje się to zwykle w wyniku wojny. Te zaś toczą zarówno z sąsiadami, jak i mroczniejszymi siłami. Ze względu na brak znajomości leśnych elfów inne ludy Starego Świata uważają je za nieobliczalne i kapryśne.

W Reiklandzie zazwyczaj widuje się przedstawicieli dwóch szczeprów leśnych elfów: „Asrai” z Athel Loren za Górami Szarymi i „Eonirów” z Lasu Laurelorn, daleko na północy Nordlandu.

Bezlitości Asrai z Athel Loren są skrytymi ksenofobami, którzy rzadko zapiszczą się poza swoje włości. Jednakże ponad dekadę temu Wieszczka Naith zobaczyła potencjalną śmierć Athel Loren. Z tej przyczyny Król i Królowa Lasu, uznając, że zagrożenie przyjdzie z zewnątrz, z rąk obcych, wysłali grupy wytatuowanych wojowników klanowych poza Athel Loren, by ich poddani polowali na wrogów lasu, zanim ci w ogóle do niego dotrą.

Te brutalne oddziały są czasami dowodzone przez maga, „Pieśnia-rza zaklęć”, który otwiera magiczne ścieżki w Korzeniach Świata, by transportować oddziały między Athel Loren a sercami puszczy dawno ultraconnych przez elfy, ale jeszcze nietkniętych przez ludzką cywilizację lub Chaos. Czasami zdarza się, że tacy dzicy myślą uznają, że mają wspólny cel z innymi mieszkańcami Starego Świata. Pojedyncze elfy wychodzą nawet z cieni, by przyłączyć się do walki z większym złem.

Z drugiej strony, Królowa Laurelorn zinterpretowała dostarczone jej przepowiednie zupełnie inny sposób, a niedawno wysłała po-kaźną delegację, która założyła obóz w głębi lasów Bursztynowych Wzgórz, na południe od Altdorfu. Te elfy bacznie obserwują politykę ludzi, zarówno tę tyczącą się Laurelorn, jak i innych spraw. Co jakiś czas interweniują też w sprawach, które uznają za wystarczająco ważne. Obóz uznawany jest przez elfy za rozwijanie „tymczasowe”, ale dla innych, nie tak długowiecznych ras, znaczy to coś zupełnie innego. Dzięki założeniu tej placówki obecność leśnych elfów w Reiklandzie stale rośnie, ponieważ coraz więcej decyduje się opuścić cień drzewa i ruszyć w wędrówkę po prowincji, realizując przy tym sobie tylko znane cele, na co dzień przyjmując role myśliwych lub artystów.



### Opinie O ludziach z Reiklandu

*„Widzę nienawiistne stworzenia z mrokiem w sercach i zupełniem brakiem szacunku dla porządku. Ale rozprzestrzenili się po świecie,*

*kochają wojny, a co najważniejsze, można nimi łatwo manipulować. Nadchodzi zima. Czas skorzystać z tego zasobu.”*

– Algwyllmyr Twiceseen, Widząca z Athel Loren

### O krasnoludach

*„Są bardziej nieugięte niż Dąb Wieków i rozumieją jedynie jeden argument: siłę. Korzystaj z niej więc prędko i zdecydowanie, ale wiedz, że wrócą, przepełnieni swoją małostkową żądzą zemsty.”*

– Meridrynda Aspengate, Jeździec Polan z Athel Loren

### O niziołkach

*„Spotkałam jednego podczas wyprawy przez Middenland, w dwie-wiątym roku panowania Królowej Marrisith. Dużo mówił. Na-правdę bardzo dużo. Gdy nasze ścieżki rozdzieliły się niedaleko mia-sta, które ten niziołek nazywał „Delberz”, zauważylam, że udało mu się ukraść mi kilka sakiewek z ziołami, które miałam u pasa. Byłam pod wrażeniem. Sugeruję więc nie ufać tym istotom, choć z drugiej strony ich towarzystwo i wiedza na temat okolicy mogą być warte tego wysiłku i strat poniesionych w dobytku!”*

– Alafael Harrowlay, artystka z Laurelorn

### O wysokich elfach

*„Zrozumiela ponad wszelką miarę. Nawet nie zadałaby się z Asura-mi. Są zblazowani, aroganccy i zapewne stracieli dla Atharti. Jeśli spróbujesz patrzeć na ciebie z góry, w ten charakterystyczny dla siebie wyniosły sposób, po prostu przypomnij im, że Królowa Avelorn żyje nie inaczej niż my.”*

– Cynwrawn Fartrack, myśliwy z Laurelorn



## LEŚNI KREWNIACY

Leśne elfy z Athel Loren i Laurelorn mogą mieć wspólną historię i pochodzenie w Starym Świecie, ale kulturowo są bardzo odmienne. W przeciwieństwie do wysokich elfów żaden z klanów leśnych elfów nie dba zbytnio o żadną formę konwencjonalnie pojmowanej cywilizacji, uznając ją za zagrożenie dla ukochanych lasów i ich stylu życia. Różnią się jednakże tym, jak to wyrażają.

Leśne elfy z Laurelorn aktywnie angażują się w politykę, by tworzyć wokół siebie bufor ochronny. Są gotowe wzmieszać się między inne rasy i nie zahajają się wzniecać ognia nienawiści pomiędzy innymi grupami, by zwrócić ich uwagę tam, gdzie im to odpowiada. Dlatego, przynajmniej pod względem charakterów, są bardzo podobne do wysokich elfów, choć nadal posiadają Umiejętności i Talenty leśnych elfów.

Odmienne działają elfy z Athel Loren. Wolą trzymać się w cieniu i unikają kontaktu z innymi rasami. Gdy trzeba, uderzają z chirurgiczną precyzją, niosąc śmierć. Celowo wzbudzają strach i przerażenie w sercach tych, którzy chciwie spoglądają w stronę ich lasów.

## 2) KLASY I PROFESJE

Klasa określa ogólne miejsce postaci w hierarchii społecznej. Profesja z kolei odzwierciedla aktualny zawód postaci i określa jej Status, a więc wpływa na to, jak wiele pieniędzy zarabia Bohater.

Klasę i Profesję można po prostu wybrać spośród wariantów poniżej i zapisać je na Karcie Postaci, a następnie przejść do kroku 3. Możesz też zdać się na los, jeśli nie masz pewności, co wybrać. Dzięki temu możesz zyskać premię do początkowych PD. W takim przypadku:

**Krok 1:** Rzuć k100 i porównaj wynik z Tabelą **Losowej Klas i Profesji**. Jeśli nie podoba ci się rezultat, przejdź do kroku 2. Jeśli zdecydujesz się zaakceptować wynik, otrzymasz premię 50 PD.

**Krok 2:** Rzuć jeszcze dwa razy. Masz teraz przed sobą wyniki 3 rzutów. Jeśli jeden z nich ci odpowiada i zdecydujesz się na daną Klasę i Profesję, otrzymasz premię 25 PD. Jeśli nie, przejdź do kroku 3.

**Krok 3:** Wybierz Klasę i Profesję lub rzucaj kościemi, dopóki nie wylosujesz czegoś, co ci odpowiada. W tym przypadku nie ma żadnych premii do PD.



TABELA LOSOWYCH KLAS I PROFESJI

| Klasa       | Profesja / rasa | Ludzie | Krasnoludy | Niziołki | Wysokie elfy | Leśne elfy |
|-------------|-----------------|--------|------------|----------|--------------|------------|
| UCZENI      | Aptekarz        | 01     | 01         | 01       | 01–02        | –          |
|             | Czarodziej      | 02     | –          | –        | 03–06        | 01–04      |
|             | Inżynier        | 03     | 02–04      | 02       | –            | –          |
|             | Kapłan          | 04–08  | –          | –        | –            | –          |
|             | Lekarz          | 09     | 05         | 03–04    | 07–08        | –          |
|             | Mniszka         | 10–11  | –          | –        | –            | –          |
|             | Prawnik         | 12     | 06–07      | 05–06    | 09–12        | –          |
|             | Uczony          | 13–14  | 08–09      | 07–08    | 13–16        | 0          |
| MIESZCZANIE | Agitator        | 15     | 10–11      | 09–10    | –            | –          |
|             | Kupiec          | 16     | 12–15      | 11–14    | 17–21        | –          |
|             | Mieszczka       | 17–19  | 16–21      | 15–17    | 22–23        | –          |
|             | Rzemieślnik     | 20–21  | 22–27      | 18–22    | 24–26        | 06–10      |
|             | Strażnik        | 22     | 28–30      | 23–24    | 27           | –          |
|             | Szczurołap      | 23–24  | 31         | 25–27    | –            | –          |
|             | Śledczy         | 25     | 32–33      | 28–29    | 28–29        | –          |
|             | Żebrak          | 26–27  | 34         | 30–33    | –            | –          |
| DWORZANIE   | Artystka        | 28     | 35         | 34–35    | 30           | 11–14      |
|             | Doradca         | 29     | 36–37      | 36       | 31–32        | 15–18      |
|             | Namieśnik       | 30     | 38–39      | 37–38    | 33–34        | –          |
|             | Poseł           | 31     | 40–41      | 39       | 35–37        | 19–25      |
|             | Służący         | 32–34  | 42         | 40–45    | –            | –          |
|             | Szlachcic       | 35     | 43         | –        | 38–40        | 26–31      |
|             | Szpieg          | 36     | 44         | 46       | 41–43        | 32–35      |
|             | Zwadźca         | 37     | 45         | –        | 44–45        | –          |
| POSPÓŁSTWO  | Chłop           | 38–42  | 46         | 47–49    | –            | –          |
|             | Górnik          | 43     | 47–51      | 50       | –            | –          |
|             | Guślarz         | 44     | –          | –        | –            | –          |
|             | Łowca           | 45–46  | 52–53      | 51–52    | 46–48        | 36–45      |
|             | Mistyk          | 47     | –          | –        | –            | 46–50      |
|             | Zarządcia       | 48     | 54–55      | 53       | –            | –          |
|             | Zielarka        | 49     | –          | 54–56    | 49–50        | 51–57      |
|             | Zwiadowca       | 50     | 56         | 57       | 51–56        | 58–68      |

## KLASA

**Streszczenie:** Wybierz jedną z ośmiu Klas.

Wybór Klasy określa, z których Profesji może korzystać postać. Klasy, do których należą dane Profesje, są szerokim odpowiednikiem statusu społecznego i rozkładają przed graczem wachlarz podobnych możliwości podczas przygód.

**Uczeni:** Wyedukowani ludzie, których wykształcenie stało się sposobem na zarobienie na chleb. Uczeni są zwykle jedynymi postaciami w grupie, które umieją czytać i pisać. Rozpoczynają z niskim Statusem, ale w miarę rozwijania postaci i pięcia się po szczeblach kariery mogą dochraapać się wysokiej pozycji. **Profesje:** Aptekarz, Czarodziej, Inżynier, Kapłan, Lekarz, Mniszka, Prawnik, Uczony.

**Mieszczanie:** To zazwyczaj praworządni mieszkańców grodów Imperium, którzy żyją i pracują zarówno w wielkich miastach, jak i małych miasteczkach Reiklandu. Większość Mieszczan zajmuje miejsce gdzieś w połowie społecznej drabiny i zarabia całkiem nieźle. **Profesje:** Agitator, Kupiec, Mieszczka, Rzemieślnik, Strażnik, Szczurołap, Śledczy, Żebrak.

**Dworzanie:** Ci, którzy rządzą lub świadczą władcom specjalistyczne usługi. Nawet nisko urodzeni Dworzanie mają wyższy Status niż większość społeczeństwa, a wielu ma szansę dojść do najbardziej prestiżowych urzędów. **Profesje:** Artystka, Doradca, Namiestnik, Poseł, Służący, Szlachcic, Szpieg, Zwadźca.

**Pospółstwo:** Ludzie, którzy żyją i pracują na wsi i w folwarkach. Pospółstwo to najniższa warstwa społeczna, co nie oznacza, że należący do niej ludzie nie mogą wywalczyć sobie pozycji, która pozwoli im mieć sporą kontrolę nad lokalną społecznością. **Profesje:** Chłop, Górnik, Guślarz, Łowca, Mistyk, Zarządcy, Zielarka, Zwiadowca.

**Wędrowcy:** To ludzie szlaku, którzy zarabiają na życie na drogach, podrózuając daleko poza swoje rodzinne miasta i wioski. Większość należy do niskich klas społecznych, ale niektórzy potrafią uzyskać wysoki Status – jeśli będą wytrwali. **Profesje:** Biczownik, Domokräżca, Kuglarz, Łowca Czarownic, Łowczyni Nagród, Posłaniec, Strażnik Dróg, Woźnica.

**Wodniacy:** Ludzie, którzy żyją i pracują nad rzekami i drogami wodnymi, które wiją się wzduż i wszerz całego Reiklandu, a na-

| Klasa       | Profesja / rasa  | Ludzie | Krasnoludy | Niziołki | Wysokie elfy | Leśne elfy |
|-------------|------------------|--------|------------|----------|--------------|------------|
| WĘDROWCY    | Biczownik        | 51–52  | –          | –        | –            | –          |
|             | Domokräżca       | 53     | 57–58      | 58–59    | –            | –          |
|             | Kuglarz          | 54–55  | 59–60      | 60–62    | 57–59        | 69–73      |
|             | Łowca Czarownic  | 56     | –          | –        | –            | –          |
|             | Łowczyni Nagród  | 57     | 61–64      | 63       | 60–62        | 74–75      |
|             | Posłaniec        | 58     | 65–66      | 64–65    | 63           | 76–78      |
|             | Strażnik Dróg    | 59     | –          | 66       | –            | –          |
|             | Woźnica          | 60     | 67         | 67–68    | –            | –          |
| WODNIACY    | Doker            | 61–62  | 68–69      | 69–71    | –            | –          |
|             | Flisak           | 63–65  | 70–71      | 72–74    | –            | –          |
|             | Pilot Rzeczny    | 66     | 72         | 75       | –            | –          |
|             | Pirat Rzeczny    | 67     | 73         | –        | –            | 79         |
|             | Przemytniczka    | 68     | 74–75      | 76–79    | 64           | –          |
|             | Przewoźnik       | 69–70  | 76–77      | 80       | 65           | –          |
|             | Strażnik Rzeczny | 71–72  | –          | 81       | –            | –          |
|             | Żeglarz          | 73–74  | 78         | 82       | 66–80        | –          |
| ŁOTRZYKOWIE | Banita           | 75–78  | 79–81      | 83       | 81–83        | 80–85      |
|             | Czarownica       | 79     | –          | –        | –            | –          |
|             | Paser            | 81     | 82         | 85       | –            | –          |
|             | Hiena Cmentarna  | 80     | –          | 84       | –            | –          |
|             | Rajfur           | 82–83  | –          | 86–88    | 84–85        | –          |
|             | Reketer          | 84     | 83         | 89       | –            | –          |
|             | Szarlatan        | 85     | –          | 90       | 86–88        | –          |
|             | Złodziej         | 86–88  | 84         | 92–94    | –            | –          |
| WOJOWNICY   | Gladiator        | 89     | 85–87      | 95       | 89–90        | 86–87      |
|             | Kapitan Bitewny  | 90     | –          | –        | –            | –          |
|             | Kawalerzysta     | 91–92  | –          | –        | 91–94        | 88–92      |
|             | Ochroniarz       | 93–94  | 88–90      | 96–97    | 95–96        | 93–94      |
|             | Oprych           | 95     | 91–93      | –        | 97           | –          |
|             | Rycerz           | 96     | –          | –        | 98           | 95–96      |
|             | Zabójca          | –      | 94–97      | –        | –            | –          |
|             | Żołnierz         | 97–100 | 98–100     | 98–100   | 99–100       | 97–100     |

wet daleko poza nim. Ich początkowy Status jest niski, ale tryb życia otwiera przed nimi wiele możliwości wygodnego ułożenia sobie przyszłości. **Profesje:** Doker, Flisak, Pilot rzeczny, Pirat Rzeczny, Przemytniczka, Przewoźnik, Strażnik rzeczny, Żeglarz.

**Łotrzykowie:** Większość pochodzi z miast lub miasteczek i para się zawodami przez praworządnych obywateli powszechnie uznanymi za co najmniej podejrzane, jeśli nie wprost niewłaściwe. Łotrzykowie często pochodzą z niższych klas, ale mogą się nieźle wzbogacić, choć nie osiągną przy tym wysokiego Statusu. **Profesje:** Banita, Czarownica, Hiena Cmentarna, Paser, Rajfur, Reketer, Szarlatan, Złodziej.

**Wojownicy:** Polegają na waleczności i sprawności fizycznej. Ci ludzie są wyszkoleni w walce, jednak wcale nie muszą wchodzić w skład armii. Wojownicy pochodzą z różnych warstw, zarówno o niskim, jak i wysokim Statusie. Łączy ich to, że mogą wywalczyć sobie zaszczyty, jeśli pozyją wystarczająco długo. **Profesje:** Gladiator, Kapłan Bitewny, Kawalerzysta, Ochroniarz, Oprych, Rycerz, Zabójca, Żołnierz.

## PROFESJA

**Streszczenie:** Wybierz jedną z Profesji należących do wybranej Klasy, biorąc pod uwagę ograniczenia związane z rasą.

Po wyborze Klasy należy wybrać związaną z nią Profesję. Każda Klasa zawiera 8 Profesji, choć niektóre są zastrzeżone dla kon-

kretnych ras. Pełne opisy każdej Profesji i ich ograniczeń umieszczone są w **Rozdziale 3: Klasy i Profesje**, ale w celu szybkiego sprawdzenia przeczytaj Tabelę Losowych Klas i Profesji – tam znajdują się wszystkie Profesje i ograniczenia rasowe.



## ZASADA OPCJONALNA: ALE JA CHCĘ GRAĆ BICZOWNIKIEM LEŚNYM ELFEM!

Może masz świetny pomysł na postać, ale zasady gry dotyczące ograniczeń rasowych nie pozwoląby jej stworzyć? Choćby ze względów kulturowych, religijnych lub światopoglądowych? To nic takiego! Porozmawiaj o tym pomysł z MG, jeśli zgodzicie się, że to niestandardowe połączenie ma sens – witaj, przygodo!



### 3) ATRYBUTY

**Streszczenie:** Określ wszystkie Atrybuty postaci, posługując się Tabelą Atrybutów.

Atrybuty opisują wrodzone zdolności postaci – jak szybka lub silna jest, jak wiele ran jest w stanie znieść lub jak dobrze radzi sobie wystawiona na bardzo stresujące sytuacje.

W skład atrybutów wchodzi dziesięć Cech oraz Żywotność, Szybkość, Punkty Przeznaczenia i Bohatera.



#### CHWILA! TO NIESPRAWIEDLIWE!

Zapewne nie umknęło twemu oku, że nie wszystkie postaci są sobie równe. Przykładowo, elfy mają znaczną przewagę przy losowaniu Cech. Niech cię nie zwiódą liczby! Jest wiele aspektów tworzenia postaci. Każda z ras ma na konkretnych etapach swoje zalety i wady. Niektóre z nich nie są po prostu widoczne na pierwszy rzut oka.

#### CECHY

Te dziesięć Cech wykorzystuje się w Testach (patrz: **Rozdział 5: Zasady**), by ustalić, czy dana czynność się powiodła, czy nie. Średni poziom Cech dla człowieka wynosi 30. Ci, którzy mają talent albo po prostu poświęcili wiele czasu na trening, mogą osiągnąć poziom

40, a jedynie najbardziej wytrwali i doświadczeni są w stanie osiągnąć poziom 60. Oczywiście inne rasy mają swoje przewagi i słabości, a średnie wartości Cech są różne, czasami w bardzo widoczny sposób.

#### Ustalenie wartości Cech

Podczas ustalania wartości Cech:

**Krok 1:** Rzuć 2k10 dla każdej z 10 Cech i zapisz wyniki rzutów. Jeśli sądzisz, że Bohater poradziłby sobie znacznie lepiej, gdyby pozamieniać kolejność rzutów między Cechami, przejdź do następnego kroku. Jeśli akceptujesz losowe wyniki, dodaj premię do podstawy dla każdej Cechy (w Tabeli Atrybutów), zapisz je na Karcie Postaci i ciesz się premią 50 PD.

**Krok 2:** Przestaw kolejność rzutów uzyskanych w Kroku 1, przypisując po jednym wynikowi do dowolnej Cechy, oczywiście dodając podstawę dla danej Cechy. Jeśli nowe zestawienie cię satysfakcyjne, zapisz wyniki na Karcie Postaci – uzyskasz premię 25 PD. Jeśli nadal czujesz, że coś można by poprawić, przejdź do Kroku 3.

**Krok 3:** Jeśli wartości Cech nadal ci nie odpowiadają, albo rzuć jeszcze raz, zamieniając poprzednie wyniki rzutów (tym razem bez premii PD), albo zupełnie zignoruj kości! Masz wtedy do dyspozycji 100 punktów, które możesz rozdzielać pomiędzy Cechy wedle uznania. Jedynym ograniczeniem jest zasada, że na jedną Cechę nie możesz przeznaczyć mniej niż 4 punkty ani więcej niż 18 punktów. Dodaj premię do podstaw Cech z Tabeli Atrybutów i zapisz wyniki na Karcie Postaci. W tym przypadku nie ma żadnych premii do PD.

#### Walka Wręcz (WW)

Smykałka do broni i udziału w bezpośrednim starciu, wymierzenia celnego ciosu oraz skuteczność w bijatykach i bitwach. Ta Cecha używana jest również do walki bez broni – w końcu ciało też może być bronią!

TABELA ATRYBUTÓW

|                          | Człowiek       | Krasnolud      | Niziołek    | Elf            |
|--------------------------|----------------|----------------|-------------|----------------|
| Walka Wręcz              | 2k10+20        | 2k10+30        | 2k10+10     | 2k10+30        |
| Umiejętności Strzeleckie | 2k10+20        | 2k10+20        | 2k10+30     | 2k10+30        |
| Siła                     | 2k10+20        | 2k10+20        | 2k10+10     | 2k10+20        |
| Wytrzymałość             | 2k10+20        | 2k10+30        | 2k10+20     | 2k10+20        |
| Inicjatywa               | 2k10+20        | 2k10+20        | 2k10+20     | 2k10+40        |
| Zwinność                 | 2k10+20        | 2k10+10        | 2k10+20     | 2k10+30        |
| Zręczność                | 2k10+20        | 2k10+30        | 2k10+30     | 2k10+30        |
| Inteligencja             | 2k10+20        | 2k10+20        | 2k10+20     | 2k10+30        |
| Siła Woli                | 2k10+20        | 2k10+40        | 2k10+30     | 2k10+30        |
| Ogłada                   | 2k10+20        | 2k10+10        | 2k10+30     | 2k10+20        |
| Żywotność                | BS+(2xBWt)+BSW | BS+(2xBWt)+BSW | (2xBWt)+BSW | BS+(2xBWt)+BSW |
| Punkty Przeznaczenia     | 2              | 0              | 0           | 0              |
| Punkty Bohatera          | 1              | 2              | 2           | 0              |
| Dodatkowe Punkty         | 3              | 2              | 3           | 2              |
| Szybkość                 | 4              | 3              | 3           | 5              |

## Umiejętności Strzeleckie (US)

Talent do trafiania w cel za pomocą broni dystansowej, jak łuki czy noże do rzucania, a także ogólna zdolność rzucania przedmiotami. Wykorzystywana jest także w przypadku innych ataków dystansowych, jak np. trollich wymiotów.

## Siła (S)

Mówi, jak wiele obrażeń postać może zadać w walce wręcz, jak wiele może unieść i jak dobrze radzi sobie z takimi zadaniami jak pływanie czy wspinaczka.

## Wytrzymałość (Wt)

Ogólna wytrzymałość fizyczna. Dzięki niej można znieść o wiele więcej w walce, ale jest także niezwykle ważna, jeśli Bohater ma przeżyć ekstremalne warunki pogodowe lub oprzeć się truciźnie.

## Inicjatywa (I)

Szybkość reakcji ciała i umysłu, zwłaszcza w bitwie lub pod presją. Określa kolejność działania w walce, a postacie z wysoką Inicjatywą szybciej reagują na zagrożenia. Ponadto Cecha ta określa także intuicję i spostrzegawczość.

## Zwinność (Zw)

Koordynacja ruchowa i naturalna sprawność fizyczna, podstawiona Cecha w przypadku biegania, jazdy konnej i ukrywania się. Bywa także wykorzystywana podczas unikania ciosów w walce.

## Zręczność (Zr)

Umiejętność wykonywania subtelnych lub delikatnych czynności manualnych, jak granie na instrumencie muzycznym lub wytwarzanie pięknych wyrobów ręcodzieła. Ponadto Cecha ta jest niezwykle ważna podczas wykonywania sztucek czy opróżniania cudzych kieszeni.

## Inteligencja (Int)

Siła myśli, analizy i zrozumienia. Przydatna w leczeniu, szacowaniu, uczeniu się i kluczowa do zrozumienia i rzucania magicznych zaklęć.

## Siła Woli (SW)

Ogólna wytrzymałość umysłu i zdolność do otrząśnięcia się z przeciwności losu lub parcia naprzód z uporem i determinacją. Jest niezwykle ważna w opieraniu się wszelkim próbom wpływu na postać lub przymuszaniami jej do wykonania jakichś czynności. To tarcza przed strachem i grozą.

## Ogłada (Ogd)

Umiejętność dogadywania się z innymi. Wpływa na to, jak postać jest postrzegana przez napotkane osoby. Ta Cecha jest przydatna podczas ploteczek z mieszkańcami, dowodzenia oddziałami w bitwie, omamiania strażników i przekupywania ich, a pobożnym postaciom może ułatwić kontakt z bóstwem.

## Bonusy z Cech

Pierwsze cyfry (cyfry dziesiątek) każdej z Cech określają wartość wynikającą z niej premii. Bonusy z Cech są wykorzystywane na różnego typu sposoby w zasadach tej gry. Mają znaczenie, zwłaszcza gdy idzie o możliwość wykupywania Talentów i wykorzystanie magii.

**Przykład:** Siła (S) 39 oznacza, że Bonus z Siły (BS) wynosi 3. Siła Woli (SW) o wartości 51 oznacza, że Bonus z Siłą Woli (BSW) wynosi 5.

## Żywotność (Żyw)

Żywotność określa, ile Ran może otrzymać postać, i bazuje na fizycznej wytrzymałości, a także umiejętności otrząśnięcia się z szoku po otrzymaniu obrażeń. W **Rozdziale 5: Zasady** opisano, w jaki sposób Żywotność i Rany oddziałują na siebie.

## Ustalenie Żywotności

W przeciwieństwie do innych Atrybutów Żywotność jest wyliczana na podstawie odpowiednich Bonusów postaci: z Siły, Wytrzymałości i Siły Woli (czyli BS, BW oraz BSW wedle skrótów z **Tabeli Atrybutów**). Po prostu ustal wszystkie premie z Cech i zapisz je na Karcie Postaci, a później na podstawie podanego wzoru oblicz, jaką wartość ma Żywotność Bohatera.

## PUNKTY PRZEZNACZENIA I SZCZĘŚCIA, BOHATERA I DETERMINACJI

Te rozmaite punkty oddają miejsce postaci w większym planie rzeczy. Przeznaczenie reprezentuje los postaci i jest bezpośrednio związane ze Szczęściem, którego nazwa raczej nie wymaga wyjaśnienia. Punkty Bohatera to wewnętrzna siła, która jest związana z Determinacją, określającą hardość charakteru.

Punkty Bohatera związane są z jego Motywacją, czyli jednym słowem lub frazą, opisującymi to, co napędza postać w jej życiu. Aby dowiedzieć się więcej o tych Atrybutach, zajrzyj na stronę 170.

## Ustalenie Punktów Przeznaczenia i Bohatera

Bohater rozpoczyna z bazową pulą Punktów Przeznaczenia i Bohatera wynikającą z rasy, jednak należy jeszcze rozdysponować kilka dodatkowych punktów między obydwa te Atrybuty. Dokładne liczby przedstawione zostały w **Tabeli Atrybutów**. Im więcej punktów zostanie wydanych na Przeznaczenie, tym więcej farta będzie mieć postać. Z drugiej strony, wysoki poziom w puli Bohatera oznacza, że postać będzie w stanie przetrwać psychicznie niemalże wszystko, co niesie Stary Świat.

## Ustalenie Szczęścia i Determinacji

Początkowa wartość Szczęścia równa jest Przeznaczeniu. Początkowa wartość Determinacji równa jest puli Bohatera. Wszystkie cztery wartości należy zapisać na Karcie Postaci.

## Ustalenie Motywacji

Wszyscy muszą wybrać swoją Motywację. Określa ona wnętrze postaci, jej naturę. To słowo lub fraza, które opisują, dla czego i po co żyje dana postać. Oprócz oczywistych korzyści w odgrywaniu Bohatera Motywacja wykorzystywana jest do odzyskiwania tymczasowych punktów Determinacji. Myśląc o Motywacji, zastanów się, co stanowi fundamentalną część charakteru Bohatera. Postaraj się także sprawić, by Motywacja była przydatna w odgrywaniu postaci i przyniosła mnóstwo frajdy – powinna też dobrze zgrywać się z innymi Bohaterami i ich Motywacjami.

**Przykład:** Motywacją Gustavusa, młodego Uczonego z uniwersytetu w Altdorfie, jest „Rzykant”. Jego życie to nieustanna pogoń za emocjami i niebezpieczeństwem. Gustavus może odzyskać punkty Determinacji, kiedy aktywnie szuka ryzykownych lub napiętnorzydłowych adrenaliny sytuacji: może na przykład prowokować sprzeczki w knajpach lub umyślnie łamać prawo, kradnąć pióra z hełmów żołnierzy Imperium.

**Przykład:** Motywacją Clotildy, rycerza z Gwardii Reiklandu, jest „Ochrona słabych”. Z determinacją przeciwstawia się tym zabijakom i fanfaronom, którzy znęcają się nad słabszymi. Ryzykuje życiem i zdrowiem, by ochraniać mieszkańców Reiklandu. Clotilda może odzyskać punkty Determinacji za każdym razem, gdy uratuje innych lub gdy wystawi się na zagrożenie, by chronić inną istotę.

**Przykład:** Motywacją Ebby, uczeńnicy z Kolegium Światła, jest „Buntowniczość”. Uwielbia łamać zasady Kolegium, podważać autorytet swojego mistrza lub wściubiać nos w księgi, które lepiej byłoby zostawić zamknięte. Odzyskuje tymczasowe punkty Determinacji za każdym razem, gdy łamie zasady ustanowione przez jej zwierzchników.

Innymi przykładami Motywacji mogą być: „Perfekcjonista”, który uwielbia szczegółowo snuć plany i czerpie energię z bezbłędnego ich wykonania; „Pielęgniarz”, któremu siły przywraca opieka nad innymi lub ratowanie ich z trudnych sytuacji; „Skruszoný měčenník”, trwający w ubóstwie, by zmazać swoje przeszłe występki, bądź „Dowcipniš”, nieustannie angażujący się w wesołe przekomarzania i żarciki, by sprawić, by u wszystkich dookoła pojawił się choć cień uśmiechu.

Jeśli nie przychodzi ci do głowy żadna Motywacja, nie przejmuj się. Możliwe, że pojawi się, gdy Bohater nabierze więcej kształtu życia, a może później inni gracze lub MG wpadną na dobry pomysł. Nawet jeśli Motywacja została wybrana, można ją później zmienić. **Krok 8) Tchnij życie w Bohatera** to dobry moment, by ponownie przemyśleć Motywację.

### Szybkość (Sz)

Szybkość określa dystans Chodu i Biegu postaci. Standardowa Szybkość człowieka jest równa 4. Jeśli w grze wykorzystujesz mapę taktyczną z siatką (zwykle pola mają szerokość 2,5 cm – czyli 1 cal), wartość ta określa, ile pół na Rundę może przejść postać. W perspektywie dłuższej wyprawy liczba ta określa, ile kilometrów na godzinę postać może przejść pieszo, nie forsując się zbytnio. Więcej o Szybkości przeczytasz na stronie 164.

| Szybkość | Chód | Bieg |
|----------|------|------|
| 3        | 6    | 12   |
| 4        | 8    | 16   |
| 5        | 10   | 20   |

### ROZWIJANIE CECH

Sprawdź swoją Profesję w **Rozdziale 3: Klasy i Profesje**. Spójrz na Schemat Rozwoju i odszukaj trzy Cechy, oznaczone za pomocą ♦, bez brązowego, srebrnego lub złotego tła. Otrzymujesz 5 punktów Rozwinięć, które możesz dowolnie rozdzielić między te trzy Cechy. Zaznacz je właśnie jako Rozwinięcia na Karcie Postaci.



### ROZWINIĘCIA CECH

Rozwinięcia odpowiadają treningowi lub doświadczeniu i wpływają na Cechy. Liczba Rozwinięć Cech jest sumowana z wartościami początkowymi Cech, co odzwierciedla aktualny stan rzeczy. Dlatego jeśli początkowa Zręczność wynosiła 25, przy 5 Rozwinięciach Zręczności będzie ona równa 30.

## 4) UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY

**Streszczenie:** Wybierz Umiejętności i Talenty, które dostępne są dla rasy i Profesji postaci.

Umiejętności odzwierciedlają obszary, w których postać została wyszkolona lub zdobyła doświadczenie, natomiast Talenty to specjalne zdolności, do których dostęp ma postać. Pełna ich lista umieszczona została w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**. Umiejętności i Talenty dostępne dla postaci podczas jej tworzenia ograniczone są przez jej rasę i Profesję.

Gdy postać uczy się danej Umiejętności, należy zapisać liczbę uzyskanych Rozwinięć obok Umiejętności w odpowiednim miejscu na Karcie Postaci. Jeśli postać będzie się nadal uczyć i rozwijać tej Umiejętności, należy dodać dodatkowe Rozwinięcia do starych i zapisać nową liczbę. Nauczenie się Talenta sprawia po prostu, że należy zapisać go na Karcie Postaci.



Umiejętności zostały sklasyfikowane jako Podstawowe lub Zaawansowane. Umiejętności Podstawowe to biegłości powszechnie dostępne dla wszystkich – można z nich korzystać mimo braku Rozwinięć, testując odpowiadającą im Cechę. Umiejętności Zaawansowane wymagają specjalistycznej wiedzy czy wyszkolenia i są dostępne jedynie dla tych, którzy wykupili w nich choć jedno Rozwinięcie.

**Uwaga:** Niektórych Talentów można uczyć się wielokrotnie. Jeśli istnieje możliwość, by postać nauczyła się Talenta po raz drugi, należy sprawdzić jego opis w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**, by ustalić, czy jest to wykonalne. Jeśli tak, na Karcie Postaci należy zapisać, ile razy postać nauczyła się danego Talenta.



## CZYM SĄ ROZWINIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI?

Podobnie jak w przypadku Cech, Rozwinięcia Umiejętności odzwierciedlają trening. Wszystkie Umiejętności są powiązane z konkretną Cechą, a liczba Rozwinięć Umiejętności dodawana jest podczas Testów do tej Cechy, dzięki czemu trening i doświadczenie postaci przekuwane są w konkretną szansę na sukces. Wspinaczka jest powiązana z Siłą, więc przy Sile równej 38 i 8 Rozwinięciom we Wspinaczce wartość tej Umiejętności równa się 46. Dokładnie zostało to wyjaśnione w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**.

## UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY RASOWE

Każda rasa może wybierać spośród typowych dla siebie Umiejętności i Talentów. Możesz wybrać 3 Umiejętności, w których postać uzyska po 5 Rozwinięć, i 3 Umiejętności, w których uzyska po 3 Rozwinięcia. Otrzymujesz też kilka Talentów. Jeżeli ich lista prezentuje wybór, bierzesz po prostu jeden z nich. Jeśli mają być wylosowane, rzućcie na **Tabeli losowych Talentów**. Jeśli wylosujesz Talent, który postać już posiada, możesz powtórzyć rzut.

**Uwaga:** Wszystkie postaci biegły porozumiewają się w reikspielu, zwany też staroświątowym, języku Imperium. Nie muszą wykupywać oddzielnej Umiejętności, która by to oddawała.Więcej na ten temat znajdziecie na stronie 121.

### Ludzie

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Charyzma, Dowodzenie, Język (bretoński), Język (Jałowej Krainy), Opanowanie, Opieka nad Zwierzętami, Plotkowanie, Targowanie, Wiedza (Reikland), Wycena

**Talenty:** Błyskotliwość albo Charyzmatyczny, Wróżba Losu, 3 losowe Talenty

### Krasnoludy

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Język (Khazalid), Opanowanie, Mocna Głowa, Rzemiosło (Dowolne), Wiedza (Geolo-

gia), Wiedza (Krasnoludy), Wiedza (Metalurgia), Wycena, Występ (Gawędziarstwo), Zastraszanie

**Talenty:** Czytanie/Pisanie albo Nieustęppliwy, Odporność Psychiczna albo Nieugięty, Odporny na Magię, Tragarz, Widzenie w Ciemności

### Niziołki

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Intuicja, Język (Krainy Zgromadzenia), Mocna Głowa, Percepcja, Rzemiosło (Kucharz), Skradanie, Targowanie, Unik, Wiedza (Reikland), Zwinne palce

**Talenty:** Mały, Odporność na Chaos, Widzenie w Ciemności, Wyczulony Zmysł (smak), 2 losowe Talenty

### Wysokie elfy

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Dowodzenie, Język (Eltharin), Muzyka (Dowolny instrument), Nawigacja, Opanowanie, Pływanie, Percepcja, Wycena, Występy (Śpiewanie), Żeglarstwo

**Talenty:** Błyskotliwość albo Zimna Krew, Czytanie/Pisanie, Wyczulony Zmysł (Wzrok), Widzenie w Ciemności, Szósty Zmysł albo Percepcja Magiczna

### Leśne elfy

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Język (Eltharin), Odporność, Percepcja, Skradanie, Sztuka Przetrwania, Tropienie, Wspinaczka, Występy (Śpiewanie), Zastraszanie

**Talenty:** Czytanie/Pisanie albo Niezwykle Odporny, Włóczykij, Twardziel albo Percepcja Magiczna, Widzenie w Ciemności, Wyczulony Zmysł (Wzrok)

## TABELA LOSOWYCH TALENTÓW

| Rzut  | Talent                          | Rzut   | Talent                    |
|-------|---------------------------------|--------|---------------------------|
| 01-03 | Atrakcyjny                      | 50-52  | Silne Nogi                |
| 04-06 | Bardzo Silny                    | 53-55  | Sluch Absolutny           |
| 07-08 | Błękitna Krew                   | 56-58  | Strzelec Wyborowy         |
| 09-11 | Błyskotliwość                   | 59-62  | Szczęście                 |
| 12-14 | Charyzmatyczny                  | 63-66  | Szósty Zmysł              |
| 15-17 | Chodu!                          | 67-69  | Szybki Refleks            |
| 18-20 | Czujny                          | 70-72  | Talent Artystyczny        |
| 21-24 | Czysta Dusza                    | 73-75  | Tragarz                   |
| 25-27 | Czytanie/Pisanie                | 76-79  | Twardziel                 |
| 28-31 | Geniusz Arytmetyczny            | 80-82  | Urodzony Wojownik         |
| 32-34 | Naśladownca                     | 83-85  | Widzenie w Ciemności      |
| 35-37 | Niezwykle Odporny               | 86-88  | Wyczucie Kierunku         |
| 38-40 | Oburęczność                     | 89-91  | Wyczulony Zmysł (Dowolny) |
| 41-43 | Odporny na (Dowolne Zagrożenie) | 92-94  | Wytwarzca (Dowolny)       |
| 44-46 | Poliglotka                      | 95-97  | Zimna Krew                |
| 47-49 | Posłuch u Zwierząt              | 98-100 | Zręczny                   |

## UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY PROFESJI

Teraz sprawdź swoją Profesję w **Rozdziale 3: Klasy i Profesje**. Rozpoczynasz na pierwszym poziomie, opisany w Ścieżce Profesji. Na tym poziomie umieszczonych zostało 8 Umiejętności i 4 Talenty, spośród których możesz wybierać.

Rozdysponuj 40 Rozwinięć pomiędzy osiem początkowych Umiejętności, jednak na tym poziomie pojedyncza Umiejętność może otrzymać maksymalnie 10 punktów. Najłatwiej będzie dodać 5 Rozwinięć do każdej z ośmiu Umiejętności danej Profesji. Tyle jest też niezbędne, jeśli chcesz zakończyć tę Profesję i przejść do następnej (patrz: **Zmiana Profesji**, strona 48). Wybierasz też jeden Talent z listy.

## 5) WYPOSAŻENIE

**Streszczenie:** Określ początkowe Wyposażenie na podstawie Klas i Profesji.

Twoje Wyposażenie to ekwipunek, ubrania, broń i wszystkie inne przedmioty, które niesie postać. Grę rozpoczyna się z Wyposażeniem zgodnym z Klasą i Profesją postaci. Jeśli pragniesz coś dokupić (lub sprzedać to, co już masz!), przejdź do **Rozdziału 11: Przewodnik konsumenta**.

Wyposażenie powinno zostać zapisane w odpowiednich miejscach na Karcie Postaci. Kiedy wszystko już będzie kupione i zanotowane, przejdź do **Kroku 6: Szczegóły i smaczki**.

### WYPOSAŻENIE KLASOWE

Postać rozpoczyna grę z ogólnym Wyposażeniem zgodnym z Klasą. Porównaj Klasę Bohatera z poniższą listą i zanotuj Wyposażenie na Karcie Postaci, rzuając kością, gdy zajdzie taka potrzeba.

**Uczeni:** Sakwa, sztylet, tobołek z zestawem do pisania oraz 1k10 kartek pergaminu, ubranie

**Mieszczanie:** Kapelusz, płaszcz, sakwa, sztylet, tobołek z posiłkiem, ubranie

**Dworzanie:** Sakiewka z niezbytnikiem (grzebieniem, patyczkiem do czyszczania uszu i pęsetą), szata dworska, sztylet

**Pospolstwo:** Płaszcz, sakwa, sztylet, tobołek z racjami żywieniowymi (1 dzień), ubranie

**Wędrowcy:** Plecak z hubką i krzesiwem, kocem i racjami żywieniowymi, płaszcz, sakwa, sztylet, ubranie

**Wodniacy:** Płaszcz, sakwa, sztylet, tobołek z butelką alkoholu, ubranie

**Łotrzykowie:** Kaptur lub maska, sakwa, sztylet, ubranie, tobołek z 2 świecami, 1k10 zapałek

**Wojownicy:** Broń biała, sakwa, sztylet, ubranie

### WYPOSAŻENIE Z PROFESJI

Każda Profesja ma listę Wyposażenia dla każdego z czterech jej poziomów. Grę rozpoczyna się z całym Wyposażeniem opisany na pierwszym poziomie Ścieżki Profesji. Znajdź odpowiednie Wyposażenie w **Rozdziale 3: Klasy i Profesje** i zapisz je na Karcie Postaci.

Następnie odszukaj Status postaci, który znajduje się tuż obok nazwy Profesji. Będzie on oznaczony jako Brąz, Srebro lub Złoto,

wraz z numerem – jego poziomem. Szczebel Statusu i jego poziom określają początkową majątkowość postaci. Szczegóły poniżej:

#### Status Początkowa majątkowość

Brąz 2k10 brązowych pensów na każdy poziom Statusu

Srebro 1k10 srebrnych szyllingów za każdy poziom Statusu

Złoto 1 złota korona za każdy poziom Status

Jeśli więc postać ma Status „Brąz 3”, zaczyna grę z 6k10 brązowymi pensami, jeśli „Srebro 3”, to otrzyma wtedy 3k10 srebrnych szyllingów, a „Złoto 3” oznacza 3 złote korony.

Te pieniądze mogą być wykorzystane, by zakupić więcej Wyposażenia, lub zachowane na przyszłe przygody. Siła nabywcza pieniędzy została opisana w **Rozdziale 11: Przewodnik konsumenta**.



## 6) SZCZEGÓŁY I SMACZKI

**Streszczenie:** Wybierz imię, wiek, kolor włosów i oczu, wzrost, Psychologię i Ambicje.

Kiedy kanwa postaci została stworzona, czas wypełnić ją wątkiem szczegółów, ożywiając ją w wyobraźni i określając, jak wygląda, w jaki sposób myśli i co ją napędza do działania.

### IMIE

Choć imię postaci może być zupełnie dowolne, poniżej umieszczone zostały podpowiedzi – może znajdziesz wśród nich coś dla siebie.

### Ludzie z Reiklandu

Reiklandzcy zazwyczaj używają zarówno imienia, jak i nazwiska. Imiona obejmują:

**Przykłady:** Adhemar, Anders, Artur, Beatrijs, Clementia, Detlev, Erika, Frauke, Frederich, Gerner, Gertraud, Haletha, Heinrich, Helga, Henryk, Irmina, Jehanne, Karl, Kruger, Lorelay, Marieke, Sebastien, Sigfreda, Talther, Talunda, Ulrich, Ulrika, Werther, Willelma, Wilryna.



## IMIONA LUDZI I ICH POCHODZENIE

Ludzkie imiona w świecie Warhamera są często zapożyczone ze świata rzeczywistego, więc łatwo można znaleźć ciekawe imiona w sieci. Reikland i większość Imperium korzysta z imion germańskich, w Jałowej Krainie używa się imion popularnych w Belgii i Holandii, a imiona bretońskie są luźno wzorowane na starofrancuskim.

W Reiklandzie ludzkie nazwiska przekazywane są z pokolenia na pokolenie, choć jest to zwyczaj typowy raczej dla miast i miasteczek. Na wsiah ludzie, gdy osiągną dorosłość, częściej przyjmują osobiste przydomki, które pełnią podobną funkcję. Bardzo powszechną praktyką jest podawanie miejsca urodzenia zamiast nazwiska, np. „Wilhelm z Auerswaldu”. Magnateria często posiada dwa nazwiska – jedno to nazwa ich szlacheckiego rodu, a drugie, poprzedzone „von”, wskazuje, gdzie dana rodzina posiada właści, przykładowo graf Zenechar Trott von Tahme. Jednakże wiele rodzin ma własne, odmienne tradycje.

Większość pospolitych nazwisk wzięło się z wykonywanego zawodu albo pracy, jaką parał się rodzic lub dziadkowie. Przykładowo: Bauer (Rolnik), Fleischer (Rzeźnik), Schmidt (Kowal) i Schuster (Szewc). Jeśli postać odznacza się wybitnie widoczną cechą fizyczną, ta może być użyta jako przydomek. Takie imiona często przechodzi z rodziców na dzieci, co wśród myślących prostolinijskie i dosłownie krasnoludów może powodować konsternację i niezrozumienie, gdy np. niska osoba przedstawia się jako Lang (Wysoki). Inne przykłady nazwisk pochodzących od cech to: Augenlos (Jednooki), Dunn (Chudy), Laut (Donośny), Stark (Silny).

### Krasnoludy

Krasnoludy używają imion, nazwisk oraz nazwy klanu.

#### Imiona krasnoludów

Imiona krasnoludów są zazwyczaj krótkie i twarde jak istoty, które je noszą, a najczęściej są nadawane w hołdzie ważnym przodkom, choć zależy to od tradycji konkretnego klanu. Dosyć często imiona są też nazwą w Khazalidzie (języku krasnoludów) jakieś cechy, która wyróżnia noworodka.

**Przykłady:** Alrik, Bronda, Dimzad, Fenna, Gottri, Gudrun, Snorri.

**Przykłady w Khazalidzie:** Baragaz (Armatnie usta), Durak (Twardy), Galazil (Złotowłosy/a), Gnoldok (Mądre oczy), Nazril (Lśniący/a), Okri (Zmyślny/a).

#### Nazwiska krasnoludów

Nazwiska krasnoludów są skonstruowane w zależności od tego, kto wychował danego krasnoluda. Tworzy się je, dodając odpowiednie przyrostki:

–sdottir: Córka...

–snev: Siostrzeniec lub bratanek...

–sniz: Siostrzenica lub bratanica...

–sson: Syn...

**Przykłady:** Ariksson, Grunnasdottir, Skagsnev, Sovrissniz.

Wraz z wiekiem i dokonywaniem czynów zasługujących na upamiętnienie krasnolud otrzymuje przydomki, odnoszące się do wyglądu, męstwa lub czynów. Zazwyczaj obierane są poprzez konsensus w klanie, a za dyshonor uważa się nadanie imienia, które nie odzwierciedla prawdziwego charakteru krasnoluda. Przydomek zazwyczaj zupełnie wypiera z użycia nazwisko. Przykładowo, Gerka Kardadottir może przyjąć od klanu przydomek i odtąd nazywać się Gerką Czarnoręką. Czasami takie ceremonialne określenia są wymawiane jedynie w Khazalidzie, jednak krasnoludy często tłumaczą je na reikspiel, by były lepiej rozumiane wśród ludzi.

**Przykłady:** Toporowładny, Zmyślnopalcy, Widłobrody, Żelazny Warkocz, Czerwony Młot, Kamienna Pięść.

#### Nazwa klanu

Na końcu imienia krasnoluda znajduje się nazwa jego klanu (zakładając, że klan nie porzucił tradycji – niektóre krasnoludy żyjące w Imperium tak poczyniły, zwłaszcza inżynierowie pracujący z ludźmi). Nazwa klanu zawsze pochodzi od przodka, który go założył, lub od przydomka takiego antenata, najczęściej wymianego w Khazalidzie. W praktyce krasnoludy rzadko używają nazwy klanu poza własną społecznością.

**Znaczniejsze klany Reiklandu:** Ardrungan, Bryntok, Gazani, Gromheld, Harrazlings, Unboki.

**Znaczniejsze klany z Górz Szarych:** Dokkintroll, Ganvalgger, Kvitang, Thrungtak, Wyrgrinti, Zankonk.

### Elfy

Podczas wojaży w Reiklandzie elfy zazwyczaj przyznają się do posiadania imion i przydomka.

#### Imiona elfów

System imion elfów jest dość niezrozumiały dla osób postronnych. Eltharin (wspólna mowa wysokich i leśnych elfów, która dzieli się na mnóstwo dialektów) to język, który opiera się na czymś więcej niż prostym wtłoczeniu znaczenia w sylaby. Najprostszym sposobem na stworzenie elfickiego imienia jest skorzystanie z **Generatora imion elfów**.

#### Elfie przydomki

Podczas podróży w obce strony elfy zazwyczaj przedstawiają się za pomocą imienia i przydomka, unikając konieczności wyjaśniania koncepcji pokrewieństw, skoligaconych rodów i domów. Przydomki te są zawsze tłumaczone na reikspiel, dzięki czemu innym rasom jest o wiele łatwiej je wymówić – i zrozumieć.

## GENERATOR IMION ELFÓW

Jeśli podczas wymyślania imienia dla twojej elfiej postaci napotykasz trudności, rzuć kością i porównaj wynik z poniższą tabelą. Niektóre elfy używają wyłącznie dwóch członów w imionach, inne z kolei mogą mieć trzy lub więcej sylab. Rzucaj kością, dopóki nie stworzysz czegoś, co ci odpowiada. Możesz też po prostu wybrać części i złożyć je w całość, która według ciebie brzmi najlepiej.

| 1k10 | Pierwsza sylaba | Druga sylaba | Końcówka (wysokie elfy) | Końcówka (leśne elfy) |
|------|-----------------|--------------|-------------------------|-----------------------|
| 1    | Aes             | a            | andril                  | arha                  |
| 2    | Ath             | ath          | anel                    | anhu                  |
| 3    | Dor             | dia          | ellion                  | dda                   |
| 4    | Far             | en           | fin                     | han                   |
| 5    | Gal             | for          | il                      | loc                   |
| 6    | Im              | lor          | irian                   | noc                   |
| 7    | Lin             | mar          | mor                     | oth                   |
| 8    | Mal             | ol           | nil                     | ryn                   |
| 9    | Mor             | sor          | ric                     | stra                  |
| 10   | Ullia           | than         | wing                    | wyth                  |

Wśród wysokich elfów przydomki zazwyczaj określają cechy charakteru lub wygląd fizyczny, choć zdarzają się również bardziej zawałowane wersje. Leśne elfy preferują odniesienia do świata natury, który tak bardzo kochają.

**Przykłady dla wysokich elfów:** Duch Żaru, Zrodzona/y z Ognia, Serce Fali, Złotowłosa/y, Srebrna Mgła, Zaklinacz.

**Przykłady dla leśnych elfów:** Bystra Rzeka, Tropiąca/y Cienie, Kształtująca/y Drzewo, Strażnik Splotów, Wierzborka/i, Biegająca/y z Wiatrem.

### Niziołki

Imiona niziołków składają się co najmniej z jednego imienia i nazwy klanu, zwykle z mnóstwem imion pomiędzy. Pozwala to im rozpoznać, z którym konkretnie krewniakiem mają do czynienia.

#### Imiona niziołków

Niziołki z dumą noszą długie imiona, odnalezione na ich ogromnych drzewach genealogicznych, ale rzadko kiedy korzystają z nich poza wyjątkowo uroczystymi sytuacjami. Zazwyczaj są znane pod przyjemnie brzmiącymi zdrobnieniami, które są skrótem długich, rodowych imion. Niektóre z tych codziennych imion nie są powiązane z oficjalnymi mianami, a są bardziej opisowe i miłe dla ucha, jak np. Różyczka lub Gwizdawek.

Niziołki chętnie chlubią się swymi osiągnięciami i niektórzy członkowie ich starszyny reagują jedynie na przydomki związane z ich zawodem, np. Szef, Majster czy Babunia. Poza tym niziołki od dawien dawna mają w zwyczaju naśladować swoich sąsiadów do tego stopnia, że wiele starych, niegdyś ludzkich imion stało się „tradycyjnymi” imionami niziołków.

**Przykłady (ze zdrobnieniami):** Antoniella (Anni), Esmerelda (Esme), Ferdinand (Fred), Heironymus (Hiro), Maximilian (Max), Theodosius (Theo), Thomasina (Tina).

### Nazwy klanów niziołków

Nazwy klanów niziołków są niemal wyłącznie powiązane z jedzeniem lub piciem, cechami geograficznymi lub naturalnymi, ewentualnie z osobistymi cechami przodka, który pierwszy nosił dane imię. Niziołki, które mają to samo nazwisko klanowe, zawsze są ze sobą spokrewnione i w dodatku zazwyczaj są w stanie wyjaśnić, jaki to stopień pokrewieństwa.

Fakt, że ludzie często noszą to samo nazwisko, nie będąc spokrewnionymi, często wzbudza wiele nieporozumień wśród niziołków, którzy chętnie buchnąliby Schmidtom na jednej ulicy parę pieczeni lub ciast, ponieważ Schmidtowie z innej ulicy źle wydali im resztę.

**Znaczniejsze klany Reiklandu:** Ashfield, Brandysnap, Hayfoot, Rumster, Shortbottom, Thorncobble.

### SZCZEGÓŁY FIZJONOMII

Jeśli chodzi o szczegóły ciała i wyglądu, to nie wpływają one bezpośrednio na przebieg gry, można je więc albo wybrać z zakresu odpowiedniego dla danej rasy, albo zaufać kościom.

### Wiek

Srednia długość życia dla ludzi wynosi 60 lat, 120 dla niziołków i 200 dla krasnoludów. Elfy z kolei wydają się w ogóle nie starzeć i znane są z tego, że mogą żyć nawet ponad tysiąc lat. Wybierz wiek postaci zgodnie z poniższą tabelą.

| Człowiek | Krasnolud | Elf      | Niziołek |
|----------|-----------|----------|----------|
| 15+k10   | 15+10k10  | 30+10k10 | 15+5k10  |

## Kolor oczu

Aby określić kolor oczu, dla większości ras należy rzucić kośćmi jednokrotnie, jednak w przypadku elfów potrzebne są dwa rzuty. Ich magiczna natura sprawia, że kolory ich oczu są bardzo zróżnicowane, jak np. szafirowo-niebieskie, nakrapiane złotymi plamkami lub cętkowaną mieszanką zieleni mchu połączoną z ciepłą barwą kasztanu.

## Kolor włosów

Wszystkim rasom, z wyjątkiem elfów, włosy siwieją z wiekiem, zazwyczaj tuż po osiągnięciu wieku średniego. Kiedy danej istocie uda się dożyć późnej starości, włosy najczęściej stają się białe.

W przeciwnieństwie do reszty ras elfy wydają się wiecznie młode i nigdy nie okazują oznak starzenia.

Ludzie i krasnoludy mogą mieć bujny zarost, który zazwyczaj jest tego samego koloru co włosy, choć nie jest to regułą.

## Wzrost

Sredni wzrost dla każdej rasy to: 195 cm dla elfów, 110 cm dla niziołków, 140 cm dla krasnoludów. Wśród ludzi wzrost bywa poważnie zróżnicowany, choć ludzie w Reiklandzie mają średnio

ok. 175 cm wzrostu. Ze względu na tę różnorodność, kiedy losujesz wzrost człowieka i wyrzucisz „10” na którejś kostce, dorzuć kolejną i zsumuj wyniki.

| Człowiek        | Krasnolud       |
|-----------------|-----------------|
| 145 cm +4k10 cm | 130 cm +2k10 cm |
| Elf             | Niziołek        |
| 180 cm +2k10 cm | 95 cm +2k10 cm  |

## AMBICJE

Ambicje są życiowym celem Bohatera – tym, co chce osiągnąć. Wszystkie postaci muszą wybrać krótko- i długoterminowe Ambicje.

### Wybór Ambicji

Skonsultuj wybór Ambicji z Mistrzem Gry. To MG ostatecznie decyduje, czy dane Ambicje są akceptowalne, niezależnie od tego, czy chodzi o te krótko-, czy długoterminowe. Jeśli chcesz zmienić Ambicje, można to zrobić jedynie pomiędzy sesjami gry.

TABELA KOLORU OCZU

| 2k10  | Ludzie         | Krasnoludy         | Niziołki      | Wysokie elfy     | Leśne elfy             |
|-------|----------------|--------------------|---------------|------------------|------------------------|
| 2     | Dowolny wybór  | Czarny jak węgiel  | Jasnoszary    | Czarny jak smoła | Koloru kości słoniowej |
| 3     | Zielony        | Szary jak ołów     | Szary         | Ametystowy       | Antracyt               |
| 4     | Jasnoniebieski | Stałowoszary       | Błękityny     | Akwamaryna       | Zielony jak bluszcz    |
| 5–7   | Niebieski      | Niebieski          | Niebieski     | Szafirowy        | Zielony jak mech       |
| 8–11  | Blady Szary    | Brązowy jak ziemia | Turkusowy     | Kasztanowy       | Chestnut               |
| 12–14 | Szary          | Ciemnobrązowy      | Orzechowy     | Szmaragdowy      | Kasztanowy             |
| 15–17 | Brązowy        | Orzechowy          | Brązowy       | Bursztynowy      | Ciemnobrązowy          |
| 18    | Orzechowy      | Zielony            | Miedziany     | Miedziany        | Jasnobrązowy           |
| 19    | Ciemnobrązowy  | Ciemny miedziany   | Brązowy       | Cytrynowożółty   | Brązowy                |
| 20    | Czarny         | Złoty              | Ciemnobrązowy | Złoty            | Fiołkowy               |

TABELA KOLORU WŁOSÓW

| 2k10  | Ludzie      | Krasnoludy  | Niziołki    | Wysokie elfy    | Leśne elfy       |
|-------|-------------|-------------|-------------|-----------------|------------------|
| 2     | Biały       | Blond       | Biały       | Srebrnosawy     | Brzozowobiały    |
| 3     | Złoty blond | Siwy        | Lniany      | Popielaty       | Blond            |
| 4     | Rudoblond   | Jasny blond | Rudawy      | Jasny blond     | Różowe złoto     |
| 5–7   | Złoty       | Brązowy     | Złoty       | Miodowoblond    | Miodowoblond     |
| 8–11  | Jasny brąz  | Miedziany   | Kasztanowy  | Żółty           | Brązowy          |
| 12–14 | Ciemny brąz | Brąz        | Rudy        | Miedziany blond | Mahoniowy        |
| 15–17 | Czarny      | Brąz        | Musztardowy | Blond           | Ciemny brąz      |
| 18    | Kasztanowy  | Ciemny brąz | Migdałowy   | Migdałowy       | Sjena            |
| 19    | Rudy        | Rudy brąz   | Czekoladowy | Czerwony        | Hebanowy         |
| 20    | Siwy        | Czarny      | Lukrecjowy  | Czarny          | Niebiesko-czarny |

## Ambicje krótkoterminowe

Ambicje krótkoterminowe odpowiadają najpiśnieszym celom. Są tym, co postać chce osiągnąć w przeciągu dni czy tygodni, a może nawet jeszcze szybciej. W standardowych okolicznościach spełnienie Ambicji krótkoterminowych powinno zająć co najmniej 2 lub 3 sesje.

Przykłady Ambicji krótkoterminowych:

- Zniszczenie reputacji miłosnego rywala.
- Pomszczenie poległego towarzysza.
- Zaprzyjaźnienie się z uczonym-samotnikiem.

## Ambicje długoterminowe

Ambicje długoterminowe są celami, na które trzeba pracować miesiące i lata, a możliwe, że nigdy nie zostaną osiągnięte. Są raczej opisem głównych motywacji życiowych Bohatera niż wyznaczeniem realistycznych celów.

Przykłady Ambicji długoterminowych:

- Posiadanie własnej oberży.
- Rozwinięcie wioski w tężniące życiem miasteczko.
- Wykorzenienie elfich wpływów ze wszystkich Kolegiów Magii.



### ZASADA OPCJONALNA: NIKCZEMNE PLANY

Możliwe, że chcesz ukryć swoje Ambicje przed resztą graczy, zwłaszcza jeśli są kontrowersyjne lub tajne. Jeśli zamierzasz obalić Imperatora lub zlegalizować nekromancję w Reiklandzie, twój towarzysz – Łowca Czarownic – prawdopodobnie nie będzie tego popierał!

## Osiąganie celów Ambicji

Po osiągnięciu lub spełnieniu Ambicji krótkoterminowej otrzymujesz premię 50 PD i możesz wybrać nową Ambicję krótkoterminową pod koniec sesji.

Po osiągnięciu lub spełnieniu Ambicji długoterminowej możesz wybrać jedną z poniższych opcji:

- premia 500 PD i wybór nowej Ambicji długoterminowej pod koniec sesji.
- przejście Bohatera na emeryturę. Staje się on Bohaterem Niezależnym pod kontrolą MG. Uzyskujesz premię równą połowie wszystkich PD twojego aktualnego Bohatera – punkty te możesz rozdać podczas tworzenia nowej postaci.

Bohaterowie na emeryturze zazwyczaj zostają na miejscu, by odcinać kupony od osiągniętych przez siebie celów. Możesz wbudować ich obecność w historię nowego Bohatera, dzięki czemu łatwiej będzie kontynuować grę. Jeśli chcesz, by stary Bohater znów chwycił za broń i wrócił z emerytury, porozmawiaj z MG, jaki byłby najlepszy sposób, by przywrócić starą postać w wir przygody. Odesłanie Bohatera na

emeryturę sprawia, że budujesz sieć kontaktów w Starym Świecie, co może być świetnym źródłem wątków do nowych przygód.

## 7) DRUŻYNA

Tworzenie Bohatera prawie dobiegło końca, należy teraz zasta- nowić się nad innymi postaciami w drużynie. Każdy będzie bawił się o wiele lepiej, jeśli Bohaterowie będą wchodzić ze sobą w interakcję. Lekkie tarcia wewnętrz drużyny mogą przynieść sporo zabawy, ale należy pilnować, żeby Bohaterowie nie rzucali się sobie nieustannie do gardeł.

Warto się również zastanowić nad tym, skąd członkowie drużyny się znają. Czy są przyjaciółmi? Czy są służbą szlachcica albo podróznymi płynącymi na tym samym barkasie? A może to MG zamierza zaaranżować ich spotkanie podczas pierwszej sesji?

### Ambicje drużyny

Wszyscy gracze powinni omówić wspólne cele drużyny i wybrać krótko- i długoterminowe Ambicje dla całej grupy. Podobnie jak w przypadku Ambicji osobistych, Ambicje drużyny mogą być zmieniające się między sesjami.



### Krótkoterminowe Ambicje drużyny

Krótkoterminowe Ambicje drużyny są tym samym, co krótkoterminowe Ambicje osobiste, ale obejmują wszystkich członków drużyny. Ambicje osobiste nigdy nie powinny być identyczne z Ambicjami drużyny, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by się uzupełniały.

Przykłady krótkoterminowych Ambicji drużyny:

- Przechytrzenie konkurencyjnej grupy, dzięki czemu drużyna otrzymała przydzielone rywalom zlecenie.
- Dopadnięcie zabójcy poległego członka drużyny.
- Zaimponowanie klientowi, wypełniając wyznaczone zadanie co do joty.

### Długoterminowe Ambicje drużyny

Podobnie jak w przypadku krótkoterminowych Ambicji drużyny, długoterminowe Ambicje drużyny przypominają Ambicje osobiste, ale mają szerszy zakres, ponieważ dotyczą całej drużyny.

Przykłady długoterminowych Ambicji drużyny:

- Wytepienie kultu Chaosu, który rozprzestrzenił się w Imperium.
- Zbudowanie zamku.
- Osiągnięcie statusu Bohaterów Imperium – każdy z członków drużyny musi otrzymać Imperialny Krzyż Zaślugi za odwagę, przypięty do piersi przez samego Imperatora!

### Osiąganie celów Ambicji drużyny

Kiedy drużyna spełni krótkoterminową Ambcję, wszyscy jej członkowie otrzymują premię 50 PD, a pod koniec sesji drużyna wybiera nową Ambcję.

Jeśli drużyna spełni Ambcję długoterminową:

- Wszyscy członkowie drużyny otrzymują premię 500 PD i pod koniec sesji gracze wybierają nową Ambcję długoterminową dla drużyny.
- Dowolna liczba graczy może wysłać swoich Bohaterów na emeryturę – zostają BN-ami pod kontrolą MG. Gracze, którzy zdecydowali się na ten wariant, otrzymują premię równą połowie wszystkich PD swoich Bohaterów do rozdysponowania podczas tworzenia nowej postaci.

## 8) TCHNIJ ŻYCIE W BOHATERA:

Tworzenie osobowości i historii Bohatera naprawdę pomaga w realistycznym i szczerym odgrywaniu postaci. Niektórzy gracze piszą bardzo szczegółowe historie swoich Bohaterów, zwłaszcza jeśli dobrze już znają Stary Świat. Inni gracze wolą na początku określić jedynie podstawowe rzeczy, a potem improwizującą podczas gry (należy to ustalić z MG wcześniej, żeby przypadkiem nie wykoleić fabuły przygody!). Podczas tego kroku zalecamy rozmowę z innymi graczami i MG, przede wszystkim o tym, jaką drużynę chcecie stworzyć, co jest ważne także w świetle grupowych Ambicji. To idealny moment na zamknięcie całego procesu, splatając ze sobą historie Bohaterów i tworząc z nich zwartą grupę, która ma swoje powody, by trzymać się razem.

### Dziesięć pytań

Jedną z całkiem użytecznych strategii podczas tworzenia interesującej historii Bohatera jest udzielenie odpowiedzi na kilka pytań. Oto nasze! Jeśli któryś z tych pytań sprawi, że będziesz chciał zmienić coś w swojej postaci, to idealna i ostatnia chwila! Przykładowo, kiedy zaczniesz opisywać dzieciństwo Bohatera w szczegółach, możesz zdecydować się na zmianę jego historii jeszcze raz do Rozdziału 4: Umiejętności i Talenty.

### Skąd jesteś?

Pochodzisz z jednego z tępniących życiem miast Reiklandu, czy może z senniej i spokojnej wioski? Może twoje dzieciństwo upłyнуło na odległym od innych miejsc obejściu, a może domem nazywasz wąskie i kręte uliczki Altdorfu? Pochodzisz z twierdzy polożonej głęboko w górach, czy może wszystkie te lata niestannie przemieszczałeś się po drogach i rzekach Reiklandu? Przeczytaj Rozdział 10: Wspaniały Reikland, by zaznajomić się z geografią i osiedlami w tym zakątku Imperium.

### Jaka jest twoja rodzina?

Czasem dzieci wychowuje wspólnie cała wioska, ale twoi ziomkowie na pewno wpłynęli na ciebie najbardziej. Czym zajmują się twoi rodzice? Czy nadal żyją? Czy masz rodzeństwo? Czy członkowie rodziny byli ze sobą blisko, czy może wiecznie skakali sobie do oczu? A co z dziadkami? Ciotkami, wujkami, stryjami, kuzyunami? A może masz już dzieci? Czy twoi krewniacy pochwalają to, jaką ścieżkę życiową wybrałeś? Są z ciebie dumni czy jesteś plamą na honorze rodziny?

### Jakie było twoje dzieciństwo?

Czy twój rodzinny dom był miejscem pełnym miłości, czy może też zimnym, nieprzyjaznym miejscem? Rodzina cię rozpieszczała czy trzeba było sobie radzić samemu? Co z nauką? Przez kogo i gdzie? Korepetytora, guvernantkę, członka rodziny, w wiejskiej szkole czy może przez miejscowego kapłana? Czy ktoś wprowadzał cię w arkana rodzinnego zawodu lub biznesu? Czy może wyrzucono cię z domu, gdzieś przygarnięto albo wychowano w sierocińcu?

### Dlaczego opuścisłeś rodzinny dom?

Czy nadal mieszkasz tam, gdzie mieszkałeś jako dziecko, czy opuścisłeś te okolice? Jeśli tak, to kiedy? Czy nadzieja na lepsze życie przyciągnęła cię w miejskie mury ze wsi? A może szukasz bogactw lub sławy? Uciekasz przed czymś czy starasz się znaleźć sens lub cel w swoim życiu?

### Kim są twoi najlepsi przyjaciele?

Rodziny się nie wybiera, ale przyjaciół jak najbardziej. A wiele można powiedzieć o osobie po tym, z kim się zadaje i z kim trzyma sztambę. Czy masz jeszcze jakichś przyjaciół z dzieciństwa? Czy zaprzyjaźniłeś się z kimś, odkąd odszedłeś z rodzinnego domu? Co zazwyczaj robicie? Pijecie? Gracie w kości lub karty? Na pieniądze? Poświęcacie się rozmowom lub debatom? Czy twoi towarzysze w drużynie są twoimi najlepszymi przyjaciółmi? A może stronisz od cywilizowanego towarzystwa, wybierając zwierzęta?

### Co jest twoim największym pragnieniem?

Co sprawia, że twoje serce bije szybciej, a krew ogniem wypełnia żyły? Twoje Ambicje mogą być takim głównym celem, ale one często są prozaiczne lub banalne. Mozesz wybrać cokolwiek – o czym skrycie marzysz?

### Twoje najlepsze i najgorsze wspomnienia?

Kregosłupem charakteru są doświadczenia – formują nas, urabiają jak glinę, wykuwają na nowo. Jakie są twoje najcenniejsze, najbardziej hołubione wspomnienia? Popołudnie przepełnione cudownym blaskiem letniego słońca? Namiętny, gorący poczułunek w deszczu, pod baldachimem gęstych konarów drzew?

Zwycięstwo w potyczce na słowa lub na mięśnie? A co z tymi najmniej przyjemnymi wspomnieniami? Bolesne upokorzenie? Plany spalone na panewce? Koniec dugoletniej relacji – milosnej lub biznesowej? Nienawiść, pogarda lub co gorsza obojętność rówieśników lub ziomków?

### Jakie są twoje poglądy religijne?

Większość mieszkańców Imperium jest politeistami. Istnienie i obecność licznych bogów są niezaprzeczalne, tak samo jak oddawana im cześć. Jednakże nie wszystkim siłom wyższym poświęca się tyle samo czasu i miejsca w sercu.

Czy twój Bohater sympatyzuje z jakimś konkretnym bóstwem? Czy krzyżuje palce na szczęście, wzywając Ranalda? Czy pokazuje wrogowi znak Komety z Dwoma Ogonami albo przed bitwą zmawia gniewną modlitwą do Ulryka? Aby dowiedzieć się więcej o bogach i ich czynach, przeczytaj **Rozdział 7: Religie i wyznania**.

### Wobec kogo, o ile w ogóle, jesteś wierny?

Czy za wszelką cenę będziesz chronić swoich przyjaciół? A może więzi z klanem, krewnymi czy partnerem są mocniejsze niż stal? Czy jesteś poboźną duszą, oddaną ponad wszystko rozkazom swojego boga? Czy jesteś lojalny wobec społeczności, Reiklandu, Imperium... czy może tylko wobec siebie?

### Dlaczego w ogóle angażujesz się w przygody?

A to bardzo ważne pytanie... Dlaczego jesteś Bohaterem, a nie kolejnym, zwyczajnym mieszkańcem Imperium? Dlaczego w ogóle angażujesz się w przygody? Czy dokonałeś tego wyboru świadomie? Czy wyszukujesz wrogów Imperium, czy może starasz się po prostu dorobić? Możliwe, że to życie wybrało ciebie wbrew twojej woli. Czy szukasz sprawiedliwości, zemsty, a może wyruszyłeś na szlak, by oczyścić imię swojego klanu lub po prostu przeżyć?

Odpowiedz na wszystkie powyższe pytania, a tchniesz w swojego Bohatera życie. Będzie gotów na przygody. Ale, zanim zaczniesz grę, czy podczas tworzenia Bohatera twoje decyzje przyniosły premie w PD? Jeśli tak, możliwe, że chcesz wydać PD, zanim zacznie się gra.



### ZASADA OPCJONALNA: PSYCHOLOGIA

Podczas tworzenia historii swojej postaci możesz opisać mocne, silne uczucia, takie jak Miłość, Braterstwo, Nienawiść wobec członków rodziny, sytuacji, wrogów czy innych aspektów życia. Jeśli MG się zgodzi, dopisz je jako właściwość w sekcji Psychologia (patrz: strona 190).

## 9) ROZWÓJ

Punkty Doświadczenia (PD) są używane do rozwijania twojej postaci. Pod koniec każdej sesji MG przyznaje wszystkim PD, a za dobrą grę może nagrodzić cię kilkoma dodatkowymi. Rozwiązań zagadki lub zakończenie przygody, dobre odgrywanie postaci lub pokonanie ważnego wroga – to tylko kilka przykładów. Możesz wydać PD między sesjami, by wykupić nowe Umiejętności lub Talenty, rozwiniąć Cechy lub zmienić Profesję. Ostatecznym krokiem podczas tworzenia Bohatera jest wydanie premiowych PD, które postać „zarobiła” podczas procesu tworzenia. Poniższa tabela pokazuje, w jaki sposób można spożytkować te punkty.

Na tym etapie PD można używać, by rozwinać 3 Cechy, 8 Umiejętności i wykupić 4 Talenty dostępne dla twojego poziomu Profesji.Więcej o używaniu PD przeczytasz na stronie 47.

### KOSZT ROZWOJU CECH I UMIEJĘTNOŚCI

| Poprzednie<br>Rozwinięcia | Koszt Rozwinienia w PD |              |
|---------------------------|------------------------|--------------|
|                           | Cechy                  | Umiejętności |
| 0 do 5                    | 25                     | 10           |
| 6 do 10                   | 30                     | 15           |
| 11 do 15                  | 40                     | 20           |
| 16 do 20                  | 50                     | 30           |
| 21 do 25                  | 70                     | 40           |
| 26 do 30                  | 90                     | 60           |
| 31 do 35                  | 120                    | 80           |
| 36 do 40                  | 150                    | 110          |
| 41 do 45                  | 190                    | 140          |
| 46 do 50                  | 230                    | 180          |

### INNE ROZWINIĘCIA

| Rozwinięcie                                    | Koszt w PD  |
|--|---|
| +1 Talent                                      | 100 PD; +100 PD za każdy już wykupiony poziom Talantu |
| Przejście z pełni rozwiniętej Profesji         | 100 PD  |
| Przejście z niekompletnie rozwiniętej Profesji | 200 PD  |

## SKOŃCZONE!

Postać i drużyna są gotowe, pozostało wam już tylko grać!

# PODSUMOWANIE KARTY POSTACI

## Szczegóły osobiste

W tym miejscu wpisywane są osobiste szczegóły dotyczące postaci, jak imię, **rasa** (patrz: strona 24) oraz **Profesja** (patrz: strona 30), a także inne informacje dotyczące wyglądu.

## Doświadczenia

Podczas gry w Warhammera MG nagradza graczy **Punktami Doświadczenia** (patrz: strona 43).

W tym miejscu należy zapisywać aktualne (niewydane) PD, wydane PD oraz ich sumę.

## Atrybuty

W tym miejscu zapisuje się Atrybuty. Atrybuty obejmują **Cechy** (patrz: strona 33), które opisują mocne i słabe strony Bohatera. W miarę postępu gry Bohater wykupi **Rozwinięcia** (patrz: strona 35), które są dowodem zdobywania doświadczenia i rozwijania się postaci.

**Szybkość** (patrz: strona 35) wskazuje, jak szybko może się poruszać dana postać.

**Punkty Przeznaczenia i Szczęścia** (patrz: strona 170) odzwierciedlają, jak bardzo fortuna sprzyja postaci, podczas gdy pule **Bohatera i Determinacji** pokazują, jak bardzo postać jest uparta i zdolna przetrwać przeciwności losu. W tym miejscu zapisuje się także **Motywacje** postaci (patrz: strona 34), które wyjaśniają, czym w życiu kieruje się Bohater.

## Umiejętności i Talenty

**Umiejętności** (patrz: strona 35) odzwierciedlają trening i rozwój Bohatera. Podstawowe Umiejętności są powszechnie lub wrożone i znane wszystkim postaciom, Umiejętności Zawansowane wymagają szkolenia. W miarę zdobywania Umiejętności zapisuje się je na Karcie Postaci. Ulepszając konkretne Umiejętności, zdobywa się Rozwinięcia, które wpływają na szanse sukcesu w **Testach** (patrz: strona 149).

**Talenty** są dodatkowymi zdolnościami postaci. Ponieważ wiele Talentów można wykupić więcej niż raz, w tym miejscu zapisuje się poziom ich rozwoju.

| WARHAMMER®<br>FANTASY<br>ROLE-PLAY        |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
|---|---------------------|-----------|------|---|----|----|-----|----|-----|
| Imię                                      | Rasa                | Klasa     |      |   |    |    |     |    |     |
| Profesja                                  | Poziom Profesji     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Ścieżka Profesji                          | Status              |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Wiek                                      | Wzrost              | Włosy     | Oczy |   |    |    |     |    |     |
| <b>CECHY</b>                              |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| WW  | US                  | S         | Wt   | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| Początkowa                                |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Rozwijana                                 |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Aktualna                                  |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>BOHATER</b>                            |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Punkty Bohatera                           | Punkty Determinacji | Motywacja |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>DOŚWIADCZENIE</b>                      |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Aktualne                                  | Wydane              | Suma      |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>PRZEZNACZENIE</b>                      |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Punkty Przeznaczenia                      | Punkty Szczęścia    |           |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>SZYBKOŚĆ</b>                           |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Szybkość                                  | Chód                | Bieg      |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>UMIEJĘTNOSCI PODSTAWOWE</b>            |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Nazwa                                     | Cecha               | Roz       | Suma |   |    |    |     |    |     |
| Atletyka                                  | (Zw)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Bronia Podstawowa                         | (WW)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Bronia ( )                                | (WW)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Charzymska                                | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Dowodzenie                                | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Hazard                                    | (Int)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Intuicja                                  | (I)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Jeździeczo                                | (Zw)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Mocna głowa                               | (Wt)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Nawigacyjna                               | (I)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Odporność                                 | (Wt)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Opanowanie                                | (SW)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Oswajanie                                 | (SW)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>UMIEJĘTNOSCI ZAWANSOWANE I GRUPOWE</b> |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Nazwa                                     | Cecha               | Roz       | Suma |   |    |    |     |    |     |
| Percepcja                                 | (I)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Plotkowanie                               | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Powożenie                                 | (Zw)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Przeciąganie                              | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Skradanie                                 | (Zw)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Sztuka                                    | (Zt)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Sztuka Przewrowania                       | (Int)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Targowanie                                | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Unik                                      | (Zw)                |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Wiosłarstwo                               | (S)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Wspinaczka                                | (S)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Występ                                    | (Ogd)               |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Zastraszanie                              | (S)                 |           |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>TALENTY</b>                            |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Talent                                    | Poziom Talenta      | Opis      |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>AMBICJE</b>                            |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Ambicja krótkoterminowa                   |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Ambicja długoterminowa                    |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| <b>DRUŻYNA</b>                            |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Nazwa Drużyny                             |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Ambicja drużynowa krótkoterminowa         |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Ambicja drużynowa długoterminowa          |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |
| Członkowie drużyny                        |                     |           |      |   |    |    |     |    |     |

## Ambicje

**Ambicje** (patrz: strona 41) Bohatera i drużyny, które stawiają im cele w życiu. Krótkoterminowe Ambicje mogą być spełnione w ciągu dni lub tygodni, podczas gdy osiągnięcie długoterminowych Ambicji może zająć lata – o ile w ogóle to się uda.

## Drużyna

Szczegóły dotyczące drużyny: pod jaką nazwą jest znana, jakie są jej krótko- i długoterminowe **Ambicje** (patrz: strony 41–42). Ponadto na Karcie Postaci jest również miejsce na zanotowanie imion towarzyszy, by ułatwić grę i odgrywanie postaci.

## Pancerz

W tym miejscu zapisuje się informacje o **Pancerzu** (patrz: strona 299). Pancerz jest niezwykle ważny w utrzymywaniu postaci przy życiu, ponieważ zmniejsza liczbę otrzymanych Ran i może uchronić od otrzymania **Rany Krytycznej** (patrz: strona 299). W tabeli należy zapisać wszelkie informacje o pancerzu, a także zanotować Punkty Pancerza na każdej lokacji trafienia.

| PANCERZ          |           |             |        |                    | PUNKTY PANCERZA |                |        |           |       |
|------------------|-----------|-------------|--------|--------------------|-----------------|----------------|--------|-----------|-------|
| Nazwa            | Lokacja   | Obc         | PP     | Cechy              | Głowa           | 25-44          | 90-100 | 45-59     | 10-24 |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| WYPOSAŻENIE      |           | PSYCHOLOGIA |        | ZEPSUCIE I MUTACJE |                 | Tarcza         |        | Lewa nogą |       |
| Nazwa            | Obc       |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| ZAMOŻNOŚĆ        |           | OBCIĄŻENIE  |        | ŻYWOTNOŚĆ          |                 | Broni          |        | BS        |       |
| P                |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| S                |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| ZK               |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| BRONI            |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| Nazwa            | Kategoria | Obc         | Zasięg | Obrażenia          | Cechy           |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| CZARY I MODLITWY |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
| Nazwa            | PC        | Zasięg      | Cel    | Czas trwania       | Efekt           | Punkty Grzechu |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |
|                  |           |             |        |                    |                 |                |        |           |       |

## Zaklęcia i modlitwy

Jeśli twoja postać jest kapłanem lub ma zdolności magiczne, może mieć dostęp do **Zaklęć** (patrz: strona 238) lub **Modlitw** (patrz: strona 217). Odzwierciedlają one nadprzyrodzone zdolności, używane, gdy postać czerpie energię z Wiatrów Magii lub w czasie próby wzywa pomocy swojego ukochanego bóstwa.

## Zepsucie i Mutacje

Kiedy mierzyisz się z przerażającymi koszmarami, demonami i spiskami Mrocznych Potęg, możesz zyskać **Punkty Zepsucia** (strona 182). Zebranie ich zbyt wielu może doprowadzić do mutacji (patrz strona 183).

## Psychologia

W tym miejscu zapisuje się informacje dotyczące **Psychologii** (patrz: strona 190) Bohatera. Obejmują fobie, wrogość i inne silne relacje. Większość postaci zaczyna grę bez żadnych wpisów w tej sekcji.

## Wyposażenie, Obciążenie i Zamożność

**Wyposażenie** (patrz: strona 34) to twój dobytek. Mieści się w nim absolutnie wszystko, od ubrań, przez torby, świece, liny, bandaże itd. Ponieważ postać może mieć ograniczoną liczbę rzeczy, należy zapisywać **Obciążenie** każdego przedmiotu (patrz: strona 293). Zsumuj Obciążenie Pancerza, Broni i Wyposażenia, by zobaczyć, jak wiele postać niesie na swoich barkach. Zamożność postaci zapisywana jest w brązowych pensach, srebrnych sztylingach i, jeśli postać jest naprawdę bogata, złotych koronach. Wydajaj je mądrze!

## Żywotność

W tym miejscu zapisuje się **Żywotność** postaci (patrz: strona 34). Żywotność jest wyliczana na podstawie poziomów Cech i Talentów. Jeśli postać zostanie zraniona w **Walce** (patrz: strona 56), Żywotność spadnie, a **Leczenie** (patrz: strona 181) sprawi, że jej poziom się zwiększy (ale nigdy ponad maksymalną wartość!). W miarę zdobywania Rozwinień Cech czy Talentów Żywotność postaci może się zwiększyć.

## Broń

Zapisz wszystkie informacje na temat swojej **Broni** (patrz: strona 293). Oprócz typu broni należy zapisać także jej **Obciążenie** (jak ciężka jest), ile **Obrażeń** zadaje, a jeśli to broń dystansowa, jaki jest jej zasięg.

# ♦ KLASY I PROFESJE ♦



*Cóż, gram postać zupełnie pozbawioną klasy, gotową sprzedać własną babkę za awans w karierze. Wiecie, to człowiek dokładnie takiego rodzaju, jaki często spotykam w mojej profesji.*

– Detlef Sierck, dramaturg i aktor

Twoja Profesja to praca, którą wykonujesz, gdy nie szukasz przygód (albo, gdy przygody nie szukają ciebie). Opisuje dwie wyszkolenie, pozycję społeczną i perspektywy na przyszłość. W WFRP podobne do siebie Profesje grupujemy w Klasy.

## KLASY

Podsumowanie każdej Klas zawiera **Rozdział 2: Postać** na stronie 30. Klasy organizują Profesje w grupy, do których łatwo się odnieść. Ponadto Klasy wpływają na rozwój Bohatera, decydują o wyposażeniu początkowym podczas tworzenia postaci (patrz: strona 37) oraz określają, w jaki sposób możesz zmienić Profesję (patrz: **Zmiana Profesji** na stronie 48). Niektóre Klasy zapewniają dostęp do różnych Zajęć – czynności, które możesz podejmować pomiędzy przygodami; więcej informacji na ten temat zawiera **Rozdział 6: Pomiędzy przygodami**.

## KLASY

Uczeni: strona 53

Mieszczanie: strona 61

Dworzanie: strona 69

Pospółstwo: strona 77

Wędrowcy: strona 85

Wodniacy: strona 93

Łotrzykowie: strona 101

Wojownicy: strona 109

## PROFESJE

W ramach każdej z Klas opisaliśmy krótko osiem Profesji. Spójrz na ich wprowadzenia oraz ilustracje, żeby sprawdzić, która z nich jest w sam raz dla ciebie. Opisy są celowo bardzo ogólnikowe. Zachęcamy, by w ramach tworzenia koncepcji własnego Bohatera interpretować je kreatywnie.



## POZIOMY PROFESJI

Każda Profesja ma cztery poziomy, z których każdy jest lepszy od poprzedniego. Na przykład Aptekarz, pierwsza profesja Uczonych, ma cztery poziomy:

1. *Uczeń Aptekarza*
2. *Aptekarz*
3. *Mistrz Aptekarski*
4. *Główny Aptekarz*

Wybierając Profesję nowego Bohatera, zawsze zaczynasz od jej pierwszego poziomu. Zatem jeśli chcesz być Aptekarzem, zaczniesz jako *Uczeń Aptekarza*.

## ROZWIJANIE PROFESJI

Profesja decyduje o tym, w jaki sposób twój Bohater będzie się rozwijał dzięki zdobywaniu doświadczenia. Każda Profesja umożliwia trzy formy Rozwoju: *Rozwój Cech*, *Rozwój Umiejętności* oraz *Rozwój Talentów*. Każda z nich polega na wydawaniu pewnej liczby Punktów Doświadczenia (PD). Możesz także użyć PD, jeśli chcesz zmienić Profesję. Poziom Profesji określa dostępne do wykupywania Cechy, Umiejętności i Talenty.

### Rozwój Cech

Każdej Profesji towarzyszy *Schemat rozwoju* opisujący jej Rozwój Cech. Schemat rozwoju pokazuje 10 Cech twojego Bohatera, z których 3 oznaczone są symbolem , 1 Cecha oznaczona jest symbolem  na brązowym tle, 1 oznaczona symbolem  na srebrnym tle i ostatnia oznaczona symbolem  na złotym tle.

Trzy Cechy oznaczone symbolem  możesz rozwijać na pierwszym poziomie Profesji. Po osiągnięciu drugiego poziomu Profesji dostępna stanie się także Cecha . Po osiągnięciu trzeciego poziomu dostępna stanie się także Cecha . A po osiągnięciu czwartego, ostatniego poziomu Profesji wreszcie dostępna stanie się Cecha .

**Koszt Rozwoju Cech w PD podany jest w tabeli *Koszt Rozwoju Cech i Umiejętności w PD* i zależy od liczby Rozwinięć Cech, które już zostały wykorzystane dla danej Cechy.**

Każde Rozwinięcie Cech daje +1 do bieżącej wartości odpowiedniej Cechy. Zatem jeśli kupisz 4 Rozwinięcia Zwinności, której wartość początkowa wynosiła 27, Testy będziesz przeprowadzać dla bieżącej Zwinności 31. Póki suma Rozwinięć zamknią się w przedziale 0-5, tak jak w tym przypadku, każde +1 kosztuje 25 PD.

**Rozdział 5: Zasady** wyjaśnia sposób wykorzystywania Cech w grze, natomiast **Rozdział 2: Bohater** opisuje każdą Cechę. Nie ma górnego pułapu liczby Rozwinięć Cech, które można kupić, chociaż wyższe poziomy stają się niezwykle kosztowne.

**Uwaga:** Pomimo że Umiejętności Strzeleckie mają w nazwie „Umiejętność”, są one Cechą. To określenie pozostawiliśmy przez szacunek dla tradycji WFRP. Pod względem zasad US są Cechą i tak też będą rozwijane.

## KOSZT ROZWOJU CECH I UMIEJĘTNOŚCI W PD

| Rozwinięcia | Koszt w PD za Rozwinięcie |              |
|-------------|---------------------------|--------------|
|             | Cechy                     | Umiejętności |
| 0 do 5      | 25                        | 10           |
| 6 do 10     | 30                        | 15           |
| 11 do 15    | 40                        | 20           |
| 16 do 20    | 50                        | 30           |
| 21 do 25    | 70                        | 40           |
| 26 do 30    | 90                        | 60           |
| 31 do 35    | 120                       | 80           |
| 36 do 40    | 150                       | 110          |
| 41 do 45    | 190                       | 140          |
| 46 do 50    | 230                       | 180          |
| 51 do 55    | 280                       | 220          |
| 56 do 60    | 330                       | 270          |
| 61 do 65    | 390                       | 320          |
| 66 do 70    | 450                       | 380          |
| ponad 70    | 520                       | 440          |

### Rozwój Umiejętności

Możesz rozwijać wszystkie Umiejętności dostępne na obecnym poziomie danej Profesji i na poziomach niższych. Zatem jeśli jesteś Uczniem Aptekarza (poziom 1), masz dostęp tylko do Umiejętności przypisanych Uczniowi Aptekarza (poziom 1). Ale jeśli jesteś Mistrzem Aptekarskim (poziom 3), masz dostęp do wszystkich Umiejętności Mistrza Aptekarskiego (poziom 3), Aptekarza (poziom 2) oraz Ucznia Aptekarza (poziom 1).

**Koszt Rozwoju Umiejętności w PD podany jest w tabeli *Koszt Rozwoju Cech i Umiejętności w PD* i zależy od liczby Rozwinięć, które postać już posiada w danej Umiejętności.**

Każde Rozwinięcie Umiejętności dodaje +1 do jej poziomu, który zależy od Cechy. Zatem jeśli kupisz 9 Rozwinięć w Skradaniu, a Zwinność postaci wynosi 31, w Testach będziesz korzystać ze Skradania na poziomie 40. Pierwszych 5 Rozwinięć będzie kosztowało 10 PD za każde, a 4 pozostałe Rozwinięcia będą kosztowały 15 PD za każde.

**Uwaga:** Jedna z Umiejętności na pierwszym poziomie Profesji może być oznaczona kursywą. Jest to Umiejętność, którą testujesz, gdy w trakcie gry poświęcasz czas na Zarabianie pieniędzy (patrz: strona 51).

Kompletne zasady korzystania z Umiejętności zawiera **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty**. Podobnie jak w przypadku Rozwoju Cech, nie ma górnego pułapu liczby Rozwinięć Umiejętności, które można kupić.



## ROZWÓJ POZA PROFESJĄ

Wcześniej czy później Bohaterowie będą chcieli rozwinać Cechy i Umiejętności, które nie zostały wymienione w ich Profesjach. Jeśli MG się na to zgodzi, można tak zrobić, ale koszt każdego Rozwinięcia jest dwukrotnie wyższy niż normalnie. MG może zażądać od twojej postaci, by znalazła nauczyciela, lub poprosić cię o odpowiednie odegranie nietypowego szkolenia.

**Rozwój Cech i Umiejętności poza Profesją** kosztuje dwa razy więcej PD, niż podano w tabeli Koszt Rozwoju Cech i Umiejętności w PD.

Normalnie nie można kupować za PD Talentów niedostępnych dla danej Profesji, aczkolwiek Zajęcia *Szkolenie i Szlifowanie talentu*, które opisuje Rozdział 6: *Pomiędzy przygodami*, umożliwiają kupowanie Rozwinięć poza Profesją, tak jakby były one jej częścią, w szczególności pozwalają na uczenie się zwykle niedostępnych Talentów.



## ZASADA OPCJONALNA: WYBÓR WŁASNEGO WYPOSAŻENIA

Wyposażenie wymienione w każdej Profesji należy traktować tylko jako sugestię. Możesz kreatywnie ustalać Wyposażenie i wybierać rzeczy, które pasują do twojej interpretacji Profesji Bohatera i sposobu, w jaki Profesja przejawia się w jego życiu. Zatem jeśli korzystasz z Profesji Żołnierza i chcesz, by reprezentowała ona doświadczonego strzelca z Reiklandzkiej Armii Państwowej, możesz zdecydować się na modyfikację wymaganego Wyposażenia, aby włączyć do niego proch i pociski.

Wyposażenie określa, w jaki sposób postrzegana jest osoba danej profesji. Jeśli chcesz działać incognito, nie musisz nosić ze sobą całego wyposażenia. Podobnie, jeśli próbujesz wykorzystać autorytet swojej Profesji, brak odpowiedniego wyposażenia może powodować, że inni nie będą traktowali cię poważnie.

## Rozwój Talentów

Talenty są dostępne tylko na tym poziomie Profesji, przy którym zostały wymienione. Zatem jeśli jesteś Głównym Aptekarzem, możesz kupować tylko Talenty dostępne dla Głównego Aptekarza, a nie te, które są wymienione dla Ucznia Aptekarza, Aptekarza czy Mistrza Aptekarskiego.

**Rozwinięcie Talentu kosztuje 100 PD + 100 PD za każde już posiadane jego Rozwinięcie.**

Zasady dotyczące wszystkich Talentów znajdziecie w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**. Gdy po raz pierwszy kupisz nowy Talent (za 100 PD), uzyskasz dostęp do jego specjalnych zasad. Jeśli możliwe jest wykupienie Talentu kilka razy (drugi raz kosztuje 200 PD, a trzeci 300 PD), pojawią się dodatkowe możliwości. Są one podane w jego opisie.

**Uwaga:** Nie wszystkie Talenty można kupować kilka razy. Sprawdź w opisie, czy obowiązują w tej kwestii jakieś ograniczenia.

## ZMIANA PROFESJI

Kiedy wykupisz wszystkie Rozwinięcia, które interesują cię w obecnej Profesji, możesz ją zmienić. Wybierasz wtedy między jedną z dwóch możliwości:

- 1) przechodzisz na inny poziom obecnej Profesji (z *Aptekarza* na *Mistrza Aptekarskiego*);
- 2) przechodzisz do całkiem nowej Profesji (z *Aptekarza* na *Uczonego*).

W każdym przypadku musisz najpierw sprawdzić, czy twój obecny poziom Profesji został skompletowany. Jeśli tak jest, zmiana Profesji kosztuje 100 PD. Jeśli nie, zmiana Profesji kosztuje 200 PD.

## Kompletowanie Profesji

Skompletowanie Profesji reprezentuje pełne opanowanie aktualnie wykonywanego zawodu i gotowość, by zająć się czymś nowym.

Aby skompletować Profesję, musisz wykorzystać podaną niżej liczbę Rozwinięć wszystkich Cech dla danego poziomu Profesji i ośmiu spośród dostępnych Umiejętności. Ponadto musisz także mieć co najmniej 1 Talent z aktualnego poziomu Profesji. Wliczają się do tego Rozwinięcia Umiejętności i Talenty uzyskane przed rozpoczęciem bieżącej Profesji.

| Poziom | Rozwinięcia |
|--------|-------------|
| 1      | 5           |
| 2      | 10          |
| 3      | 15          |
| 4      | 20          |

**Uwaga:** Skompletowanie poziomu Profesji nie oznacza, że musisz przejść na nowy poziom. Decyzja o awansie w Profesji należy wyłącznie do ciebie. Jeśli chcesz na zawsze zostać na pierwszym poziomie Żebra, to całkiem w porządku.

## Przejście na nowy poziom

Jeśli aktualny poziom Profesji jest skompletowany, możesz przejść na kolejny poziom Profesji albo na dowolny niższy poziom Profesji za 100 PD. Zatem jeśli masz ukończony poziom Łowcy (Łowca, poziom 2), za 100 PD możesz przejść na Tropiciela (Łowca, poziom 3) lub na Trapera (Łowca, poziom 1), ale nie na Mistrza Łowów (Łowca, poziom 4).

Za pozwoleniem MG możesz także pomijać poziomy Profesji. Normalnie jest to wywoływanie przez wydarzenia w grze. Na przykład: Dziedzic (Szlachcic, poziom 1) podczas gry dostaje w spadku spory majątek, więc MG proponuje zmianę Profesji na Lorda (Szlachcic, poziom 4). Tak jak normalnie, przejście na ten poziom Profesji kosztuje 100 PD, jeśli masz ukończony aktualny poziom Profesji, lub 200 PD, jeśli nie.

## Przejście do nowej Profesji

Jeśli masz skompletowany aktualny poziom swojej Profesji, możesz przejść na pierwszy poziom dowolnej należącej do tej Klasy Profesji, wydając 100 PD albo 200 PD, jeśli aktualny poziom Profesji nie jest skompletowany. Jeśli chcesz przejść na pierwszy poziom Profesji należącej do innej Klasy, kosztuje to dodatkowe 100 PD. **Uwaga:** MG może wymagać uzasadnienia dowolnej zmiany Profesji i przedstawienia tego w grze. Ostatecznie nie każdy może stać się Szlachcicem, nawet jeśli ma skompletowaną Profesję z Klasy Dworzanina.

Co więcej, jeśli masz skompletowany aktualny poziom Profesji, za zgodą MG i z odpowiednim uzasadnieniem możesz przejść na ten sam poziom dowolnej Profesji należącej do tej samej Klasy. Zatem jeśli masz skompletowaną Profesję Mistrza Aptekarskiego (Aptekarz, poziom 3), możesz awansować na Wykładowcę (Uczony, poziom 3), co ma pokazać, że udało ci się uzyskać pozycję nauczyciela na Uniwersytecie Altdorfskim. To będzie kosztowało 100 PD. Pamiętaj jednak o obowiązujących tu oczywistych ograniczeniach. Niektóre Profesje, takie jak Czarodziej, wymagają opanowania podstaw, zanim możliwe stanie się przyswojenie wiedzy zaawansowanej, a Talenty wcześniejszych poziomów Profesji nie będą dostępne na wyższym poziomie.

I wreszcie – możesz także zmieniać Profesję pomiędzy przygoda- mi, wykorzystując Zajęcie Zmiana Profesji (patrz: strona 200).

## KOSZT W PD ROZWOJU TALENTÓW I PROFESJI

| Rozwój                                 | Koszt w PD   |
|--|--|
| +1 Rozwinięcie Talentu                 | 100 PD + 100 PD za każdy raz, kiedy Talent był już wykupiony |
| Opuszczenie skompletowanej Profesji    | 100 PD   |
| Opuszczenie nieskompletowanej Profesji | 200 PD   |
| Przejście do innej Klasy               | +100 PD  |



## OPCJONALNE ZMIANY PROFESJI

Czasami podczas gry, w zupełnie niespodziewanych okolicznościach, pojawia się propozycja pracy. Na przykład miejscowy baron może cię zatrudnić jako członka swojej gwardii honorowej (Wartownik, poziom 3). A może uciekasz z Altdorfu przed strażą miejską, *de facto* stając się banitą (Banita, poziom 2)? W takim przypadku MG może zaproponować zmianę Profesji wykraczającą poza normalną Ścieżkę Profesji. Jest to nie tylko w porządku, ale wręcz zalecane, ponieważ zawsze ciekawiej wiązać wybory Profesji z wydarzeniami w grze.

## STATUS

Społeczeństwo Starego Świata jest wyraźnie hierarchiczne – społóstwo nie ma wątpliwości co do miejsca, jakie zajmuje w porządku społecznym, podczas gdy elita cieszy się władzą i prestiżem, brutalnie egzekwowanymi, a zatem zazwyczaj niekwestionowanymi. Większość ludzi pomiędzy tymi warstwami jest w pełni świadoma swojej pozycji i zajęta jej polepszaniem. Ten stan reprezentuje Status, który może modyfikować interakcje między osobami należącymi do różnych klas społecznych.

## POZIOMY I POZYCJA

Status reprezentowany jest przez Poziom – od najniższego do najwyższego: Brąz, Srebro lub Złoto – oraz Pozycję wyrażaną liczbą, zazwyczaj od 1 do 5, która określa, jakim szacunkiem cieszy się Bohater w zakresie swojego Poziomu.

Jeśli masz wyższy Poziom od innej postaci, twój Status jest bezdyskusyjnie wyższy. Jeśli masz taki sam Poziom jak inna postać, wówczas masz od niej wyższy Status, o ile zajmujesz wyższą Pozycję.

### Trzy Poziomy

Najważniejszymi elementami wyróżniającymi Status są trzy Poziomy:

**Poziom Złota:** Zastrzeżony dla władców społeczności oraz dla tych, którzy służą im bezpośrednio jako doradcy, protektorzy i strażnicy prawa. Mogą sobie też na niego pozwolić niezależni bogacze. Osiągnięcie takiego Statusu wymaga ciężkiej pracy, powodzenia i niemało szczęścia. Wszyscy na poziomie Złota są bogaci, szanowani i stoją w porządku społecznym wyżej niż ci na poziomach Srebra i Brązu.

**Poziom Srebra:** Zajmują go dobrze sytuowani mieszczanie i osoby trudniące się Profesjami wymagającymi dużej biegłości oraz doświadczenia. Najwięcej do powiedzenia w tej grupie mają rzemieślnicy i kupcy, a najmniej osoby świadczące różne usługi. Ci

ostatni wiodą stosunkowo skromne życie, ale i tak cieszą się szacunkiem. Osoby na poziomie Srebra mają Status wyższy od tych, którzy pozostają na poziomie Brązu.

**Poziom Brązu:** Zajmowany jest przez wieśniaków i osoby wykonujące najgorzej płatne zawody, które zwykle nie wymagają żadnych konkretnych umiejętności. Ponadto poziom Brązu obejmuje wielu przestępcołów, nicponi i ludzi, którzy z niczego się nie utrzymują.

## OKREŚLANIE STATUSU

O Statusie decyduje poziom Profesji. Obok nazwy poziomu Profesji podana jest informacja na ten temat, np. „Brąz 3”, „Srebro 1” lub podobnie. To Poziom i Pozycja. Kiedy zmienisz Profesję, sprawdź nowy Status podany obok nazwy odpowiedniego poziomu nowej Profesji i zapisz na Karcie Bohatera.

## ZMIANA STATUSU

Pozycję społeczną można zmienić z następujących powodów:

1. Zmieniona została Profesja.
2. Uzyskany został Talent, który modyfikuje Status.
3. MG narzuca zmianę Statusu ze względu na wydarzenia w grze.

Bez względu na to, co spowodowało zmianę Statusu, należy poświęcić trochę czasu na wyjaśnienie, co dokładnie się stało i jaki ma to wpływ na Bohatera. Jeśli przechodzisz na inny poziom Profesji, powiedzmy ze Studenta na Uczonego, co to spowodowało? Jakie dziedziny studiował twój Bohater? Co twoja postać myśli teraz, po tym awansie? Poświęcając czas na wyjaśnienie okoliczności tej zmiany, sprawisz, że twój Bohater będzie pełniejszy i wiarygodniejszy.



## NA MARGINESIE SPOŁECZEŃSTWA

Status pozwala ogólnie określić, jak zachowują się ci mieszkańcy Starego Świata, którzy wpasowują się w akceptowane normy. Jednakże niektóre postacie mogą wykracać poza te normy, co jest całkiem dopuszczalne. Jeśli chcesz określić losowo, jak bohater niezależny reaguje na Status, rzuć 1k10 i sprawdź wynik w poniższej tabeli:

| 1k10 | Wynik   |
|------|---|
| 1-2  | <b>Odrzuca Status.</b> Postać opiera się obyczajom związanym ze Statusem, więc nie działają na nią jego efekty.   |
| 3-8  | <b>Reakcja standardowa.</b> Na postać działają normalne zasady Statusu.   |
| 9-10 | <b>Ekstremalne poglądy.</b> Postać wyraża ekstremalne poglądy. Modyfikuj wszystkie Testy, na które ma wpływ Status, o dalsze +/-10 (odpowiednio do sytuacji). |

## EFEKTY STATUSU

Status wpływa na różne sytuacje, które dotyczą twojego Bohatera. Często oznacza to ułatwienie lub utrudnienie wykonywanych Testów (patrz: strona 153). MG może rozszerzyć lub ograniczyć te wpływy według własnej oceny sytuacji.



## Charyzma

Status istotnie wpływa na Testy Charyzmy: osoby zajmujące wyższe miejsce na drabinie społecznej łatwiej uzyskują to, czego chcą, a te o niższym Statusie muszą się dużo bardziej natrudzić. W większości przypadków osoby na wyższym Poziomie Statusu dostają premię +10 do Testów Charyzmy, gdy starają się wpływać na osoby stojące niżej w hierarchii. Podobnie osoby o niższym Statusie dostają karę -10, gdy próbują wpływać na tych bardziej od siebie znaczących. MG może zastosować te modyfikatory do osób zajmujących różne Pozycje na tym samym Poziomie Statusu, ale to zdarza się rzadziej.

Jeśli jednak obiekt Testu Charyzmy jest nietypowy, ta zasada może nie działać tak jak zwykle. W przypadku osobnika, który „Odrzuca Status”, nie są stosowane żadne modyfikatory, a jeśli osoba ma „Ekstremalne poglądy”, mogą być stosowane modyfikatory przeciwnostawne (na przykład -10 zamiast +10).



## ZASADA OPCJONALNA: ŻEBRANIE I STATUS

Żebractwo często przynosi najlepsze efekty, gdy jego celem są osoby usytuowane tuż powyżej zajmowanej przez żebrzącego pozycji w hierarchii społecznej.

Na przykład: większość żebraków zajmuje Poziom Brąz, a zatem korzysta z premii +10, gdy žebrze u ludzi na Poziomie Srebro, zamiast ponosić karę -10.

## Dowodzenie

Status odgrywa bardzo ważną rolę przy Dowodzeniu. Armie Prowincji Imperium zwykle awansowały na stopnie oficerskie tylko szlachetnie urodzonych.

Jeśli masz wyższy Status niż cel Testu Dowodzenia, otrzymujesz premię +10. Jeśli przewaga wynosi dwa poziomy, premia wzrasta do +20.

## Plotkowanie

Osoby należące do różnych klas społecznych przeważnie niechętnie wymieniają się plotkami. Wszelkie Testy Plotkowania obejmujące osoby na różnych Poziomach Statusu obciążone są karą -10.

## Występy

Normalnie Status nie wpływa na Testy Występów. Jednakże MG powinien wziąć pod uwagę, że pewne rodzaje rozrywki przystoją tylko osobom o stosownym miejscu w hierarchii społecznej i będą odbierane odpowiednio tylko we właściwym otoczeniu. Wieśniak grający na lirze korbowej zapewne nie zostanie dobrze przyjęty w operze, podczas gdy nawet przeciętna orkiestra z pewnością przymiegnie sporą widownię, jeśli zacznie występować pośrodku wsi.

Dlatego MG powinien rozważyć, jaka widownia normalnie ogląda danego rodzaju występy oraz czy taka widownia jest aktualnie dostępna, a następnie zastosować odpowiednie modyfikatory.

## Zastraszanie

Jeśli masz wyższy Status niż cel Zastraszania, zwykle otrzymujesz premię +10.

## UTRZYMYWANIE STATUSU

Jeśli chcesz czerpać korzyści (lub znosić wady) wynikające ze Statusu, musisz zachowywać się odpowiednio do swojej roli w społeczności.

Czasem trzeba zachować anonimowość i ukrywać tożsamość. Zazwyczaj w takim przypadku będzie to odpowiadało posiadaniu Statusowi Brąz 3.

**Przykład:** Szlachcic Hans ubiera się wedle najnowszej mody iawsze kupuje najlepsze rzeczy. Wjeżdża do wsi na pieczółowicie wyzesanym koniu, zatrzymując się co chwila, by prywatny herold ogłosić wszystkim jego przybycie. Hans w pełni korzysta ze swojego Statusu Złoto 2. Jego brat Heinrich zakłada stare ubrania, chowa swoje dworskie szaty pod łóżkiem i zachowuje się jak bezimienny włóczyk. Traktowany jest tak, jakby posiadał Status Brąz 3.

## Co ludzie powiedzą

Bohaterowie muszą wydawać określona kwotę pieniędzy, jeśli chcą utrzymywać dotychczasowy standard stylu życia. Jak wyjaśniono w sekcji **Koszty utrzymania** (patrz: strona 289), każdy Poziom wiąże się z pewnymi minimalnymi wymaganymi wydatkami.

Jeśli postać nie będzie utrzymywała wydatków na odpowiednim poziomie, zacznie być postrzegana jako ktoś o niższym Statusie i będzie tracić 1 punkt Pozycji na tydzień.

Chcąc zatrzymać ten regres, Bohater musi wznowić wydatki w odpowiedniej wysokości, dzięki czemu będzie odzyskiwać 1 punkt Pozycji na tydzień, dopóki nie odzyska wszystkich straconych punktów.

Jeśli Pozycja osiągnie zero, Poziom obniży się o jeden, a Status na tym nowym Poziomie przybierze wartość 5. Jeśli już zajmujesz najwyższy Poziom, wówczas twój Status zatrzyma się na wartości Brąz 0.

**Przykład:** Pietr jest Szlachcicem i od dwóch tygodni włóczy się po Wschodnim Kraniku Altendorfu, pozwalając, by jego Status Złoto 3 spadł do Pozycji Złoto 1. Żywi się podłym jedzeniem, pije tanie piwo i nocuje w marnych spelunkach. Jeśli upłynie kolejny tydzień, a Pietr nie zmieni zachowania, jego Status spadnie do Złoto 0, natychmiast stając się Statusem Srebro 5. W takim przypadku ojciec Pietra niemal na pewno wkroczy, by zapobiec hańbie grożącej rodzinie...

## STATUS I ZARABIANIE

Twój Status jest bezpośrednio powiązany z tym, ile pieniędzy zarabiasz, gdy wykonujesz pracę. Im wyższy Status, tym więcej pieniędzy możesz zarobić. Odpowiednia reputacja napędza interesy. Jeśli MG się zgodzi, podczas gry możesz spędzać tydzień, pracując w swojej Profesji, o ile znajdziesz się w miejscu, w którym jest to możliwe (trudno być Strażnikiem pośrodku pustkowia). Takie zajęcie nazywane jest Zarabianiem.

Zarabiając, wykonuj **Przeciętny (+20) Test Ryzykowny** (patrz: strona 152) na Umiejętność Zarabiania w swojej Profesji (jest to Umiejętność wyróżniona kursywą na pierwszym poziomie Profesji). Jeśli Test się uda, otrzymasz pieniądze w kwocie, którą podaje tabela poniżej. Jeśli Test się nie uda, dostaniesz połowę tej kwoty. Jeśli trafi się **Zdumiewająca Porażka (-6)**, to był bardzo kiepski tydzień i nie udało ci się nic zarobić (albo skradziono ci pieniądze lub wydarzyło się podobne nieszczęście).

Ta kwota nie określa dokładnie, ile zarabiasz, a raczej stanowi przybliżenie, jak wiele pieniędzy pozostało ci pod koniec tygodnia po odliczeniu wszystkich wydatków.

| Poziom Statusu | Kwota zarobiona za punkt Pozycji |
|----------------|----------------------------------|
| Brąz           | 2k10 brązowych pensów            |
| Srebro         | 1k10 srebrnych szyllingów        |
| Złoto          | 1 złota korona                   |

**Uwaga:** Jest to ta sama liczba monet, którą określa Zajęcie Dochód (patrz: strona 196).

**Przykład:** Woźnica Gunther postanawia popracować dla Spółki Przewoźniczej Cztery Pory Roku przez tydzień, podczas gdy jego kompani będą szukać w bibliotece rzeczy, na których, prawdę mówiąc, on sam się nie wyznaje i w głębi ducha myśli, że mogą być heretyckie. MG zгадza się, by Gunther trochę zarobił, więc Gunther rzuca na Umiejętność Powożenie (Powóz) – jest to Umiejętność Zarabiania dla Woźnicy – i uzyskuje sukces. Ponieważ ma Status Srebro 2, może rzucić 2k10 i zarobić właśnie tyle srebra. Niestety wyrzuca tylko 1 i 2, co daje w sumie 3 srebrne szyllingi; najwyraźniej Gunther tego pił po długich zmianach i zostało mu niewiele monet...



## FORMAT PROFESJI

Poniżej znajduje się zestawienie informacji podawanych przy każdej Profesji.

- **Nazwa:** Nazwa Profesji.
- **Ograniczenia:** Lista tych ras, które zazwyczaj wykonują daną Profesję.
- **Podsumowanie:** Krótkie wprowadzenie do Profesji.
- **Opis:** Jeden lub dwa akapity opisujące Profesję oraz alternatywne sposoby jej wykorzystania.
- **Schemat rozwoju:** Schemat rozwoju Profesji.
- **Ścieżka Profesji:** Nazwa, Status, Umiejętności, Talenty i Wyposażenie na każdym z czterech poziomów Profesji. Uwaga: jeśli przy Talencie lub Umiejętności widnieje oznaczenie „(Dowolne)”, oznacza to, że możesz wybrać jedną z opcji danego Talenta lub danej Umiejętności na tym poziomie Profesji. Zatem Wiedza (Dowolna) to może być Wiedza (Geografia), Wiedza (Wiedza Ludowa), Wiedza (Magia) albo dowolny inny, podobny przykład. Tak samo oznaczenie „(Lokalne)” oznacza, że możesz wybrać jedną z opcji danego Talenta lub danej Umiejętności dotyczących lokalnego obszaru. Zatem Wiedza (Lokalna) to może być Wiedza (Altdorf), Wiedza (Szlaki Rzeczne), Wiedza (Jałowa Kraina) lub dowolny inny, podobny przykład.
- **Cytaty:** Kilka związanych z Profesją cytatów ze świata gry.
- **Przygody:** Kilka podpowiedzi i wskazówek, w jaki sposób osoby wykonujące daną Profesję mogą znaleźć się na szlaku przygody.



## NAZWY PROFESJI A PŁĘC

Jakkolwiek niektóre Profesje mają nazwy w formach męskich albo żeńskich, co wymusza ograniczenia języka, każda z nich otwarta jest na osoby dowolnej płci. Nieważne, z którą płcią identyfikuje się twój Bohater, dostępne są dla niej czy niego wszystkie Profesje.

**Na przykład:** Każdy może służyć dowolnemu bóstwu. Chociaż niektórzy bogowie (tacy jak Taal i Ulryk oraz Rhya i Shallya) mają zapewne więcej sług, których płeć odpowiada danemu bóstwu, inne wyznania (takie jak Verena i Sigmar) są jednakowo atrakcyjne dla wszystkich.



## APTEKARZ

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Znasz się na chemii i miksturach. Wytwarzasz i sprzedajesz wszelkiego rodzaju medykamenty.

Aptekarze specjalizują się w przygotowywaniu leków – zazwyczaj pastylek, mikstur i maści – które sprzedają zarówno pacjentom, jak i lekarzom. Ich pracownie wypełniają oszałamiające instalacje buzujących alembików, przelewających się próbówek, zużytych moździerzy z tłuczkami oraz innych aptekarskich utensyliów. Niektórzy Aptekarze dorabiają sobie, sprzedając niedozwolone substancje – od stymulantów dla zdesperowanych studentów po halucynogenny dziwnokorzeń dla znudzonych szlachciców, nie mówiąc o podejrzanych zamówieniach dla jeszcze bardziej podejrzanych klientów. Sprzedaż tych specyfików jest lukratywna, ale także niebezpieczna. Rzadkie składniki dużo kosztują, dlatego Aptekarze często mają problemy z płynnością finansową i podróżują na bezdroża, by samodzielnie zbierać składniki. Dla dodatkowego zarobku wielu z nich podejmuje tymczasową pracę i dołącza do wypraw, najemników lub wojska.

### SCHEMAT ROZWOJU APTEKARZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | 💀 |    | +  | +   | 🛡  | ✿   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Uczeń Aptekarza – Brąz 3

**Umiejętności:** Język (Klasyczny), Leczenie, Mocna Głowa, Rzemiosło (Aptekarstwo), Rzemiosło (Truciciel), Wiedza (Chemia), Wiedza (Medycyna), Wiedza (Rośliny)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Etykieta (Uczeni), Przyrządzać Mikstur, Wytwórcza (Aptekarz)

**Wyposażenie:** Księga (Pusta), Mikstura Lecznica, Moździerz z Tłuczkiem, Skórzany Kaftan

#### ✿ Aptekarz – Srebro 1

**Umiejętności:** Charyzma, Język (Gildii), Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Wiedza (Nauka)

**Talenty:** Aptekarz, Etykieta (Członkowie Cechu), Przestępca, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Licencja Cechu Aptekarzy, Narzędzia Pracy (Aptekarza)

#### 💀 Mistrz Aptekarski – Srebro 3

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Dowodzenie, Intuicja, Sekretne Znaki (Cechu)

**Talenty:** Błyskotliwość, Mistrz Rzemiosła (Aptekarz), Mól Książkowy, Odporny na (Trucizny)

**Wyposażenie:** Książka (Aptekarstwo), Uczeń, Warsztat

#### 🛡 Główny Aptekarz – Złoto 1

**Umiejętności:** Jeździecztwo (Konie), Zastraszanie

**Talenty:** Mistrz Rzemiosła (Truciciel), Wyczulony Zmysł (Smak), Zimna Krew, Znawca (Aptekarstwo)

**Wyposażenie:** Duży Warsztat, Przywilej od Władcy

Wypatruj tego znaku: biały moździerz z czarnym tłuczkiem. Tam, gdzie go nie ma, nie pytaj o nasze zamówienie, bo doniosą na ciebie do Straży. I chłopce, nigdy, przenigdy nie próbuj wykirać aptekarza; spędziysz resztę życia, zastanawiając się, czy twój następny napój będzie twoim ostatnim.

– Niewidoczna Kathe, skrytobójczyni

Człowiecka chemia? Równie partacka, jak ich architektura! I również pewnie może cię zabić! Poprosiłam o tonik po nocy tęgiej popijawy. Potem miałam biegunkę przez tydzień!

– Thorica Norrassdottir, krasnoludzka handlarzka

Z powodu presji wywieranej przez Cech Lekarzy większość miast oficjalnie zabrania Aptekarzom praktykowania medycyny, ale podczas rozgrywki Aptekarze mogą z łatwością pełnić funkcję medyka. W rzeczywistości są wszechstronni w tej roli, ponieważ potrafią także identyfikować niebezpieczne i niezwykłe substancje, z którymi może się zetknąć drużyna, a nawet przetwarzać niektóre z nich na użyteczne lekarstwa.





## CZARODZIEJ

człowiek, elf leśny, elf wysoki

Budzisz lęk i nieufność wśród obywateli Imperium. Legalnie władasz potężną i niebezpieczną magią.

Czarodzieje zajmują się splataniem jednego z ośmiu Wiatrów Magii, które widoczne są tylko dla osób wyczulonych na magię i umożliwiają rzucanie potężnych zaklęć. Aby móc legalnie rzucać czary w Imperium, człowiek musi podporządkować się Imperialnemu Dekretowi o Magii i należeć do jednego z ośmiu Kolegiów Magii w Altdorfie. Każde z Kolegiów poświęcone jest określonymu wiatrowi, ponieważ Magistrowie mogą bezpiecznie splatać tylko jeden wiatr. Po ukończeniu studiów Uczniowie stają się Czarodziejami i służą Imperium. Magistrowie ostrożnie badają i praktykują swoją sztukę, której, zgodnie z Dekretem, poza Kolegiami mogą używać tylko w obronie własnego życia lub przeciwko wrogom Imperium. Wielu Czarodziejów związanych jest z Imperialną Armią Prowincji i chociaż traktowani są ze sporą podejrzliwością, nikt nie zaprzeczy ich skuteczności na polu bitwy.

### SCHEMAT ROZWOJU CZARODZIEJA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   |    | 💀 | 🔥  |    | +   | +  | 🛡️  |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Uczeń Czarodzieja – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Biała (Drzewcowa), Intuicja, Język (Magiczny), Percepcja, Splatanie Magii (Dowolny Kolor), Unik, Wiedza (Magia)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Magia Prosta (Dowolna), Percepcja Magiczna, Zmysł Magii

**Wyposażenie:** Kostur, Księga Zaklęć

#### 🔥 Czarodziej – Srebro 3

**Umiejętności:** Charyzma, Język (Bitewny), Język (Dowolny), Opanowanie, Plotkowanie, Zastraszanie

**Talenty:** Magia Tajemna (Dowolna Tradycja), Rozpoznanie Artefaktu, Ruchliwe Dlonie, Szósty Zmysł

**Wyposażenie:** Licencja na Uprawianie Magii

#### 💀 Mistrz Magii – Złoto 1

**Umiejętności:** Jeździecstwo (Konie), Opieka nad Zwierzętami, Wiedza (Wojna), Wycena

**Talenty:** Dwie Bronie, Groźny, Precyzyjne Inkantowanie, Wykrywanie Magii

**Wyposażenie:** Lekki Koń Bojowy, Przedmiot Magiczny, Uczeń

#### 🛡️ Arcymag – Złoto 2

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Mag Bitewny, Straszny, Zmysł Walki, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Biblioteka (Magia), Uczeń, Warsztat (Magia)

*Nie obchodzi mnie, jakie obietnice składają ani do których Kolegiów należą. To niebezpieczne wynaturzenia. Nieustannie wzywam, by ich zniszczyć w imię Sigmarra, dla dobra nas wszystkich.*

– Reikhardt Mair, łowca czarownic

Wielu Czarodziejów opuszcza Kolegia Magii, aby spłacić czesne za pobierane nauki. Tacy magowie pilnie poszukują szybkiego zatrudnienia albo szukają szczęścia na lądzie, na morzu lub gdziekolwiek indziej, gdzie można znaleźć relikty, artefakty czy zaginione księgi magicznej wiedzy. Wędrowni Czarodzieje pragną dowieść swojej wartości. Usilnie zachęca się ich, by poddawali próbie swoje umiejętności w całym Imperium, tropiąc wszelkie niebezpieczeństwa, które zagrażają miejscowej ludności.

Czarodzieje to świetne postacie, które wzmacniają siłę bojową grupy. Jednak nowi gracze mogą czuć się przyłoczeni, musząc nauczyć się całego dodatkowego zestawu zasad dotyczących czarów. Dlatego MG powinien być świadomy, że tacy gracze mogą początkowo potrzebować pewnej pomocy. Warto upewnić się, że będą korzystać z zasad sprawnie i z korzyścią dla drużyny. Biorąc Talent Magia Tajemna, wybierzesz kolor magii, który chcesz studiować.Więcej informacji o magii zawiera **Rozdział 8: Magia**.





# INŻYNIER

człowiek, krasnolud, niziołek

*Tworzysz maszyny oraz konstrukcje zarówno użyteczne, jak i osobliwe, a często zdecydowanie zabójcze.*

Inżynierowie projektują i konstruują urządzenia mechaniczne lub budowle takie jak mosty, kanały oraz fortyfikacje. Większość Inżynierów to dobrze wykształcieni specjalisci. Krasnoludy szkolą się w skostniałej krasnoludzkiej Gildii Inżynierów, a ludzie w postępowych instytucjach takich jak Imperialna Akademia Inżynierii w Altdorfie. Znani są także zdolni samoucy. Ludzcy Inżynierowie cenią sobie innowacyjność i odkrycia, natomiast krasnoludy wolą tradycyjne, sprawdzone i wypróbowane projekty przekazywane z pokolenia na pokolenie. Inżynierowie zatrudnieni w spółkach górniczych są dobrze opłacani; nieco mniej zarabiają Inżynierowie Armii Prowincji, którzy konserwują maszyny wojenne Imperium i służą jako saperzy oraz budowniczy mostów. Mistrzowie Inżynierii często kierują zespołami pracującymi nad ambitnymi projektami konstrukcyjnymi. Największym zaufaniem cieszą się w Imperium Inżynierowie Dyplomowani. Najmniej się ich do projektowania, testowania i budowania tak prestiżowych zleceń imperialnych, jak skomplikowane śluzy parowe, które zrewolucjonizowały podróżowanie kanałami Vorberglanu.

## SCHEMAT ROZWOJU INŻYNIERA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   | 💀  | 🛠 |    | +  | +   | 🛡  |     |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Student Inżynierii – Brąz 4

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Prochowa), Język (Klasyczny), Mocna Głowa, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Rzemiosło (Inżynier), Wiedza (Inżynier)

**Talenty:** Artylerzysta, Czytanie/Pisanie, Talent Artystyczny, Złota Rączka

**Wyposażenie:** Księga (Inżynieria), Młot i Gwoździe

### ❖ Inżynier – Srebro 2

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Broń Zasięgowa (Eksperymentalna), Język (Gildii), Nawigacja, Powożenie, Unik

**Talenty:** Wytwórcza (Inżynier), Etykieta (Członkowie Gildii), Strzelec Wyborowy, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Licencja Gildii Inżynierów, Narzędzia Pracy (Inżyniera)

### ❶ Mistrz Inżynierii – Srebro 4

**Umiejętności:** Dowodzenie, Jeździectwo (Konie), Język (Khazalid), Sekretne Znaki (Gildii)

**Talenty:** Etykieta (Uczenni), Geniusz Arytmetyczny, Mistrz Rzemiosła (Inżynieria), Snajper

**Wyposażenie:** Warsztat

### ❷ Inżynier Dyplomowany – Złoto 2

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Arcydzieło, Niewzruszony, Szybkie Przeładowanie, Znawca (Inżynieria)

**Wyposażenie:** Biblioteka (Inżyniera), Doskonałe Narzędzia Pracy (Inżyniera), Duży Warsztat (Inżyniera), Licencja Cechu

*Co to ma robić? W założeniu to służy do oskubywania kurcząt, Małonosie. Odsuń się jeszcze kilka kroków!*

– Wolfgang Kugelschrieber, wynalazca

*Mistrz inżynier Volker von Meinkopt zainspirował się, obserwując studentów, którzy przeładowywali armaty w Imperialnej Akademii Artylerii. Doznał objawienia: więcej luf = więcej wystrzałów = większa śmiertelność. Wkrótce zbudował pierwszą rusznicę samopowtarzaną, „Wirującą Kawalkadę Śmierci Von Meinkopta”, i pistolet samopowtarzalny, „Mikromechanizm Wyrzutowy Obfitego Deszczu Zgubnego Ołowiu Von Meinkopta”. Nie chcąc spoczywać na laurach, stworzył następnie ogromną, wyposażoną w dziesięć luf armatę, „Wielolufową Kartaczownicę «Piekłomiot»”, bezwzględnie zabójczą dla wrogów, a także, jakże często, dla własnej załogi.*

– „Wielcy Inżynierowie Imperium”,  
Lady Theodora Holzenauer, Inżynier i dziennikarka

Niektórych Inżynierów pociąga badanie prastarych twierdz krasnoludzkich, które w większości są dziś porzucone. Można w nich bowiem trafić na pogrzebane tajemnice mistrzów budownictwa z dawnych czasów. Ci, którzy odważą się zapuścić w te głębiny, mogą znaleźć tysiąclecie cuda. Wiele z nich wykorzystują gobliny i skaveny do swoich własnych niecnych celów. Równie atrakcyjne są kamienne mosty podniebne wznoszące się wysoko nad Twierdzami. Niektóre z nich ciągną się przez wiele mil. To prawdziwe arcydzieła dawnej inżynierii, które nigdy łączyły tężniące życiem krasnoludzkie osady, forty i tereny uprawne.





## KAPŁAN

człowiek

Głosisz słowo swojego boga, troszcząc się o duchowe potrzeby mas.

Kapłani opiekują się zgromadzeniami wiernych w całym Starym Świecie. Podczas gdy wielu Kapłanów przypisanych jest do konkretnej świątyni, inni wybierają życie wędrownie. Docierają do wyznawców, którzy nie mogą lub nie chcą odwiedzać świątyni. Kapłani powinni stanowić żywy przykład dogmatów swojej religii – co może znaczyć bardzo różne rzeczy w zależności od bóstwa, któremu służą. Arcykapłani odpowiadają za świętynię i wszystkich członków kultu w okolicy – duchownych oraz świeckich. Podobnie jak Lektorzy, często bywają proszeni o doradzanie klasom rządzącym, a wielu bierze aktywny udział w miejscowej polityce. Kapłani pełnią rozliczne funkcje związane ze służbą ich bóstwu. Na przykład służba Kapłanów Mananna polega na święceniu nowych statków, a Kapłanek Shallyni na opiekowaniu się chorymi i rannymi. Dlatego Kapłani stykają się z większością aspektów życia w Imperium.Więcej informacji o religii oraz różnych zakonach zawiera **Rozdział 7: Religia i wiara**.

### SCHEMAT ROZWOJU KAPŁANA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | 🛡 | +  |    | 💀   | +  | ❖   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ IKleryk – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Badania Naukowe, Intuicja, Modlitwa, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Wiedza (Teologia)

**Talenty:** Błogosławieństwo (Dowolne Bóstwo), Charyzma-tyczny, Czytanie/Pisanie, Święte Wizje

**Wyposażenie:** Symbol Religijny, Szata

#### ❖ Kapłan – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Leczenie, Plotkowanie, Występy (Gawędziarstwo), Zastraszanie

**Talenty:** Etykieta (Kultyści), Gadanina, Inwokacja (Dowolne Bóstwo), Mów Książkowy

**Wyposażenie:** Księga (Religia), Szata Ceremonialna

#### 💀 Arcykapłan – Złoto 1

**Umiejętności:** Dowodzenie, Sztuka (Pisarstwo), Wiedza (Heraldyka), Występy (Przemowy)

**Talenty:** Nienawiść (Dowolna), Odporność Psychiczna, Porywająca Gorliwość, Wyczulony Zmysł (Dowolny)

**Wyposażenie:** Podwładni Kapłani, Relikwia, Szata Dobrej Jakości, Świątynia

#### █ Lektor – Złoto 2

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Czysta Dusza, Odporny na (Dowolne Zagrożenie), Krasomówstwo, Znawca (Teologia)

**Wyposażenie:** Biblioteka (Teologia), Podwładni Arcykapłani

*Gdy szukam dobrej porady, wybieram się do kapłana Vereny. Gdy szukam czegokolwiek innego, wybieram się po kapłana Ranalda.*

– Wermer Losch, kupiec

*Ta Shallyanka, młoda dziewczyna, pogładziła czoło mojego Antonka i coś szepnęła. Krzyk ustął. Anton uśmiechnął się do mnie po raz pierwszy od wielu dni. Nigdy tego nie zapomnę. O tak, umarł niedługo później, ale nie w bólu. Nie w bólu.*

– Sabine Schmidt, rybaczka

*Sluchajcie, nie ma się czego lękać. Hexensnacht nadchodzi co roku. Musimy tylko wzywać Pana Śmierci, by nas strzegł. Zatem, gdy nadjejdzie godzina północy, wołajmy: MORR! MORR! MORR!*

– Ojciec Wilhelm Abgott, kapłan Morra

Niektórzy przydzieleni do konkretnej świątyni Kapłani szukają wszelkich wymówek, by móc ruszyć się z miejsca i wybrać na wyprawę. Mogą zostać wysłani w celu zbadania niepokojących tajemnic, o których uszyszeli wśród zgromadzenia swoich wiernych. Niektórzy Arcykapłani dochodzą do wniosku, że obowiązki administracyjne bardzo oddaliły ich od życia, jakie sobie wyobrażali, dołączając do kultu. Opuszczają wtedy świątynię i wyruszają na długie pielgrzymki.





## LEKARZ

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Masz mocny żołądek i pewne dlonie. Praktykujesz sztukę medycyny, strając się ratować życie innych.

Lekarze badają objawy dolegliwości pacjentów i przepisują im lekarstwa lub wykonują zabiegi. Choć sztuki lecznicze są bardzo stare, a wiele z nich wywodzi się z praktyk elfów, oficjalna nauka medyczna istnieje stosunkowo od niedawna i nie cieszy się jeszcze pełnym zaufaniem. Ze względu na dawne problemy Imperium z nekromancją i na środki bezpieczeństwa narzucone przez kult Morra badanie zwłok jest zakazane, co utrudnia uczenie się anatomii. Reputacja medycyny ucierpiała jeszcze bardziej przez oszustów sprzedających „cudowne leki na wszystko”, które w ogóle nie działają albo tak naprawdę szkodzą. Lekarze uczą się swojej profesji na uniwersytecie lub terminując u lekarza należącego do cechu. Większość tanich zabiegów chirurgicznych przeprowadzają cyrulicy nazywani balwierzami, pokatni lekarze, którzy nie przeszli oficjalnego szkolenia. Wykształceni doktorzy potrafiący zachować zimną krew są pilnie poszukiwani przez Armie Prowincji. Większość najślynniejszych Lekarzy opiekuje się niemal wyłącznie bogatymi kupcami i szlachcicami.

| SCHEMAT ROZWOJU LEKARZA |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|-------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                      | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|                         |    |   |    | 💀 | 🛡  | +  | +   | +  | ⚔   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Uczeń Lekarza – Brąz 4

**Umiejętności:** Leczenie, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Plotkowanie, Powożenie, Przekupstwo, Zwinne Palce

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Mól Książkowy, Ogłuszenie, Pierwsza Pomoc

**Wyposażenie:** Bandaże, Mikstura Lecznica

#### ⚔ Lekarz – Srebro 3

**Umiejętności:** Charyzma, Język (Gildii), Rzemiosło (Cyrulik), Targowanie, Wiedza (Anatomia), Wiedza (Medycyna)

**Talenty:** Chirurgia, Etykieta (Członkowie Cechu), Przestępca, Zimna Krew

**Wyposażenie:** Księga (Medycyna), Licencja Cechu, Narzędzia Pracy (Medycyna)

#### 💀 Doktor – Srebro 5

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Dowodzenie, Mocna Głowa, Zastraszanie

**Talenty:** Błyskotliwość, Etykieta (Uczeni), Morderczy Atak, Odporny na (Choroby)

**Wyposażenie:** Uczeń, Warsztat (Medyczny)

#### 🛡 Nadworny Medyk – Złoto 1

**Umiejętności:** Wiedza (Szlachta), Występy (Taniec)

**Talenty:** Etykieta (Szlachta), Odporność Psychiczna, Znawca (Medycyna), Zręczny

**Wyposażenie:** Nominacja, Strój Dworski

*Chcesz usunąć kończynę, przyjdź do Neubera! Odetnę ci rękę w sekundę! Zaszyję kikut, zanim się ockniesz. Zrobię to tak dobrze, że nie odczujesz straty!*

– Gotthard Neuber, chirurg-balwierz

*Strzeż się Doktora z Brązu.*

*– Reiklandzkie przysłowie ostrzegające przed tanimi lekarzami To dranie, wszyscy, co do jednego. Nie mogę nawet porządnego upuścić krwi bez ich zgody. Niech sobie wsadzą gdzieś to „praktykowanie medycyny bez licencji”. Wiem, że cię na nich nie stać, skarbie. Proszę, kochanie, napij się tej dobrej herbatki. Co? Och, nie, to zwykła herbata. Całkiem zwykła herbata. A jeśli poczujesz się po niej lepiej, cóż, podziękujesz Shallyi, tak?*

– Jana Palner, chirurg amator

Opłaty za przynależność do Cechu Lekarzy są bardzo wysokie. Sprawia to, że nowi Lekarze, którzy jeszcze nie mają odpowiedniej reputacji i stałych klientów, muszą często szukać alternatywnych źródeł zarobku. Niektórzy cyrulicy nieustannie poszukują skuteczniejszych form terapii i nowych medykamentów. W swoich podróżach mogą zawędrować bardzo daleko. Inni lubią poszerzać wiedzę o anatomii przez studiowanie poważnych ran i oglądanie ich na własne oczy. Nic nie zapewnia lepszych okazji do tego niż podróżowanie z poszukiwanymi przygód.





# MNISZKA

człowiek

*Poświęcasz życie swojemu bóstwu, składając śluby dożywotniej służby.*

Mniszki są członkiniami zakonów religijnych. Zwykle mieszkają w opactwie, zgromadzeniu zakonnym lub klasztorze. Większość z nich wstaje przed świtem na poranną modlitwą, a potem pracuje w znoju na polach, opiekuje się chorymi lub konserwuje ważne manuskrypty. Niektóre Mniszki podróżują po Imperium, spełniając obowiązki pielgrzymie, podczas gdy inne oddają się służbie społeczności, krążąc wśród ludu i dbając o jego potrzeby duchowe. Lud Imperium nazywa „mniszkami” lub „zakonnikami” także pobożnych pustelników i opiekunów kapliczek. Wiele Mniszek uczy się cennych rzemiosł, takich jak winiarstwo, browarnictwo lub kaligrafia. Wykorzystując te zajęcia, Matki Przełożone zbierają datki i zabiegają o patronat miejscowej szlachty. Przewodzenie szczególnie dużym lub wojskowym zakonem może wiązać się ze znaczącymi wpływami zarówno w zakresie własnego kultu, jak i wśród klas rządzących danej prowincji. Więcej informacji o religii oraz różnych zakonach zawiera **Rozdział 7: Religie i wiara**.

## SCHEMAT ROZWOJU MNISZKI

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | 🛡  | 💀 |    | ✚  | ✚   | ❖  | ✚   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Nowicjuszka – Brąz 1

**Umiejętności:** Leczenie, Modlitwa, Odporność, Opanowanie, Plotkowanie, Sztuka (Kaligrafia), *Wiedza (Teologia)*, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Błogosławieństwo (Dowolne Bóstwo), Czytanie/Pisanie, Naciągacz, Wstrzemięźliwy

**Wyposażenie:** Symbol Religijny, Szata

### ❖ Mniszka – Brąz 4

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Broń Biała (Dowolna), Przekonywanie, Rzemiosło (Browarnik), Rzemiosło (Winiarz), Rzemiosło (Zielarz)

**Talenty:** Etykieta (Kultyści), Inwokacja (Dowolne Bóstwo), Pierwsza Pomoc, Święte Wizje

**Wyposażenie:** Księga (Religia), Narzędzia Pracy (Dowolne), Relikwia

### 💀 Przeorysza – Srebro 2

**Umiejętności:** Dowodzenie, Percepcja, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Odporny na (Dowolne Zagrożenie), Krzepki, Znawca (Teologia), Waleczne Serce

**Wyposażenie:** Opactwo, Biblioteka (Teologia)

### 🛡 Matka Przełożona – Srebro 5

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Czysta Dusza, Odporność Psychiczna, Władca Postura, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Zakon Religijny

*Przyszli, myśląc, że zabicie kilku biednych, bezbronnych braci i zabranie naszych relikwii to prosta sprawa. Proszę Morra, by nie osądził zbyt surowo siedmiu bandytów, których dziś pogrzebaliśmy, jako że brat Hild już ukarał ich bardzo starannie.*

– Opat Ernst Halfhauser

*Szybko! Chodźcie szybko! Siostry Wiary i Niewinności zaraz przejdą w ulicznej procesji. Może uda mi się zdobyć parę miedziaków, które zapłatyły się w ich ciernie. To podobno zapewnia szczęście na cały rok!*

– Bengt, altdorfski ulicznik

Gdy zakon religijny odkrywa straszliwe sekrety lub fragmenty proroctwa, jego przywódcy uzajają, że nadszedł czas działać, po czym wysyłają w szeroki świat swoich braci i siostry. Także opactwa położone wzduż dróg pielgrzymek często wysyłają swoich członków, by strzegli licznych pielgrzymów, którzy przemierzają długie święte szlaki przecinające całe Imperium. Są też wędrowni bracia zakonni, którzy nieustannie błąkają się po świecie i znajdują przygody w każdej nowej krainie, którą odwiedzają.





## PRAWNIK

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Nawigujesz wśród zdradzieckich raf systemów prawnych, broniąc klientów i oskarżając winnych.*

Prawnicy udzielają porad prawnych, interpretują prawo i walczą o racje swoich klientów przed obliczem sądu. Często są specjalistami prawa prowincji, w której działają, albo prawa kanonicznego jednego z wyznań. Większość odebrała wykształcenie uniwersyteckie. Zwykle są zatem bogaci i mają dobre kontakty, chociaż czasami do tego zawodu przyucz się także zdolnych plebeuszy pomimo ich niskiego urodzenia. Specjalisci od prawa teologicznego zwykle uczą się jego zawiłości pod okiem wielebnych kapłanów. Szczególnie cenieni są prawnicy szkoleni przez kulty Venery i Sigmara. Niektórzy Prawnicy bywają zatrudniani jako mediatorzy, którzy nieformalnie rozstrzygają spory, co pozwala uniknąć kosztownych sądów. Jest to praktyka nadzwyczaj ceniona przez niziołki. Inni pracują dla gangów przestępczych, wykorzystując kruczki prawne, aby wyciągać z aresztu swoich nieodmiennie winnych klientów. Będący elitą społeczną Adwokaci to jedyni prawnicy, którzy mogą prowadzić sprawy w sądach wyższych instancji w wolnych miastach. Za swoje usługi pobierają oni oczywiście zawrotnie wynagrodzenie.

### SCHEMAT ROZWODU PRAWNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | 🛡  | + |    | +  | +   | 💀  | 🔥   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Student Prawa – Brąz 4

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Język (Klasyczny), Mocna Góra, Odporność, Percepcja, Targowanie, *Wiedza (Prawo)*, Wiedza (Teologia)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Etykieta (Uczeni), Gadańina, Szybkie Czytanie

**Wyposażenie:** Księga (Prawo), Lupa

#### ❖ Prawnik – Srebro 3

**Umiejętności:** Przekupstwo, Charyzma, Plotkowanie, Intuicja, Język (Gildii), Sekretne Znaki (Gildii)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Etykieta (Członkowie Gildii), Przekonujący, Przestępca

**Wyposażenie:** Licencja Gildii, Szaty Dworskie, Zestaw do Pisania

#### ❶ Adwokat – Złoto 1

**Umiejętności:** Sztuka (Pisarstwo), Wiedza (Dowolna), Występy (Przemowy), Zastraszanie

**Talenty:** Błyskotliwość, Gładkie Słówka, Mól Książkowy, Porywająca Gorliwość

**Wyposażenie:** Kantor, Asystent (Student lub Służący)

#### ❷ Sędzia – Złoto 2

**Umiejętności:** Opanowanie, Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Majętny, Szycha, Władca Postura, Znawca (Prawo)

**Wyposażenie:** Młotek Sędziego, Pretensjonalna Peruka

*Rekin! Nie, gorzej! To pijawki! Ale nie te dobre, które wysysają złe humor, o nie. To pijawki, które osuszają twoje kufry i zostawiają cię z niczym.*

– Stefan Bachler, kupiec

*Moje wątpliwości budzi nie to, co według prawnika mogę zrobić, lecz to, co jest słuszne wedle zdrowego rozsądku i sprawiedliwości. Takie właśnie rzeczy powinny być podstawą naszego nowego prawa.*

– Lektor Agatha von Böhrn, Najwyższa Sędzia Imperium

Prawnicy specjalizują się w wyciąganiu ludzi z kłopotów, podczas gdy poszukiwacze przygód specjalizują się we wpadaniu w kłopoty. Czasami Prawnicy wykorzystują znajomość niejasnych, miejscowych praw do uniknięcia problemów. Mogą sugerować nietypowe rozwiązania trudnych dylematów. W końcu uwiązanie miejscowego zbira na sali sądowej podczas wielogodzinnego przesłuchania zajmie jego uwagę równie skutecznie (i będzie zapewne znacznie bezpieczniejsze), co spętanie go i wrzucenie do piwnicy.





## UCZONY

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Poświęcasz życie poszukiwaniu i gromadzeniu wiedzy, nie bacząc na to, dokąd cię to zaprowadzi.*

Zazwyczaj Uczeni studiuje w którejś z instytucji akademickich Starego Świata. Wśród nich przoduje uniwersytet w Altdorfie. Większość z nich specjalizuje się w jednej lub dwóch dziedzinach, a wielu zdobywa tylko tyle wiedzy, by zapewniło im to przydatny zawód lub pozwoliło brylować na proszonych obiadach. Biedniejsi Uczniowie pracują jako skrybowie, czytając i pisząc teksty dla innych, bo większość obywateli Imperium jest niepiśmienna. Inni zostają nauczycielami bogatych.

Najzdolniejsi mistrzowie wiedzy zapraszani są do kadr uniwersyteckich. Znani Profesorowie wygłaszały cieszące się popularnością wykłady dla setek studentów. Krasnoludy i elfy wysokie rzadko kiedy są zaatrakcyjone w instytucjach imperialnych, chociaż bywa, że podróżują po Imperium w poszukiwaniu ezoterycznej wiedzy.

### SCHEMAT ROZWOJU UCZONEGO

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | ✖ |    | 🛡  | +   | +  | 💀   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Student – Brąz 3

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Hazard, Język (Klasyczny), Mocna Głowa, Plotkowanie, Targowanie, *Wiedza (Dowolna)*, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Błyskotliwość, Czytanie/Pisanie, Geniusz Atrytmetyczny, Hulaka

**Wyposażenie:** Alkohol, Księga, Listy Polecające, Zestaw do Pisania

#### ✖ Uczony – Srebro 2

**Umiejętności:** Intuicja, Język (Dowolny), Percepcja, Rzemiosło (Dowolne), Sztuka (Pisarstwo), *Wiedza (Dowolna)*

**Talenty:** Charyzmatyczny, Etykieta (Uczniowie), Mówca Książkowy, Szybkie Czytanie

**Wyposażenie:** Dostęp do Biblioteki, Stopień Naukowy

#### 💀 Wykładowca – Srebro 5

**Umiejętności:** Język (Dowolny), *Wiedza (Dowolna)*, Występy (Wykłady), Zastraszanie

**Talenty:** Mówca, Poliglota, Wieża Pamięci, Znawca (Dowolna Dziedzina)

**Wyposażenie:** Biret, Szata

#### █ Profesor – Złoto 1

**Umiejętności:** *Wiedza (Dowolna)*, Występy (Reto-ryka)

**Talenty:** Arcydzieło, Czujny, Krasomówstwo, Znawca (Dowolna Dziedzina)

**Wyposażenie:** Gabinet

*Żaden z nas nie traktował jej zbyt poważnie. To była chudzina, którą kapitan wyciągnął z biblioteki w Altdorfie. Miała na imię Sosber. Była zamknięta w sobie. Siedziała z nosem w książkach. Ale gdy wreszcie zmierzylismy się z Rozrywaczem, gdy tak zwani wojsownicy uciekli, ona stała nieugięta. Jej cichy głos brzmiał twarde jak stal, gdy wołała, gdzie należy uderzać. Nie w głowę, jak moglibyście pomyśleć, lecz w korpus. Tamtego dnia zarębiliśmy bestię, ale stało się tak tylko dzięki jej wiedzy.*

– Oskar Reisdorf, najemnik

Biedni Uczniowie, którzy nie mogą lub nie chcą uczyć innych, często potrzebują funduszy na kontynuowanie swoich badań. Niektórzy z nich szukają w mrocznych zakątkach świata zaginionych tajemnic i prastarych ksiąg. Inni wynajmowani są do towarzyszenia wyprawom poszukiwaczy przygód, podczas których ich wiedza może zostać wykorzystana w bardziej praktyczny sposób.

Uczony to przydatna Profesja, która zapewnia dostęp do rzadkich umiejętności związań z Wiedzą. To znakomicie ułatwia MG przekazywanie graczom różnych informacji. Rozsądnie prowadzeni Uczniowie mogą stanowić przeciwagę dla gwałtownych i wojsowniczych bohaterów, którzy rozwiązują każdy problem za pomocą miecza. Uczniowie mogą wykorzystywać wiedzę do rozwiązywania zagadek lub obmyślania nietypowych strategii i taktyk.





## AGITATOR

człowiek, krasnolud, niziołek

*Jesteś osobą charyzmatyczną i wygadaną. Bronisz swojej sprawy, sprzeciwiając się oficjalnym instytucjom.*

Agitatorzy wywierają nacisk w sprawach politycznych, wykorzystując prasę, protesty i przemowy publiczne. Zdobywają poparcie i popularność uciskanej ludności, ale muszą uważać, by nie ściągnąć na siebie uwagi Sigmirtyów lub krasnoludów, zdecydowanych utrzymywać przyjęte tradycje. Wybitni Agitatorzy byli zdolni podkopać rządy szlachciców, rad miejskich, a nawet doprowadzić do rozruchów w całej prowincji. Pamfleciści przybijają ulotki na tablicach ogłoszeń lub rozdają je na placach targowych, chociaż często próbują nimi przekonać do swoich racji niepiśmienną tłuszcze.

Agitatorzy religijni czasem nieźle zarabiają jako uliczni kaznodzieje, zbierając datki od pobożnych wiernych oraz przyciągając wyznawców w postaci biczowników i gorliwców. Agitatorzy, którzy zdolają przeobrać na tyle długo, by zostać Demagogami, często wspierani są przez potężnych, ukrytych sojuszników, którzy dążą do zmian z własnych побudek.

### SCHEMAT ROZWODU AGITATORA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| 💀  | +  |   |    | 🛡 | ⚒  |    | +   |    | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### † Pamflecista – Brąz 1

**Umiejętności:** Charyzma, Mocna Głowa, Plotkowanie, Przekupstwo, Rzemiosło (Drukarsztwo), Sztuka (Pisarstwo), Targowanie, Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Gadanina, Naciągacz, Towarzyski  
**Wyposażenie:** Młotek i Gwoździe, Plik Ulotek, Zestaw do Pisania

#### ❖ Agitator – Brąz 2

**Umiejętności:** Dowodzenie, Hazard, Intuicja, Opanowanie, Unik, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Mówca, Porywająca Gorliwość, Przekonujący, Uliczny

**Wyposażenie:** Skórzana Kurta

#### 💀 Podżegacz – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Bijatyka), Percepcja, Zastraszanie

**Talenty:** Chodu!, Cios Poniżej Pasa, Gładkie Słówka, Zejście z Linii

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Pomochny Pamflecista

#### ♦ Demagog – Brąz 5

**Umiejętności:** Jeździectwo (Konie), Wiedza (Heraldyka)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Etykieta (Dowolna Grupa), Intrigator, Krasomówstwo

**Wyposażenie:** Imponujący Kapelusz, Patron, Prasa Drukarska, Trzech Pamfleciów

*ALTDORF DLA ALTDORFCZYKÓW!  
MIDDENLANDCZYCY PRECZ!*

– ulotka, ulica Stu Karczm, Altdorf

*Zapamiętaj moje słowa, jeśli zamierzasz wysledzić agentów Tkacza Losu, podążaj za wrzawą na ulicach. Oni nie mogą się jej oprzeć. Wyjdź z ukrycia, wcześniej czy później.*

– Adrian Hoven, Kleryk-kapitan, Rycerz Ognistego Serca

Agitatorzy często się przemieszczają, szukając jak największej publiczności dla swoich wystąpień albo uciekając przed władzami. Czasami zostają przywódcami przypadkowych grup niezadowolonych i niespokojnych ludzi, których nakłaniają – a nawet zmuszają – do walki za lepszą sprawę.

Altdorf słynie z gęstych mgieł i częstych zamieszek. Być może dzieje się tak dlatego, że jest to stolica Imperium, a może to Szare Kolegium przyciąga do miasta kłęby zdradzieckiego Ulgu, Szarego Wiatru Magii. Niezależnie od przyczyny zdaje się, że za każdym razem, gdy z Niziny Altdorfskiej nadciąga mgła, na ulicach motłoch robi się niespokojny. Biada strażnikowi miejskiemu, który spróbuje odmówić tłumowi jego prawa do wykrzykowania swoich racji.





## KUPIEC

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą przebiegłą i potrafisz sprawnie liczyć. Kupujesz tanio, a potem sprzedajesz drogo, zarabiając przy tym więcej pieniędzy, niż większość ludzi zobaczy w całym życiu.

Większość Kupców handluje prostymi towarami takimi jak alkohol, tekstylia, wyroby drewniane i ceramika. Ambitniejsi zajmują się rzadkimi, egzotycznymi dobrami, jak krasnoludzki gromil lub wschodnie przyprawy. Zapewnia to większe zyski, ale oznacza ryzyko przemierzania dłuższych szlaków handlowych i wymaga utrzymywania dobrych kontaktów za granicą. W większości miast Kupcy mogą sprzedawać tylko za zgodą (i po opłaceniu) Cechu Kupieckiego, potężnej instytucji, która rywalizuje z dworami szlacheckimi pod względem znaczenia politycznego. Lokalny handel prowadzą Handlarze, którzy przewożą towary między zaściankowymi wsiami i pobliskimi miasteczkami.

Handlarze mogą dołączać do cechów i terminować u Mistrzów Kupiectwa jako młodzi partnerzy biznesowi. Potężni Patrycjusze, którzy posiadają magazyny i biura sprzedaży w wielu miastach, cieszą się takim samym statusem jak pomniejsi szlachcice. Oprócz handlowania niektórzy Kupcy zajmują się także bankowością, udzielają pożyczek oraz inwestują.

SCHEMAT ROZWOJU KUPCA

| WW     | US | S | Wt | I    | Zw | Zr | Int  | SW | Ogd |
|--------|----|---|----|------|----|----|------|----|-----|
| ██████ |    |   |    | ████ | +  |    | ████ | +  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Handlarz – Srebro 2

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Mocna Głowa, Opieka nad Zwierzętami, Plotkowanie, Powożenie, Przekupstwo, Targowanie

**Talenty:** Charyzmatyczny, Czytanie/Pisanie, Gadanina, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Liczydło, Płocienna Plandeka, Wóz z Mułem, 3k10 Srebrnych Szylingów

#### Kupiec – Srebro 5

**Umiejętności:** Intuicja, Język (Dowolny), Język (Gildii), Percepcja, Wiedza (Lokalna), Wycena

**Talenty:** Błyskotliwość, Defraudant, Etykieta (Członkowie Gildii), Łapówkarz

**Wyposażenie:** Licencja Cechu, Łódź Rzeczna *albo* 2 Wozy, 20 ZK

#### Mistrz Kupiectwa – Złoto 1

**Umiejętności:** Język (Klasyczny), Opanowanie, Nawigacja, Sekretne Znaki (Gildii)

**Talenty:** Czuły, Gładkie Słówka, Etykieta (Dowolna Grupa), Numizmatyka

**Wyposażenie:** Kamienica ze Służbą, Magazyn, 100 ZK

#### Patrycjusz – Złoto 3

**Umiejętności:** Wiedza (Dowolna), Zastraszanie

**Talenty:** Intrygant, Majętny, Szczęście, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** 2 Łodzie Rzeczne lub 4 Wozy, Dobre Ubrańie, Duża Posiadłość w Mieście, 2 Magazyny, 1000 ZK

*Skoro Nuln pragnie wojny handlowej, niech tak będzie. Dopolnuję, by ich rzeka została zablokowana, a podatki na działa podniesione. W końcu Imperator jest mi winien parę przystępów...*

– Leo van Haagen, marienburski Patrycjusz

*Jak stałam się milionerką? Cóż, gdy byłam jeszcze dziewczynką, miałam tylko jednego feniga. Poszłam do miejscowego farmera i kupiłam jabłko. Potem poszłam na targ i sprzedałam to jabłko za dwa fenigi. Następnego dnia kupiłam od farmera dwa jabłka, znowu poszłam na targ i sprzedałam jabłka za cztery fenigi. I tak w kółko, każdego dnia; chodziłam na farmę kupić trochę jabłek, a potem szłam na targ, by sprzedać je z zyskiem. Zanim skończyłam dwadzieścia pięć lat, zmarł mój dziadek, który zastał mi w spadku milion koron.*

– Johanna Sainzburg, magnatka handlu świeżymi owocami

Kupcy świetnie dogadują się z poszukiwaczami przygód i często zatrudniają ich jako zawodowych strażników karawan. Poszukiwacze przygód są z natury elastyczni i przedsiębiorczy, dzięki czemu stanowią doskonałych kandydatów na partnerów w spółce handlowej. Umożliwiają Kupcom kontaktowanie się ze wszelkiego rodzaju barwnymi postaciami.





## MIESZCZKA

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą ambitną i mającą perspektywy społecznego awansu. Ciężko pracujesz i stanowisz społecznie miejskiej społeczności.

Mieszczanie znajdują pracę w ciągle rosnących ośrodkach handlu i rzemiosła. Świadczą rozmaita usługi dla członków cechów i rad miejskich. Pracują jako bankierzy, ekspedienci, przekupnie, karczmarze, sprzedawcy gazet, stajenni, sklepikarze, mytnicy, pomywacze i w wielu innych zawodach. Płace są różne; niektórzy potrafią wytargować dodatkowe prowizje, podczas gdy pracownicy służb miejskich, tacy jak latarnicy i mytnicy, dostają stałą pensję. Szanse na awans są niewielkie, ale ci, którym nie brak determinacji, spritu i szczęścia, mogą w końcu dorobić się własnej posiadłości lub przedsiębiorstwa.

Mieszczanie, którym powodzi się najlepiej, często dołączają do lokalnych rad, gdzie nadzorują sprawy miejskie. Burmistrzowie – najważniejsi z przywódców miejskich – nierzadko cieszą się takim samym statusem społecznym jak kupieccy magnaci i mistrzowie cechowi.

### SCHEMAT ROZWOJU MIESZCZKI

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   |    | ❖ | +  | 💀  | +   | 🛡  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Przekupka – Srebro 1

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Mocna Głowa, Powożenie, Plotkowanie, Targowanie, Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Ulicznik, Niedodny Uwagi, Etykieta (Słudzy), Krzepki

**Wyposażenie:** Mieszkanie na Mieście, Mocne Buty

#### ❖ Mieszczka – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Intuicja, Muzyka (Dowolna), Przekupstwo, Wiedza (Lokalna), Wycena

**Talenty:** Defraudant, Etykieta (Dowolna Grupa), Towarzyski, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Skromna Kamienica, Służący, Pióro i Kałamarz

#### 💀 Rajca Miejski – Srebro 5

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Opanowanie, Percepcja, Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Łapówkarz, Mówca, Pomocny

**Wyposażenie:** Powóz z Woźnicą, Kamienica

#### ♦ Burmistrz – Złoto 1

**Umiejętności:** Wiedza (Polityka), Zastraszanie

**Talenty:** Charyzmatyczny, Intrzygant, Krasomówstwo, Władca Postura

**Wyposażenie:** Dobre Ubranie, Duża Kamienica z Ogrodami i Służbą, Powóz z Lokajem, Sieć Biur

*Obawiam się, że w tym sklepie będącie musieli zdjąć plecaki i zostawić broń drzewcową pod drzwiami. Właściciel potrąca mi z pensji za rozbity ceramikę.*

– Frida, pracująca dorywczo sklepikarka

Mieszczanie stanowią część rosnącej klasy obywateli, którzy mają do dyspozycji zarówno czas, jak i pieniądze. Wielu z nich robi sobie wolne w jeden lub dwa dni w tygodniu. Z łatwością mogą spróbować życia poszukiwaczy przygód między zmianami w pracy albo po godzinach. Niektórzy wyjeżdżają daleko od miasta. Jeśli Mieszczanin odłożył trochę pieniędzy, powinien łatwo wynegocjować u pracodawcy nieco czasu na urlop. Wśród obywateli Imperium bardzo powszechnie jest wybieranie się na pielgrzymki trwające tygodnie lub miesiące. Zdolni pracownicy są zawsze poszukiwani i po powrocie do domu praca najprawdopodobniej będzie na nich czekała.





## RZEMIEŚLNIK

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś zdolnym wytwórcą. Szczytisz się swoją pracą. Tworzysz produkty na sprzedaż i na zamówienie.

Rzemieślnicy wytwarzają różne towary, od artykułów codziennej potrzeby sprzedawanych przez piekarzy i świecarzy po broń i łodzie rzeczne budowane przez zbrojmistrzów i szkutników. W większych miastach i miejscowościach Imperium istnieją cechy, które chronią miejscowych Rzemieślników przed oszustami. Niewykwalifikowana konkurencja handlująca tanimi, podlej jakości towarami może odebrać Rzemieślnikowi wszystkie środki potrzebne do życia. Cechy rzemieślnicze pilnują ścisłych standardów jakości. Ci, którzy ich nie spełniają, są wyrzucani i mają zakaz prowadzenia działalności w danym mieście.

Rzemieślnicy są obecni na wszystkich poziomach społeczeństwa. Nie tylko wytwarzają przedmioty, lecz także je naprawiają. Bywają zatrudniani przez marynarki wojenne, które muszą wciąż naprawiać okręty. Armie najmują ich do utrzymywania machin wojennych i fortifikacji, a domy kupieckie małe i duże płacą im za wytwarzanie z surowców różnych towarów na sprzedaż.

### SCHEMAT ROZWOJU RZEMIEŚLNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr     | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|--------|-----|----|-----|
|    | +  | + |    |   | +  | ██████ | 💀   | 🔥  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Czeladnik – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Opanowanie, Mocna Głowa, Unik, Odporność, Wycena, Skradanie (Miasto), *Rzemiosło (Dowolne)*

**Talenty:** Bardzo Silny, Mocne Plecy, Talent Artystyczny, Wytwórcza (Dowolne Rzemiosło)

**Wyposażenie:** Kreda, Skórzany Kaftan, k10 Szmat

#### ❖ Rzemieślnik – Srebro 1

**Umiejętności:** Charyzma, Język (Cechu), Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Etykieta (Członkowie Cechu), Tragarz, Zręczny, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Licencja Cechu, Narzędzia Pracy

#### 💀 Mistrz Rzemiosła – Srebro 3

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Dowodzenie, Intuicja, Sekretne Znaki (Cechu)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Mistrz Rzemiosła (Dowolne), Wyczulony Zmysł (Smak albo Dotyk), Złota Rączka

**Wyposażenie:** Uczeń, Warsztat

#### █ Mistrz Cechu – Złoto 1

**Umiejętności:** Przekupstwo, Zastraszanie

**Talenty:** Arcydzieło, Intrygant, Łapówkarz, Mówca

**Wyposażenie:** Cech, Dobre Ubranie

Pani, wybacz. Wszystkie buty zniknęły! Zeszłego wieczora zapomniałem postawić przed drzwiami mleko. Pewnie zabraly je złosliwe skrzaty.

– Wiebke, uczeń szewca i złodziej

Musisz zrozumieć, mój chłopcze, że wino z Wurtbadu ma swoją reputację. Ta butelka wygląda tak, jakby została wydmuchana przez lufę muszketu hochlandzkiego. To po prostu nie do przyjęcia.

– Frau Glasmeister, Mistrzyni Cechu Dmuchały Szkła

Szkolący się Rzemieślnicy bywają wysyłani na praktykę do innych mistrzów. Stała presja dążenia do doskonałości jest tak dławiąca, że czasami młodzi Rzemieślnicy robią sobie przerwę, chcąc zająć się czymś, co zapewni im większą swobodę. Niekiedy oddają się na usługi armii lub marynarki.

Cechy krasnoludzkie zazwyczaj nie przyjmują ludzi, natomiast krasnoludom tradycyjnie pozwala się praktykować ich rzemiosło w miastach imperialnych bez konieczności dołączenia do miejscowej organizacji. To może wywoływać konflikty, ponieważ cechy zwykle nie lubią zdolnej konkurencji. Niziołki nie są tak drobiazgowe i zawsze z radością dołączają do ludzkich cechów (o ile zostaną przyjęte), a także pozwalają ludziom dołączać do swoich. Elfy nie mają cechów rzemieślniczych i chociaż mogą do nich dołączać, gdyby chciały, jest mało prawdopodobne, by się do tego zniżyły.





# STRAŻNIK

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Utrzymujesz spokój i trzymasz w ryzach motłoch, chroniąc swoje miasto przed osunięciem się w anarchię.*

Strażnicy w całym Imperium zatrudniani są przez miejscowe władze do patrolowania ulic. Większość z nich to po prostu mający dobre chęci stróże porządku. Niewielu zna prawa, których mają bronić. Wszędzie szaleje korupcja. Sporo Strażników zaciaga się wyłącznie po to, by korzystając ze swej władzy, krzywdzić ludzi albo wspomagać miejscowe gangi przestępcołe. Niektórzy za przyymkanie oka zarabiają trzykrotność swojej pensji.

Tylko kilka miasteczek i miast ma profesjonalnych Strażników, którym płaci się za rozumienie prawa i jego ochronę. Zazwyczaj o utrzymywanie Pokoju Imperatora dba lokalna Armia Prowincji, która obsadza mury, strzeże bram i patroluje ulice, wykonując polecenia zwierzchników.

## SCHEMAT ROZWOJU STRAŻNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | + |    | 💀 |    |    |     | 🛡  | ⚔   |

## Ścieżka Profesji

### ✚ Rekrut Straży – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Dowolna), Hazard, Mocna Głowa, Odporność, Percepcja, Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Ogluszenie, Musztra, Twardziel, Wytrwały

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Mundur, Skórzana Kurta

### ⚔ Strażnik – Srebro 1

**Umiejętności:** Charyzma, Intuicja, Opanowanie, Plotkowanie, Wiedza (Lokalna), Zastraszanie

**Talenty:** Przestępca, Szybkobiegacz, Widzenie w Ciemności, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Latarnia na Drągu, Lampa Oliwna, Miedziana Odznaka

### 💀 Sierżant Straży – Srebro 3

**Umiejętności:** Dowodzenie, Targowanie, Wiedza (Prawo), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Etykieta (Żołnierze), Nieustraszony (Przestępcy), Nos do Kłopotów, Rozbrojenie

**Wyposażenie:** Hełm, Napierśnik, Symbol Rangi

### 🛡 Kapitan Straży – Złoto 1

**Umiejętności:** Wiedza (Polityka), Jeździectwo (Konie)

**Talenty:** Krzepki, Intrygant, Mówca, Szycha

**Wyposażenie:** Dobra Broń Ręczna, Dobry Kapelusz, Imponujący Symbol Rangi, Koń Wierzchowy z Rzędem

*Pojechałam do Middenheim, krainy Ulryka, i co tam odkryłam? Przyśięgam, że ponad połowę ich Straży Miejskiej stanowią kobiety! Gdybym mogła, zostałam tam do końca kariery.*

– Jana Tennisohn, główna inspektorka (emerytowana),  
Nulneńska Straż Miejska

*Przepraszam, sir. Mam na głowie niziołkowego mordercę, szajkę przeemytników dziwnokorzenia, wojnę gangów i szlachcica, który grozi mi aresztowaniem przez moich własnych ludzi. Pański zaginiony kot będzie musiał poczekać do jutra.*

– sierżant Harri Makkenpieser, Altdorfska Straż Miejska

Nie każdy Strażnik jest sprzedawczykiem, ale nawet tych, którzy są uczciwi, wkrótce dotycza korupcja nieodłącznie związana z systemem. Dołączając do drużyn poszukiwaczy przygód, Strażnicy z zasadami mogą walczyć o sprawiedliwość na własnych warunkach. Dzięki zdobytemu na ulicach doświadczeniu Strażnicy są skutecznymi wojownikami w malej drużynie, a ich obecność może legitymizować istnienie wędrownnej bandy nicponi.





## SZCZUROŁAP

człowiek, krasnolud, niziołek

Z pomocą swojego wiernego i zajadłego psiego towarzysza ratujesz cywilizację przed straszliwą szczurzą plagą.

Szczurołapy patrolują każde miasteczko i każde miasto. Nie bez przyczyny. Ulice Imperium zaśmiecają resztki żywności i inne odpadki, co zapewnia szkodnikom doskonałe warunki do rozmnażania się. Szczurołapy zarabiają na życie, zabijając szczury, usuwając ich gniazda z piwnic i zanurzając się w nieodwracalnie opanowanych przez szkodnika kanałach ściekowych Imperium... O ile są dość odważni, by zmierzyć się z innymi zagrożeniami, które się tam kryją. Uczniowie Szczurołapów zwykle adoptują bezpańskiego szczeniaka, którego przyuczają do polowania na szczury. Najtwardszych Szczurołapów miasto zatrudnia jako Strażników Kanałów, którzy polują na olbrzymie szczury i inne podziemne paskudztwa. W rzadkich przypadkach plaga szkodników zalewa całe miasta. Później trzeba je odbijać z pomocą Tępiceli.

### SCHEMAT ROZWOJU SZCZUROŁAPA

| WW | US | S      | Wt   | I      | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|--------|------|--------|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | ██████ | ████ | ██████ |    |    |     | +  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Łowca Szczurów – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Tresura (Psy), Oswajanie, Mocna Głowa, Odporność, Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Proca), Skradanie (Miasto albo Podziemia)

**Talenty:** Odporny na (Choroby), Ogluszenie, Silny Cios, Widzenie w Ciemności

**Wyposażenie:** Mały, ale Zajadły Pies, Proca z Amunicją, Worek

#### ✿ Szczurołap — Srebro 1

**Umiejętności:** Opieka nad Zwierzętami, Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Wiedza (Trucizny), Zastawianie Pułapek

**Zdolności:** Etykieta (Członkowie Cechu), Nieustraszony (Szczury), Niezwykle odporny, Walka w Ciasnoci

**Wyposażenie:** Sidła na zwierzęta, Drąg na martwe szczury

#### ❀ Strażnik Kanałów – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Kusza Pistoletowa), Opanowanie, Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Silne Nogi, Szczur Kanałowy, Twardziel, Waleczne Serce

**Wyposażenie:** Lampa Davricha, Broń Ręczna, Skórzana Kurta

#### ████ Tępiciel – Srebro 3

**Umiejętności:** Dowodzenie, Tropienie

**Talenty:** Groźny, Krzepki, Odporność Psychiczna, Nieustraszony (Skaveny)

**Wyposażenie:** Asystent, Duży i Zajadły Pies, Worek Zatrutej Przynęty (10 Porcji Sercoboju)

*Otmar, widzisz tego tam, obok stosu gnoju? To dopiero duży skurczybyk! Upewnij się, że jest martwy, zanim go podniesiesz. Inaczej pogryzie ci dłoń jadowitymi zębami.*

– Annaliese Rattenfänger, Strażniczka Kanałów

*Wybacz, kolego. Zwykłymi szczurami zajmuje się reszta cechu. Ja i moi ludzie bierzemy się za te większe okazy, w kanałach. Jest ich tam prawdziwy wysyp...*

– Marten Stormdal, Tępiciel z Ubersreiku

Gdy szczury stają się „za duże” lub „za sprytne” albo gdy wyrasta ostra konkurencja, Szczurołapy przenoszą się do nowych miast. Podczas podróży mogą zaprzyjaźnić się z poszukiwaczami przygód, którzy chętnie korzystają z pomocy cwanego najemnika. Szczurołapy nie boją się włazić tam, dokąd nie wchodzą zwykli ludzie.

Jeśli chcesz grać bohaterem, który być może jest świadomy istnienia szczurów „za dużych” i „za sprytnych”, czyli skavenów (patrz: strona 336), profesja Szczurołapa jest właśnie dla ciebie. Pamiętaj jednak, że skaveny zwykle zabijają skrytobójczo każdego, kto szerzy pogłoski o ich istnieniu. Z tego powodu mądro Szczurołapy raczej nie przyznają się do swojej wiedzy. Niektórzy powołują się nawet na własne doświadczenie zawodowe, jawnie kpiąc z „bajań o szczuroludziach”.





# ŚLED CZY

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą spostrzegawczą i podejrzliwą. Docierasz głęboko, do samego sedna każdej zbrodni i znajdujesz odpowiedzi.

Większość Śledczych rozwiązuje sprawy dotyczące skradzionej własności, zaginionych osób lub morderstw. Niektórzy jednak szukają ciekawych historii dla nowych gazet, a nawet szantażują podejrzanych o przestępstwa, wymuszając od nich „spieniądze za milczenie”. Do technik śledczych należą: tropienie odcisków stóp, przesłuchania, rozumowanie deduktyczne oraz – w razie potrzeby – włamywanie się do lokali. Podczas gdy śledczy świeccy działają na granicy prawa albo pracują dla instytucji takich jak straż domu kupieckiego, śledczy religijni – najczęściej służący Sigmarowi i Verenie – podporządkowują się surowszemu kodeksowi etycznemu.

Niektórzy doświadczeni Śledczy utrzymują wokół siebie aurę rzeczości i wyrafinowania, co ma podkreślać ich wiarygodność. Mistrzowie Śledczy reklamują się jako „specjalisci obserwacji”. Chwalą się posiadaniem umiejętności, których nie można się nauczyć. Aby stać się jednym ze słynnych Detektywów otrzymujących zlecenia z całego Starego Świata, trzeba ponieść znaczne nakłady na autopromocję.

## SCHEMAT ROZWOJU ŚLED CZEGO

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   |    | + | +  | 💀  | +   | 🛡  | 🔥   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### +Szpiceł – Srebro 1

**Umiejętności:** Charyzma, Intuicja, Opanowanie, *Percepcja*, Plotkowanie, Skradanie (Miasto), Tropienie, Wspinaczka

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Czujny, Niegodny Uwagi, Uliczny

**Wyposażenie:** Dziennik, Lampa Oliwna, Latarnia, Pióro i Kałamarz

### 🔥 Śledczy – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Mocna Głowa, Otwieranie Zamków, Unik, Wiedza (Prawo), Zwinne Palce

**Talenty:** Błyskotliwość, Cień, Etykieta (Dowolna Grupa), Wytrwały

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Lupa, Skórzana Kurtka, Wytrych

### 💀 Mistrz Śledczy – Srebro 3

**Umiejętności:** Dowodzenie, Przekupstwo, Wiedza (Dowolna), Wycena

**Talenty:** Charyzmatyczny, Szósty Zmysł, Mów Książkowy, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Asystent, Biuro

### 🛡 Detektyw – Srebro 5

**Umiejętności:** Wiedza (Dowolna), Zastraszanie

**Talenty:** Szybkie Czytanie, Wieża Pamięci, Wyczulony Zmysł (Dowolny), Znawca (Dowolna Dziedzina)

**Wyposażenie:** Luneta, Sieć Informatorów

Z żalem informuję, że pani mąż jest pogrzebany w ogródzie warzywnym Frau Kohl, pod rzepami. To będzie 6 szylingów i 4 pensy.

– Hemlock Surelight, elfi szpicel

Te rozbite drzwi pozwalają nam wydedukować, że złodziej wyszedł stąd z pomocą bardzo dużego stworzenia. Jednak wspomniane stworzenie nie mogłoby jeździć wąskimi schodami. To pozostawia jedynie dwa możliwe wnioski. Albo stwór zmaterializował się z powietrza, albo nasz złodziej jest zmienionosztaltnym...

– Zavant Konniger, Mędrzec-detektyw

Jak zapewne wiecie, jestem najlepszym detektywem na świecie. Słyszeliście o Alphonse, hmm?

– Alphonse Hercules de Gascoigne, Mały Bretoński Detektyw

Śledczy bywają zatrudniani do wyjaśniania tajemnic nazbyt niebezpiecznych, by zabierać się za nie w pojedynkę. To może oznaczać nieformalne utworzenie drużyny poszukiwaczy przygód. Oczywiście sama natura tajemnic sprawia, że rozwiązanie jednej sprawy często prowadzi do kolejnej zagadki. Śledczy mogą zatem preferować stałe zatrudnienie, o ile będą w stanie znaleźć klientów gotowych płacić za każdy nowy sekret, który odkryją.





## ŻEBRAK

człowiek, krasnolud, niziołek

*Jesteś cwniakiem i zarabiasz na szczerdrości innych, korzystając z daru przekonywania i uroku.*

Po wsiahach krążą pogłoski, że ulice Altdorfu wybrukowane są złotem. To okrutna drwina dla żebraków tego miasta. Ich los zależy od hojności nieznajomych oraz resztek wydobywanych z błota i odpadków miejskiego życia. Na szczęście napuszeni dandysi chętnie rozstają się z kilkoma fenigami, aby tylko odpędzić od siebie żebrzących. Prawo nie zapewnia żebrakom ochrony, a straż nie patyczkuje się z włóczęgami.

Biedacy często lądują na ulicy jako sieroty i całe życie utrzymują się dzięki łasce Domów Miłosierdzia. Po opanowaniu podstawowych umiejętności naciągania i wypraszania jałmużny Żebracy mogą rozwijać stosowane przez siebie techniki, wykorzystując przebrania i zaawansowane sposoby wzbudzania współczucia. Niektórzy Biedacy nie są niedzarzami, ale po prostu wykonują najgorsze zawody na najniższym szczeblu drabiny społecznej. Należą do nich zbieracze odchodów, kości i śmieci.

### SCHEMAT ROZWOJU ŻEBRAKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| 💀  |    |   | +  | 🛡 | +  |    |     | ⚒  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Biedak – Brąz 0

**Umiejętności:** Atletyka, Charyzma, Intuicja, Mocna Głowa, Odporność, Opanowanie, Skradanie (Miasto), Unik

**Talenty:** Naciągacz, Niezwykle Oporny, Odporny na (Choroby), Wstrzemięźliwy

**Wyposażenie:** Podlej Jakości Koc, Kubek

#### ❖ Żebrak – Brąz 2

**Umiejętności:** Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Występy (Aktorstwo), Występy (Dowolne), Zwinne Palce

**Talenty:** Etykieta (Przestępcy), Niegodny Uwagi, Przestępca, Uliczny

**Wyposażenie:** Kule do Chodzenia, Miska

#### 💀 Mistrz Żebraków – Brąz 4

**Umiejętności:** Dowodzenie, Oswajanie, Sekretne Znaki (Włóczykijów), Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Gadanina, Twardziel, Zejście z Linii

**Wyposażenie:** Kryjówka, Towarzyszący Biedak, Zestaw do Charakteryzacji

#### 🛡 Król Żebraków – Srebro 2

**Umiejętności:** Przekupstwo, Zastraszanie

**Talenty:** Charyzmatyczny, Gładkie Słówka, Nieustraszony (Strażnicy), Szychta

**Wyposażenie:** Kryjówka, Duża Grupa Towarzyszących Żebraków

*Proszę, frau, pokornie błagam o parę miedziaków, bym mogła dzisiaj kupić sobie chleb. Wystarczy nawet fenig – Gutbäcker sprzedaje wczorajsze pieczywo.*

– Elsie, niziołkowa żebraczka

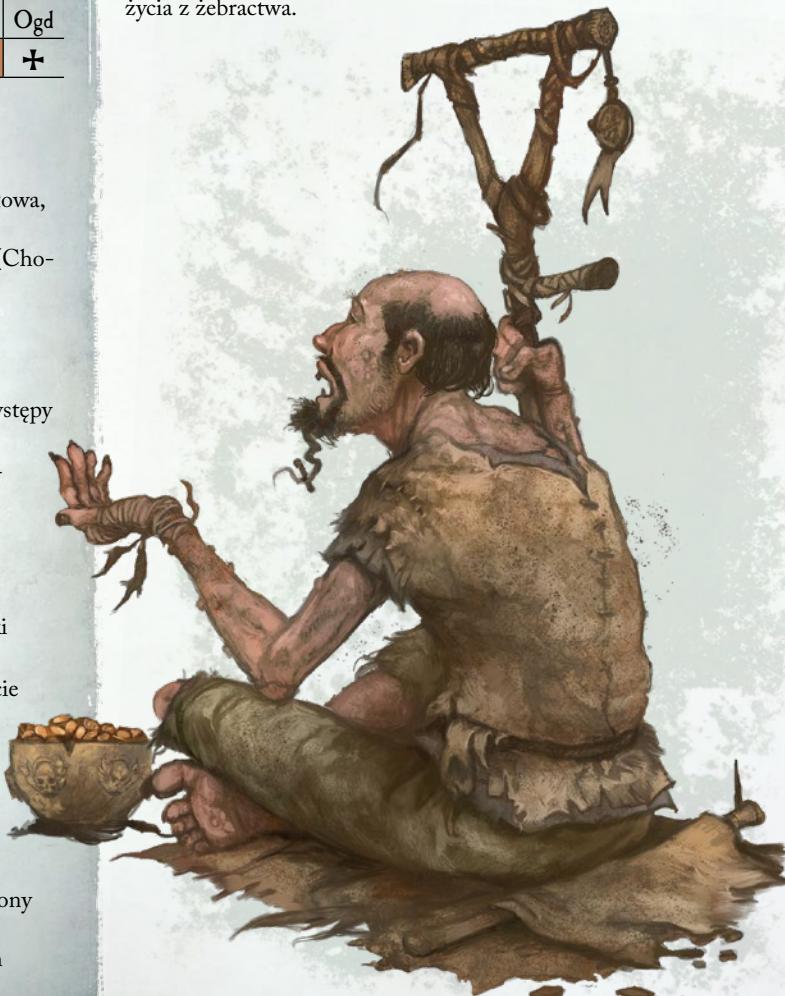
*Straciłem nogę w bitwie pod Bögenwasser. Obie ręce pożarł mi żebacz, gdy nasz patrol wpadł w pułapkę goblinów w pobliżu Bögenauer. Wszystko to dla ochrony Reiklandu i naszego Imperatora.*

– Klaas, żołnierz weteran

*W przyszłym tygodniu możecie wziąć dla siebie Königplatz – dzisiaj macie być głośni i nachalni na Luitpoldstrasse. Po co? Lepiej nie pytajcie. Powiem tylko, że Nożownicy chcą odwrócić uwagę Straży. Dla własnego dobra wolę nie wkurzać Nożowników, a jeśli chcecie mieć udaną karierę, podążajcie za moim przykładem.*

– „Kajzer”, Altdorfski Król-Żebrak

Na samym dniu jedyni możliwe kierunek prowadzi w górę. Niektórzy Żebracy chętnie porzucają rynsztok, gdy tylko zdarzy się okazja, by wziąć udział w przygodzie, o ile nie są wykorzystywani jako mięso armatnie. Bohaterowie, których nie stać na tragarza, mogą wynająć Żebraka, natomiast żebracy spryt przydaje się tym, którzy są głodni i bez grosza przy duszy. A jeśli wszystko pójdzie źle, łatwo wrócić do życia z żebractwa.





## ARTYSTKA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Posiadasz dar artystyczny, który wynosi cię ponad codzienne życie i uskrzydla innych.

Artyści wykorzystują swoje talenty – do malowania, rzeźbienia, pisania lub podobne – aby tworzyć dzieła sztuki. Często zaczynają kariery jako Uczniowie doświadczonych Mistrzów Sztuki, chociaż niektórzy są po prostu zdolnymi samoukami. Najlepsi zdobywają uwagę patrona, a część ostatecznie zajmuje się uczeniem innych, założywszy własne szkoły artystyczne. Do swoich modnych salonów przyciągają najmajętniejszych z dobroczyńców.

Niestety większość Artystów spędza życie na próżno, starając się dowieść swojej wartości społeczeństwu, które rzadko ich docenia. Niektórzy wiążą koniec z końcem w inny sposób: rysując karykatury szlachciców i polityków do altdorfskich gazet, szkicując portrety podejrzanych dla kapitanów straży, pisząc felietony społeczne, a nawet podrabiając dzieła bardziej znanych artystów.

### SCHEMAT ROZWOJU ARTYSTKI

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int    | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|--------|----|-----|
|    | +  |   |    | + |    | +  | ██████ | 💀  | 🔥   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Uczennica Artysty – Srebro 1

**Umiejętności:** Mocna Głowa, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Plotkowanie, Skradanie (Miasto), Sztuka (Dowolna), Wycena

**Talenty:** Czujny, Mocne Plecy, Talent Artystyczny, Wytrwały

**Wyposażenie:** Dłuto albo Pędzel, albo Pióro

#### ❖ Artystka – Srebro 3

**Umiejętności:** Język (Klasyczny), Hazard, Intuicja, Targowanie, Wspinaczka, Rzemiosło (Przybory dla artystów)

**Talenty:** Hulaka, Przestępca, Towarzyski, Zręczny

**Wyposażenie:** Torba na Ramię Zawierająca Narzędzia Pracy (Artysty)

#### 💀 Mistrzyni Sztuki – Srebro 5

**Umiejętności:** Charyzma, Dowodzenie, Wiedza (Sztuka), Wiedza (Heraldystyka)

**Talenty:** Etykieta (Dowolna Grupa), Nos do Kłopotów, Wyczulony Zmysł (Dowolny), Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Patron, Uczeń, Warsztat (Artysty)

#### █ Maestro – Złoto 2

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Jeździectwo (Konie)

**Talenty:** Arcydzieło, Czytanie/Pisanie, Oburęczność, Szacha

**Wyposażenie:** Biblioteka (Sztuka), Duży Warsztat (Artysty), 3 Uczniów

Proszę się nie ruszać, mój panie. Trudno uchwycić majestat pańskiego oblicza, gdy wciąż się pan drapie. Doskonale! A teraz proszę utrzymać tę pozę jeszcze przez kilka sekund. I znowu pan to zrobił. Czy mogę zasugerować odwiedzenie aptekarza? Z pewnością będzie miał kilka skutecznych środków na wszelkie. Myślę, że to nieustanne wiercenie się jest dla pana równie uciążliwe, jak dla mnie...

– Gottlieb Toman, malarz, przed egzekucją

Zdobywanie odpowiednich patronów nie zawsze jest łatwą sprawą, dlatego wszelkiej maści Artyści często daleko podróżą w ich poszukiwaniu. Nawet ci, którzy mają środki na utrzymanie, wyruszają w drogę, by szukać nowych widoków do namalowania, tematów do wyrzeźbienia lub by znaleźć inną inspirację. Święte freski i reliefy poświęcone bogom często zamawiane są przez odległe świątynie, kościoły i opactwa.





## DORADCA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą mądrą i dobrze poinformowaną. Udzielasz rad i przewodnictwa, aby zapewnić swojemu pracodawcy powodzenie we wszelkich przedsięwzięciach.

Doradcy udzielają porad osobom, którym służą. Są obeznani w polityce i sytuacji społecznej na włościach pracodawcy. Mają dostęp do tajnych i poufnych informacji. Podczas gdy wielu Doradców piastuje swoją funkcję z racji urodzenia, inni czynnie szukają szlachetnych patronów, licząc na to, że dzięki nim zdobędą majątek i władzę. Niektórzy młodzi szlachcice wybierają na swojego pierwszego Asystenta któregoś z przyjaciół z uniwersytetu lub z czasów dzieciństwa. Ufają, że ktoś taki będzie im mówił to, czego nikt inny nie ośmieli się powiedzieć.

Długie lata spędzone w służbie dworskiej lub u pomniejszego szlachcica stanowią dla Doradcy drogę do zaszczytniejszych funkcji w wykonywanej profesji. Wielu Doradców w ogóle nie służy szlachcie, zamiast tego użyczając swych rozlicznych umiejętności przestępcom, wojskowym, kupcom, kultom lub gildiom.

### SCHEMAT ROZWOJU DORADCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW   | Ogd  |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|------|------|
|    |    |   | +  | + | +  |    |     | ████ | ████ |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Asystent – Srebro 2

**Umiejętności:** Język (Klasyczny), Mocna Głowa, Odporność, Percepcja, Plotkowanie, Przekupstwo, Targowanie, *Wiedza (Polityka)*

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Etykieta (Dowolna Grupa), Niegodny Uwagi, Towarzyski

**Wyposażenie:** Zestaw do Pisania

#### ❖ Doradca – Srebro 4

**Umiejętności:** Hazard, Intuicja, Opanowanie, Przekonywanie, Wiedza (Lokalna), Wy cena

**Talenty:** Gadanina, Intrygant, Pomocny, Przestępca

**Wyposażenie:** Liberia

#### ❀ Radca – Złoto 1

**Umiejętności:** Dowodzenie, Język (Dowolny), Wiedza (Dowolna), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Gładkie Słówka, Hulaka, Łapówkarz, Przekonujący

**Wyposażenie:** Asystent, Dobre Ubranie

#### █ Kanclerz – Złoto 3

**Umiejętności:** Jeździecstwo (Konie), Wiedza (Heraldyka)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Defraudant, Szycha, Władcza Postura

**Wyposażenie:** Dobry Strój Dworski, Koń Wierzchowy z Rzędem, Zespół Doradców i Asystentów

Sigmar głosuje za Reiklandem. To trzy głosy. Zmarły Imperator, Kraina Zgromadzenia i Reikland zagłosują tak samo, co daje Reiklandowi sześć głosów. Jak wiadomo, by zostać imperatorem, potrzeba siedmiu głosów. Biorąc pod uwagę, że Al'Ulryk zawsze głosuje za Middenheim, jest bardzo mało prawdopodobne, by tron imperialny powrócił do Nuln, dopóki kwintnie Ród Wilhelma Trzeciego. Pozostaje liczyć na córkę, Wasza Wysokość. Taką, którą można dobrze wydać za mąż.

– Krammond, Doradca Księcia-Elektora Nuln, 2475 KI

Gdy dzieje się coś osobliwego lub niebezpiecznego na włościach pracodawcy, sprawdza to Doradca, który ma do tego najlepsze kompetencje. Na wyższych poziomach Profesji Radca lub Kanclerz dysponują własną zaufaną ekipą, której mogą powierzać zajmowanie się różnymi sprawami w czasie ich krótkiej nieobecności. Doradcy mogą kontaktować się z ludźmi różnych klas, włącznie z tymi, do których najtrudniej dotrzeć. Już zajmują pozycję, która daje im prawo do zadawania pytań w imieniu ich pracodawcy.





## NAMIESTNIK

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Czuwasz nad należącym do kogoś innego terytorium, dbając o jego właściwe utrzymanie, a także, w razie konieczności, obronę.

Namiestnicy zajmują się majątkami swojego pracodawcy i zarządzają nimi. Nieustannie starają się o polepszenie kondycji posiadłości, a przynajmniej zapobiegają jej podupadnięciu. Jeżeli zawiodą, łatwo wypadają z łask. W pewnych przypadkach nad utrzymaniem w należytym porządku majątku pracodawcy pracuje kilku Namiestników.

Do zakresu obowiązków Namiestnika może należeć dbanie o główną posiadłość, nadzorowanie pańskich terenów łowieckich lub piecza nad rzadko odwiedzaną letnią rezydencją. Namiestnicy mogą trzymać straż nad terenami zalesionymi lub uprawnymi albo dbać o jeziora, rzeki i stawy. Bywa, że ci, którzy służą najbogatszym i najpotężniejszym, sami osiągają niezwykle wpływowe stanowiska.

### SCHEMAT ROZWOJU NAMIESTNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  | + |    |   |    |    | 🛡   | +  | 💀   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Nadzorca – Srebro 1

**Umiejętności:** Atletyka, Intuicja, Mocna Głowa, Opanowanie, Odporność, Oswajanie, *Percepcja*, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Czujny, Groźny, Ogłuszenie, Widzenie w Ciemności

**Wyposażenie:** Klucze, Lampa Oliwna, Latarnia, Liberia

#### ❖ Namiestnik – Srebro 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Jeździectwo (Konie), Opieka nad Zwierzętami, Pływanie, Sztuka Przetrwania

**Talenty:** Posłuch u Zwierząt, Etykieta (Słudzy), Doświadczony Wędrowiec (Dowolne), Włóczykij

**Wyposażenie:** Broń Ręczna *albo* Łuk z 10 Strzałami, Koń Wierzchowy z Rzędem, Skórzana Kurtka

#### ❀ Seneszal – Złoto 1

**Umiejętności:** Charyzma, Plotkowanie, Przekupstwo, Przywództwo

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Defraudant, Numizmatyka, Pomocny

**Wyposażenie:** Ceremonialne Berło, Grupa Nadzorców i Namiestników, Napierśnik

#### █ Gubernator – Złoto 3

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wycena

**Talenty:** Charyzmatyczny, Etykieta (Dowolna Grupa), Władca Postura, Znawca (Wiedza Lokalna)

**Wyposażenie:** Asystent, Rezydencja Gubernatora, Służący

Tak, mój panie, diuk spoczywa w tożu złożony niemocą już od dekady. Owszem, mój panie, ja zawiaduję jego posiadłością. Nie, mój panie, nie sądzę, by to się miało zmienić w najbliższym czasie. W końcu teraz w Penzkirchen to moje słowo jest prawem... Aresztować go!

– W. Edvart Kurtz, Gubernator Penzkirchen

Namiestnicy rzadko podróżują, jeśli nie zmuszają ich do tego obowiązki. Mimo wszystko nawet ci, których obarczono nadzorowaniem posiadłości lub terenów łowieckich, muszą przeprowadzać regularne patrole w celu dokonania oceny stanu majątku i by wypłoszyć kłusowników. W przerwach od wykonywania obowiązków Namiestnicy często znajdują zatrudnienie jako przewodnicy lub łowcy. Takie zajęcia mogą zapewniać im wspaniałe (lub przerażające) przeżycia. Namiestnicy, którzy żywią urazę wobec byłych panów, mogą przekazywać wrogom poufne informacje na temat posiadłości, którymi się wcześniej zajmowali.





## POSEŁ

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Jako wygadany emisariusz podrózujesz po świecie, negocjując korzystne paktły i traktaty.*

Posłowie to eksperci negocjacji oraz interakcji społecznych – są przedstawicielami występującymi w imieniu Imperium lub innego państwa, szlacheckiej domeny czy domu kupieckiego tam, gdzie ich patron nie może pojawić się osobiście. W kręgach dworskich nie brakuje intryg i wybór tej kariery to ryzykowna decyzja, a zagrożenie rośnie wraz ze wspinaniem się po drabinie władz. Nawet mając zapewniony immunitet dotyczący zagranicznych praw lub obyczajów, Ambasadorzy powinni działać ostrożnie.

Posłowie muszą najpierw dowieść swoich zdolności w mniejszej skali jako Heroldzi, pomagając Dyplomatom w ustalaniu złożonych szczegółów umów albo reprezentując kupców, cechy lub kulty. Umacniają swoją reputację z każdym zawartym paktem. Niektórzy Posłowie zatrudniają się w kompaniach najemników. Najlepsi z nich potrafią zapewnić swoim pracodawcom zyski bez upuszczenia kropli krwi.

### SCHEMAT ROZWOJU POSŁA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | 💀 | +  |    | 🔥   | 🛡  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Herold – Srebro 2

**Umiejętności:** Atletyka, Charyzma, Intuicja, Jeździectwo (Konie), Odporność, Powożenie, Unik, Wioślarstwo

**Talenty:** Charyzmatyczny, Czytanie/Pisanie, Etykieta (Szlachta), Gadania

**Wyposażenie:** Liberia, Skórzana Kurta, Tuba na Zwoje

#### Poseł – Srebro 4

**Umiejętności:** Opanowanie, Plotkowanie, Przekupstwo, Sztuka (Pisarstwo), Targowanie, Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Atrakcyjny, Gładkie Słówka, Etykieta (Dowolna Grupa), Doświadczony Wędrowiec

**Wyposażenie:** Pióro i Kałamarz, 10 Arkuszy Pergaminu

#### Dyplomata – Złoto 2

**Umiejętności:** Dowodzenie, Język (Dowolny), Nawigacja, Zastraszanie

**Talenty:** Hulaka, Intrygant, Towarzyski, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Asystent, Dobre Urbanie, Mapa

#### Ambasador – Złoto 5

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Błękitna Krew, Błyskotliwość, Łapówkarz, Władca Postura

**Wyposażenie:** Asystent, Strój Dworski Najlepszej Jakości, Ekipa Dyplomatów, Herold

*Uważaj na nią. Ma język węża i ani krzyt skrupułów. Jednak ma też słabość do elfiego wina i młodych, przystojnych służących. Jestem pewien, że zdolasz zaaranżować coś... skandalicznego.*

– Odmar Horst, Poseł Gildii Kupieckiej

*Doradzam, aby jego Imperialna Wysokość dbała o nasze kluczowe relacje handlowe z Karak Ziflin: proszę zapuścić brodę i dotrzymywać danych obietnic.*

– list do Dostojnego Kanclerza od Ambasadora Willemijny von Kotzdam

Posłowie dużo podróżują, spotykają się z niezliczonymi osobnikami wszelkich stanów i utrzymują kontakty w całym Starym Świecie. Czasami oczekuje się od nich, że wypełniając życzenia swoich panów, ubrudzą sobie trochę ręce. Jeśli w razie porażki nie spotka ich natychmiastowa śmierć, muszą ratować się ucieczką przed własnymi mocodawcami.





## SŁUŻĄCY

człowiek, krasnolud, niziołek

*Służysz ważnym i szacownym osobom, wykonując zadania i pomagając swojemu pracodawcy.*

Większość ludzi, którzy służą szlachcie, pochodzi z chłopstwa. Są wdzięczni za to, że mogli wyrwać się spośród uciskanych mas harujących na polach. Służących uczy się oglądy i tak niezbędnych umiejętności jak gotowanie, sprzątanie, posługiwanie oraz dbanie o garderobę chlebodawców. Dostają pokój, wyżywienie i pensję, ale jakość życia Służącego zależy od tego, w jaki sposób jest traktowany. Niektórzy Służący ubierają pracodawcę, gotują lub podają posiłki, zarządzają zapasami wina i innych artykułów spożywczych albo dbają o teren posiadłości.

Doświadczeni Służący mogą starać się o rolę osobistego Lokaja, a nawet Ochmistrza, który zarządza sprawami domowymi pracodawcy i nadzoruje innych Służących. Ci, którzy służą bezpośrednio arystokracji, często wybierani są nie spośród wieśniaków, a ludzi szlachetnie urodzonych.

### SCHEMAT ROZWOJU SŁUŻĄCEGO

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    | +  | + | +  | + |    |    | 💀   |    | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Posługacz – Srebro 1

**Umiejętności:** Atletyka, Intuicja, Odporność, Percepcja, Położenie, Skradanie (Dowolne), Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Krzepki, Mocne Plecy, Niedodny Uwagi, Odporność Psychiczna

**Wyposażenie:** Szczotka do Podlogi

#### ❖ Służący – Srebro 3

**Umiejętności:** Hazard, Mocna Głowa, Opieka nad Zwierzętami, Plotkowanie, Targowanie, Wycena

**Talenty:** Cień, Dobrze Przygotowany, Etykieta (Słudzy), Wytrwały

**Wyposażenie:** Liberia

#### ❶ Lokaj – Srebro 5

**Umiejętności:** Charyzma, Wiedza (Lokalna), Zastraszanie

**Talenty:** Charyzmatyczny, Defraudant, Odporny na (Trucizny), Pomochny

**Wyposażenie:** Lampa Oliwna, Lampa Sztorowa, Liberia Dobrej Jakości, Pudełko na Hubkę i Krzesiwo

#### █ Ochmistrz – Złoto 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Dowodzenie

**Talenty:** Błyskotliwość, Czytanie/Pisanie, Etykieta (Dowolna Grupa), Numizmatyka

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Dobre Ubranie, Służący

*Tylko głupiec źle traktuje tych, którzy przygotowuję mu jedzenie i nalewają wino. Wierz mi, trudno przewidzieć szkody, jakie może wyrządzić nierożsądnemu panu mściwy służący.*

– Baron Gerber Jochutzmann

*Nie mogę pojąć, dlaczego ona ciągle nalega, by zabierać ze sobą tego przeklętego kota. I tak mam dość na głowie – jej garderobę, biblioteczki podróżnej i przeklętą kolekcję motyli! A gdy kot się zgubi – a na pewno tak się stanie – będzie oczekiwana, że znajdę jej nowego. Na Sigmara! Gdzie ja znajdę kocię lamparta w Ubersreiku?*

– Reynald, tragarz Lady Kirstin Gottlieb

Służący może towarzyszyć pracodawcy, który podróżuje z domu zimowego do letniej rezydencji albo odwiedza wielkie miasta. To może zapewniać okazje do rozgrywania przygód w całym Imperium. Znudzeni dziedzice, trzymani pod kloszem przez nadopiekuńczych rodziców, mogą traktować swoich młodych Służących niemal jak przyjaciół i dawać im zachęty oraz fundusze na szukanie przygód. Po powrocie śmiałków słuchają opowieści o ich wyczynach, w ten sposób pośrednio przezywając je wraz z nimi. Czasami ulubionym Służącym powierzane są obowiązki, które zmuszają ich do opuszczenia znanego otoczenia. Bywają też użyczani członkom rodziny lub innym szlachcicom.





## SZLACHCIC

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud

*Jako dziedzic szlachetnego rodu dumnie wyrastasz ponad pospóstwo.*

W żyłach szlachty krąży krew wysoko urodzonych przodków, która daje Szlachcicom możliwość sprawowania władzy, stanowienia praw i wymierzania sprawiedliwości. Szlachcice często dziedziczą wielkie bogactwa i posiadłości, chociaż na uzyskanie prawdziwej władzy mogą liczyć tylko bezpośredni spadkobiercy. Wielu z nich spędza życie na umacnianiu tej władzy i powiększaniu bogactwa za pomocą interesów, polityki oraz podbojów. Szlachcice nieposiadający znaczącej spuścizny muszą sami szukać swojego miejsca na świecie. Mogą dołączyć do Armii Prowincji albo marynarki jako oficerowie lub poświęcić się służbie jednemu z bogów. Często można spotkać Szlachciców, którzy pracują dla potężniejszych rodów szlacheckich. Niektórzy, na przykład, wysyłają córki, by pełniły funkcję dwórek u arystokratów.

*Wszyscy myślą, że szlachta ma łatwo, ale to zdradzieckie życie, w którym zawsze stoi się komuś na drodze. Wolę szukać szczęścia wśród was niż ryzykować atak skrytobójców w domu. Zdecydowanie wolę od nich stado zwierzoludzi.*

– „Lugner” Rodziner, dziesiąty z rodu

Wielu Szlachciców służy swoim rodzinom za granicą prowincji, licząc na to, że zdołają poprawić własną pozycję i zdobyć uznanie innych dobrze urodzonych. Niektórzy, znudzeni życiem w dobrobycie, szukają emocji jako poszukiwacze przygód i aspirujących bohaterowie. Dziedzice, którzy mają ograniczone perspektywy na przyszłość, czasami szukają szczęścia z daleka od dworskich intryg i zdrad. Podejmują się innych zajęć, które zapewniają im nowe możliwości.

MG powinien dobrze się zastanowić, czy pozwolić graczom na wybór Profesji Szlachcica. Wiąże się z nią mnóstwo wyposażenia i władzy, szczególnie na wyższych poziomach.

### SCHEMAT ROZWOJU SZLACHCICA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   |    | + |    | +  | 💀   | 🛡  | ⚔   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Dziedzic – Złoto 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Szermierza), Hazard, Dowodzenie, Mocna Głowa, Muzyka (Dowolna), Przekupstwo, Wiedza (Heraldystyka), Zastraszanie

**Talenty:** Błękitna Krew, Czytanie/Pisanie, Etykieta (Szlachta), Szczęście

**Wyposażenie:** Biżuteria warta 3k10 ZK, Dworski Strój, Lusterko Ręczne albo Floret, Osobisty Służący

#### ⚔ Szlachcic – Złoto 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Parującą), Charyzma, Język (Klasyczny), Jeździecztwo (Konie), Plotkowanie, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Atrakcyjny, Charyzmatyczny, Hulaka, Łapówkarz

**Wyposażenie:** Biżuteria warta 50 ZK, Dobry Płaszcz albo Lewak, Dworski Strój Dobrej Jakości, Dworski Strój, Koń Wierzchowy z Rzędem albo Powóz, 4 Służący Domowi

#### 💀 Magnat – Złoto 5

**Umiejętności:** Intuicja, Język (Dowolny), Percepcja, Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Intrygant, Mówca, Zimna krew, Żyłka handlowa

**Wyposażenie:** Biżuteria warta 200 ZK, Lenno, Sygnety, 2 Komplety Strojów Dworskich Dobrej Jakości, 200 ZK

#### 🛡 Lord – Złoto 7

**Umiejętności:** Tropienie, Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Majętny, Władcza Postura, Wódz, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Biżuteria warta 500 ZK, Lusterko Ręczne albo Floret Dobrej Jakości, 500 ZK, 4 Komplety Strojów Dworskich Najlepszej Jakości, Prowincja





## SZPIEG

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Stużysz jako dodatkowa para oczu i uszu dla możnych. Odkrywasz sekrety i rozpowszechniasz kłamstwa.*

Szpiedzy to śmiali (lub lekkomyślni) osobnicy, którzy w tajemnicy zbierają informacje dla swoich klientów. Dobrze umiejscowiony Szpieg to atut dla każdego, kto pragnie posiąć wiedzę o aktywności przeciwnika. Wielu Szpiegów poświęca miesiące, a nawet lata na budowanie nieporozornej tożsamości, utrzymując powiązania z jedną lub kilkoma grupami albo indywidualnymi osobami. Ich działania są ryzykowne. Złapanych Szpiegów rzadko spotyka szybka egzekucja. Często są wcześniej długie torturowani. Wielu Informatorów zostaje zmuszonych do szpiegowania przez szantaż lub inne groźby. Zdolny Szpieg dobrze zarabia, ale odejście z tej pracy bywa niebezpieczniejsze niż sama praca. Ponieważ Szpiedzy unikają niepotrzebnej uwagi, zwykle nie zyskują sławy, w odpowiednich kręgach stynąc raczej ze swojej anonimowości.

### SCHEMAT ROZWOJU SZPIEGA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  |    |   |    | 💀 | ✚  |    | 🛡   | ✚  | ✚   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Informator – Brąz 3

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Opanowanie, Percepcja, Plotkowanie, Przekupstwo, Skradanie (Dowolne), Targowanie

**Talenty:** Cień, Gadanina, Hulaka, Towarzyski

**Wyposażenie:** Płaszcz z Kapturem, Torba na Ramię

Zawierająca 2 różne Komplety Ubrań, Węgiel do Rysowania

#### ❖ Szpieg – Srebro 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Intuicja, Sekretne Znaki (Dowolne), Wspinaczka, Występy (Aktorstwo), Zwinne Palce

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Czytanie z Ruchu Warg, Etykietka (Dowolna Grupa), Sekretna Tożsamość

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Informator, Sieć Informatorów, Teleskop, Zestaw do Charakteryzacji

#### 💀 Agent – Złoto 1

**Umiejętności:** Dowodzenie, Język (Dowolny), Opieka nad Zwierzętami, Tresura (Gołąb)

**Talenty:** Atrakcyjny, Gładkie Słówka, Mistrz Charakteryzacji, Naśladowca

**Wyposażenie:** Kałamarz i Pióro, Księga (Kryptografia), Sieć Szpiegów i Informatorów, Strych z Gołębiami Pocztowymi

#### 🛡 Mistrz Szpiegów – Złoto 4

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Intrygant, Łapówkarz, Wieża Pamięci

**Wyposażenie:** Duża Szpiegowska Sieć Agentów, Szpiegów i Informatorów, Kantor z Pracownikami

*Zwykła zdrada? Tylko tyle? Do kroćset... Dlaczego nie kwalifikuję się do zdrady stanu? Uczyniłem mnóstwo innych okropnych rzeczy. Czy mam ci je wszystkie wymienić? Co takiego? To nic osobistego? Teraz już tak, ty pudrowany durniu.*

– Sieben Dietmund, oskarżony o zdradę i okazywanie pogardy Szpiegów można znaleźć w całym Starym Świecie. Służą wielu prominentnym organizacjom. Podczas śledztw Szpiedzy często wkładają się w intrigi zarówno złowieszcze, jak i dobrotelne. Często zmuszeni są do ucieczki, gdy ich tożsamość lub powiązania zostaną odkryte. Ci osobnicy wykorzystują swoje umiejętności, by maskować prawdziwą naturę i unikać pochwycenia. Dołączenie pod jakimś pretekstem do grupy nieświadomych bohaterów w ramach próby ucieczki dla niejednego Szpiega stało się początkiem kariery poszukiwacza przygód.





## ZWADZCA

człowiek, elf wysoki, krasnolud

*Twoje ostrze jest narzędziem sprawiedliwości kontynuującym odwieczną tradycję i używanym z zabójczą precyzją.*

Zwadzcy walczą w imieniu innych – rozstrzygając sprawy honorowe między organizacjami lub jednostkami albo działając w imieniu prawa jako zastępcy reprezentujących oskarżonego lub oskarżającego w próbie walki. Dla niektórych Zwadzców sama walka stanowi wystellarzącą nagrodę za znaczne ryzyko, które podejmują. Trening jest niebezpieczny i niektórzy uczniowie zostają okaleczeni lub zdobywają blizny na całe życie. Ci, którzy przeżyją na tyle długo, by czerpać naukę z własnych błędów, mogą dążyć do zdobycia sławy jako Mistrzowie Miecha, którzy przekazują swoje techniki pilnym uczniom. Szampierze Sądowi pojedynkują się w imieniu rządów i szlachciców, a ich ostrza mogą decydować o losie narodów. Niektórzy nowocześni Zwadzcy (szczególnie narwani studenci z Altdorfu) preferują pistolety. Starsze pokolenia uważają tę broń za niehonorową i ryzykowną.

### SCHEMAT ROZWOJU ZWADZCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | ✗  | 💀 |    | + | +  |    |     | 🛡  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Szermierz – Srebro 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (*Dowolna*), Intuicja, Język (Klasyczny), Leczenie, Odporność, Percepcja, Unik

**Talenty:** Finta, Rozproszenie Uwagi, Zbicie Broni, Zejście z Linii

**Wyposażenie:** Broń Ręczna *albo* Rapier, Torba na Ramię Zawierająca Ubranie i 1k10 Bandaży

#### ✗ Zwadzca – Srebro 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Parującą), Broń Zasięgowa (Prochowa), Charyzma, Hazard, Opanowanie, Rzemiosło (Rusznikarz)

**Talenty:** Bitewny Refleks, Błyskawiczny Strzał, Etykieta (Dowolna Grupa), Odwrócenie Szans

**Wyposażenie:** Lewak *albo* Łamacz Mieczy, Pistolet z Prochem i Amunicją

#### 💀 Mistrz Pojedynek – Złoto 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Dowodzenie, Występy (Akrobatyka), Zastraszanie

**Talenty:** Dwie Bronie, Oburzczność, Riposta, Rozbrojenie

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Dobry Rapier, 2 Drewniane Mieče Treningowe, Zaufany Sekundant

#### 🛡 Szampierz Sądowy – Złoto 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Atak Wyprzedzający, Groźny, Mistrz Walki, Mordacyjny Atak

**Wyposażenie:** 2 sztuki Broni Dobrej Jakości

*Do pierwszej krwi, ty głupcze! Miałeś do pierwszej krwi! A ty musiałeś go przebić na wylot!*

– Ortolf Ehhardt, mieszkańców

*Sir, na swoją obronę pragnę zauważyc, że to on puścił pierwszą krew.*

– Rosabel Viernau, Zwadzca

*Zawsze upewnijcie się, że na miejscu jest doktor Schuller. Czy jest uczciwa? Dobre pytanie. Zapłaćcie jej z góry, traktujcie ją z szacunkiem, a odwróci wzrok. Niczego nie zobaczy, dopóki pojedynek nie dobiegnie końca w ten czy inny sposób.*

– porada Mistrza Miecha Aleksandra Amblestadta udzielana jego uczniom

Zarówno niedoświadczeni, jak i uznani Zwadzcy podróżują po Imperium w poszukiwaniu przeciwników, których pokonanie jeszcze bardziej wzmacni ich reputację. Inni, starając się znaleźć instruktora weterana, odwiedzają najdalsze zakątki Starego Świata. Także mistrzowie zagranicznych technik poszukiwani są przez Zwadzców, którzy pragną dołączyć do swojego repertuaru unikalne style walki. Jako zdolni wojownicy Zwadzcy często dorabiają sobie, pracując w charakterze najemników, a w ostateczności mogą też pełnić funkcję strażników karawan i łodzi rzecznych. Choć krasnoludów nie interesuje fechtowanie się kruchymi mieczami ani próżny szyk sceny pojedynkowej, mają długie tradycje rozstrzygania zaciętych sporów w walce. Krasnoludy gotowe są podróżować daleko, jeśli mogą dzięki temu udoskonalić swoje umiejętności walki.





# CHŁOP

człowiek, krasnolud, niziołek

*Jesteś bijącym sercem wiejskiego życia. Pracujesz na wsi, by karmić i utrzymywać cywilizację.*

Szczodre Imperium Sigmara zapewnia obfite zbiory zbóż, trzody i innych zbywalnych towarów, więc na wsi zawsze czeka mnóstwo pracy. Chłopi stanowią większość populacji Imperium. Pełnią różnorakie ważne funkcje, w tym na przykład farmerów, węglarzy, drwali, młynarzy, pasterzy i wielu innych. Większość Chłopów poddana jest władzy konkretnej szlacheckiej rodzinie, której domeną administruje Zarządcę. Sprawami wioski zajmuje się zwykle wiejska rada najbogatszych Kmieców pod wodzą Starszego. Zamożny Kmicie czy Starszy mogą mieć lokalnie znaczące wpływy. Mają pieczę nad wieloma decyzjami dotyczącymi okolicznych ziem.

## SCHEMAT ROZWOJU CHŁOPA

| WW | US | S | Wt | I | Zw     | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|--------|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  | + | +  | + | ██████ |    |     | 💀  |     |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Parobek – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Bijatyka), Mocna Główka, Odporność, Opieka nad Zwierzętami, Plotkowanie, Sztuka Przetwarzania, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Mocne Plecy, Odporność Psychiczna, Włóczykij, Wstrzemiążliwy

**Wyposażenie:** Brak

### ❖ Chłop – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Powożenie, Rzemiosło (Dowolne), Targowanie, Unik, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Bardzo Silny, Posłuch u Zwierząt, Twardziel, Wytrzymały

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Topór), Narzędzia Pracy (Odpowiednie dla Rzemiosła), Skórzany Kaftan



### 💀 Kmiec – Brąz 4

**Umiejętności:** Charyzma, Dowodzenie, Przekupstwo, Zastraszanie

**Talenty:** Niezwykle Odporny, Waleczne Serce, Wytwórcza (Dowolny), Żylka Handlowa

**Wyposażenie:** Wóz z Mułem, Dom Wiejski z Warsztatem

### ██████ Starszy Wioskowy – Srebro 2

**Umiejętności:** Intuicja, Wiedza (Historia)

**Talenty:** Mistrz Rzemiosła (Dowolne), Mówca, Znawca (Wiedza Lokalna), Zręczny

**Wyposażenie:** Szacunek Wioski

*To ciężkie życie, z pewnością, ale dobre. Co roku pani z dworu wysyła strażników, by oczyściły las, przepędzili zwierzaków i podobnych. Rodzina dba o nasze bezpieczeństwo, a my dbamy o jej stada. Zazwyczaj to uczciwa wymiana.*

– Gunnii Ackermann, pastoreczka

*Słuchaj, możesz sobie drwić, ile wlezie, ale sam cholerny Konrad Bohater pochodził z wioski takiej jak moja. Więc nie próbuj nami pomiatać, słyszysz! My, wieśniacy, jesteśmy dobrymi ludźmi!*

– Erika Bauer, farmerka

Sielankowe bezpieczeństwo chronionej wioski oznacza niewyobrażalną nudę dla niektórych młodych Chłopów, którzy z zapartym tchem słuchają opowieści o dalekich krainach. Oczywiście historie, które opowiadają wędrowni domokräzcy oraz Strzyganie i które podsycają w młodych chęć ucieczki, mają niewiele wspólnego z surową rzeczywistością życia w Imperium. Zimą, gdy brakuje jedzenia i nie można pracować w polu, młodzi wyruszają do pobliskich miasteczek i miast w poszukiwaniu pracy. Zwykle nigdy nie wracają, schwytani w sieć eksytujących przeżyć i przygód, które oferuje cywilizacja.





# GÓRNIK

człowiek, krasnolud, niziołek

*Kujesz kamień i w pocie czoła pracujesz w najciemniejszych głębinach świata.*

Wielu poszukiwaczy złota nęca historie o cennym kruszcu na Wzgórzach Skaag, ale prawdziwe górnictwo to ciężka praca na dole, w ciemnych, niebezpiecznych tunelach. Specjalizujący się w konstruowaniu podpor i ocenie wartości rud mineralów Górnicy wypatrują niespodziewanych zagrożeń, od wybuchającego gazu po drążących tunele zielonoskórych. Zwykle są oni bardzo twardzi, zarówno fizycznie, jak i mentalnie. Poszukiwacze przeważnie pracują za prowizję. Korzystają z licencji na poszukiwanie rud w zamian za dzielenie się znaleziskami z miejscowym panem. Fortuny niektórych domów szlacheckich zgromadzone zostały dzięki bogatym kopalniom na ich ziemiach. Często Górnikami pracującymi w sztolniach są przestępcy lub dłużnicy zmuszeni do służby. Skalnicy kujący odkryte skały w kamieniołomach mają zdecydowanie bezpieczniejszą pracę niż ci pod ziemią. Jednak często zdarzają się wypadki, a ataki zwierzoludzi z lasu stanowią nieustanne zagrożenie.

## SCHEMAT ROZWOJU GÓRNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  | + | 💀  |   |    |    |     | +  | 🛡   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ❖ Poszukiwacz – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (*Dwuręczna*), Intuicja, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Pływanie, Sztuka Przetrwania, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Teren Skalisty), Tragarz, Włóczykij, Wytrwały

**Wyposażenie:** Kiepska Mapa, Panew, Szpadel, Węgiel do Rysowania

### ❖ Górnik – Brąz 4

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Mocna Głowa, Rzemiosło (Materiały Wybuchowe), Sekretne Znaki (Górników), Wspinaczka, Wycena

**Talenty:** Bardzo Silny, Mocne Plecy, Silny Cios, Widzenie w Ciemności

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Kilof), Lampa Davricha, Lampa Oliwna, Skórzana Kurta

### 💀 Mistrz Górniczy – Brąz 5

**Umiejętności:** Plotkowanie, Rzemiosło (Inżynieria), Skradanie (Podziemia), Wiedza (Geologia)

**Talenty:** Cios Mierzony, Szczer Tunelowym, Wytwórcza (Materiały Wybuchowe), Złota Rączka

**Wyposażenie:** Hełm, Narzędzia Pracy (Inżyniera), Wielka Broń (Dwuręczny Kilof)

### 🛡 Sztygar – Srebro 4

**Umiejętności:** Charyzma, Dowodzenie

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Defraudant, Odporność Psychiczna, Przekonujący

**Wyposażenie:** Brygada Górników, Zestaw do Pisania

*Po odjęciu kosztu zapasów, które kupiłeś w sklepie, i dodaniu szesnastu ton twojego uroku, zarobiłeś... Zobaczmy... Nie, właściwie to za dzisiaj jesteś nam winien dwie monety. Postarzałeś się o kolejny dzień i powiększyłeś swój dług, chłopcze.*

– Frederika, zaopatrzeniowiec Kopalni w Delfgruber

Wielu niezależnych Górników staje twarzą w twarz z niebezpieczeństwem, gdy natyka się na gobliny lub inne podziemne koszmary. Niektórzy uważają jednak, że takie życie jest bardziej dochodowe, a może i mniej niebezpieczne, niż niewolnicza harówka dla właściciela kopalni za marne grosze. Poszukiwacze mają wiele okazji do przygód. Z łatwością mogą zebrać grupę osobników, którzy, podobnie jak oni, chcą zdobyć bogactwa i sławę.

U krasnoludów górnictwo nie jest zajęciem tylko dla pospolitwa. Przeciwne, Górnicy uważani są za fachowców o wielkich umiejętnościach i cieszą się wśród Dawich głębokim szacunkiem. Żyły cennych rud przyciągają wyczulone na kamień krasnoludy, które zdają się mieć szósty zmysł, dzięki któremu wykuwają tunele w odpowiednich miejscach. Niektóre klany krasnoludzkie są tak bardzo dumne ze swoich umiejętności wydobywczych, że maszerują na wojnę uzbrojone w kilofy zamiast w topory.





# GUŚLARZ

człowiek

Jesteś osobą mądrą i tajemniczą. Prowadzisz swoją społeczność, korzystając ze starożytnej magii, której sekrety przekazywane są od pokoleń.

Łowcy czarownic nazywają „guślarzami” wszelkich nieuprawnionych użytkowników magii, ale nie zawsze tak było. Niegdyś Guślarze byli szanowanymi członkami wiejskich społeczności i praktykowali magię starszą niż lasy. Jednak po dziesięcioleciach prześladowań, które upłynęły od założenia Kolegiów Magii, tych niewielu ocalałych Guślarzy jest zdesperowanych i rozbitych. Ukkrywają się w najdalszych zakątkach Starego Świata. Ich zadymione chaty i trzeszczące rudery stoją na linii granicznej dzielącej cywilizację i nieprzebytej dzicz. Większość Guślarzy to samotnicy, którzy chronią się przed ciekawskim wzrokiem nieznajomych. Jednak ich talenty często znane są miejscowym. Ich wiedza na temat odpędzania złych mocy zazwyczaj pozostaje tajemnicą, ale umiejętności w zakresie zielarstwa, położnictwa i uzdrawiania bywają bardzo poszukiwane w chwilach potrzeby.

## SCHEMAT ROZWOJU GUŚLARZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | + |    | +  | ✿   | ◆  | 💀   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Uczeń Guślarza – Brąz 1

**Umiejętności:** Intuicja, Język (Magiczny), Odporność, Percepcja, Splatanie Magii, Sztuka Przewrowania, Wiedza (Ludowa), Wiedza (Zioła)

**Talenty:** Magia Prosta, Doświadczony Wędrowiec (Lasy), Ruchliwe Dlonie, Włóczykij

**Wyposażenie:** Kostur, Plecak, 1k10 Amuletów na Szczęście

### ✿ Guślarz – Brąz 2

**Umiejętności:** Opanowanie, Plotkowanie, Leczenie, Wiedza (Lokalna), Rzemiosło (Amulety), Rzemiosło (Zielarz)

**Talenty:** Magia Tajemna (Guślarstwo), Posłuch u Zwierząt, Szósty Zmysł, Zmysł Magii

**Wyposażenie:** Kataplazm Leczniczy, Narzędzia Pracy (Zielarza), Zestaw do Leczenia Zatruc

### 💀 Starszy Guślarz – Brąz 3

**Umiejętności:** Targowanie, Wiedza (Duchy), Wiedza (Genealogia), Wiedza (Magia)

**Talenty:** Czysta Dusza, Odporny na (Choroby), Wykrywanie Magii, Wytwórcza (Zielarz)

**Wyposażenie:** Odosobniona Chata, Uczeń

### ◆ Wiedzący – Brąz 5

**Umiejętności:** Modlitwa, Zastraszanie

**Talenty:** Mistrz Rzemiosła (Zielarz), Odporność Psychiczna, Widzenie w Ciemności, Wyczulony Zmysł (Dowolny)

**Wyposażenie:** Ceremonialny Płaszcz z Wiankiem, Zbiór Zwierzęcych Czaszek

Mówimy ludziom, że składają daninę z ryb dla Dziadka Reika, bo tak czują się bezpieczniej, niż gdybyśmy wyjaśnili im, że w rzece mieszka głodny duch. Dzięki temu duch też jest bezpieczniejszy.

– Alt Zaunreiter, Guślarz

Guślarz zazwyczaj jako pierwszy zauważa niepokojący stan mocy nadnaturalnych. Następujące potem dociekania często bywają początkiem wszelkiego rodzaju niebezpieczeństw i przygód. Gdy zaś do miasta przybywają łowcy czarownic, Guślarze znikają z pola widzenia, ukrywają się lub wyruszają w podróz, dopóki zagrożenie nie minie.

Guślarze znani są w Imperium pod wieloma nazwami, ale jedno ich łączy: ich celem jest uchronienie prastarych tradycji przed zniszczeniem. Guślarze nie przepadają za Kolegiami Magii. Wiedzą, że każde zabrane przez Kolegia dziecko raczej nie wróci, by pomagać swojej społeczności, a zamiast tego zostanie zmuszone do służby w jakiejś odległej wojnie. Gdy tylko jest to możliwe, ukrywają przed przejezdnymi czarodziejami dzieci, które uznają za „pobłogosławione”. Bywa jednak, że któryś z nich zostaje wysłane do Kolegiów – jako ofiara czy może szpieg, kto to wie?





## ŁOWCA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Twardzi, niezależni zabójcy, którzy zarabiają na życie, polując dla skóry i mięsa dzikich stworzeń.*

„Darz Taal” – tak brzmi popularne pozdrowienie w Hochlandzie. Miejscowi utrzymują, że ich dumne tradycje łowieckie sięgają czasów Sigmara. Większość mieszkańców Imperium poluje dla rozrywki, zawodowo lub z konieczności. Gdy czasy są ciężkie, wielu Łowców ratuje się kłusownictwem.

Wyjątkowo zdolni Łowcy mogą być zatrudniani przez szlachtę jako Mistrzowie Łowów, co daje im dostęp do wyśmienitej broni, koni i sokołów. Elfy i krasnoludy nie przejmują się zbytnio granicami wytyczonymi przez ludzi i czasami zapuszczają się głęboko na ich tereny, tropiąc cenną zdobycz. W Górzach Szarych straszy się dzieci opowieściami o Dzikim Gonie elfów leśnych. Nie bez powodu, jeśli bowiem jakiś intruz za bardzo zbliży się do krain elfów, łowcy szybko mogą stać się zwierzęną łowną.

### SCHEMAT ROZWOJU ŁOWCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  | + | +  | 💀 |    | +  | 🛡   |    |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Traper – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Proca), Odporność, Oswajanie, Percepcja, Sztuka Przetrwania, Wiedza (Zwierzęta), Wspinaczka, Zastawianie Pułapek

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Dowolny Teren), Traper, Twardziel, Włóczykij

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Mocne Buty i Płaszcz, Wybór Sideł na Zwierzęta, Proca z 10 Kamiennymi Pociskami

#### ❖ Łowca – Brąz 4

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Intuicja, Opanowanie, Sekretne Znaki (Łowców), Skradanie (Wieś)

**Talenty:** Błyskawiczny Strzał, Celny Strzał, Oko Łowcy, Strzelec Wyborowy

**Wyposażenie:** Łuk z 10 Strzałami

#### 💀 Tropiciel – Srebro 1

**Umiejętności:** Jeździecwo (Konie), Nawigacja, Pływanie, Tropienie

**Talenty:** Nieustraszony (Zwierzęta), Prosto Między Oczy, Strzał w Dziesiątkę, Wyczulony Zmysł (Dowolny)

**Wyposażenie:** Namiot, Plecak, Zwijane Posłanie

#### 🛡 Mistrz Łowów – Srebro 3

**Umiejętności:** Opieka nad Zwierzętami, Tresura (Dowolna)

**Talenty:** Krzepki, Nieustraszony (Potwory), Snajper, Strzał Przebijający

**Wyposażenie:** Koń Wierzchowy z Rzędem, Psiarnia z Psami Łowieckimi

*Mój panie, te tropią... Nie śledzimy jelenia. W tych lasach żyją Zmiennoskrzy.*

– Gundred Maynir, Mistrz Łowów

*Chcesz mi powiedzieć, że polowanie to nie sport, bo tylko jedna strona wie, że bierze w nim udział? Podpowiem ci zatem, że polujesz na niewłaściwą zwierzętinę.*

– Graf Bernard Leutze von Holthausen

Częstą karą dla kłusowników jest utrata dwóch palców. Wobec perspektywy, że nie będą w stanie napiąć łuku, wielu winowajców rzuca się do ucieczki, zanim kara zostanie wymierzona, woląc szukać szczęścia w lasach. W żyznych okolicach wsi w Suden Vorberglandzie Łowcy muszą ustępować miejsca farmerom, którzy wycinają drzewa, i szlachcicom, którzy rezerwują sobie ocalałe tereny łowieckie dla własnej rozrywki. Armia Imperialna stale poszukuje solidnych, miejscowych Łowców, którzy będą zaopatrywać maszerujące wojsko oraz działać jako wsparcie łucznicze lub zwiadowcy. Na każdego Łowcę, który zdecyduje się żyć z szyllingów Imperatora, czeka życie pełne przygód.





## MISTYK

człowiek, elf leśny

*Masz talent do zgłębiania tajemnic przyszłości lub do przekonywania innych, iż taki talent posiadasz...*

Poszukując sensu istnienia w niebezpiecznym świecie, ludzie proszą Mistyków o spojrzenie w ich przyszłość. W Reiklandzie częstym widokiem są podróżujące tabory Strzygan. Miejscowi wysuwają monety, za które wysłuchują wróżb i kupują amulety oraz eliksiry miłosne. Większość Mistyków jest spostrzegawcza i obdarzona intuicją. Są oni w stanie wykorzystać nadzieję i lęki swoich klientów oraz wygłaszać przepowiednie na tyle konkretne, aby wydawały się wiarygodne. Mistycy muszą być ostrożni. Stoją po cienkiej linii między zarzutami o oszustwo a heretyckim guślarstwem. Mistycy demonstrują swój talent na wiele różnych sposobów: wśród Strzygan powszechni są chiroromanci i wróżący z kart, podczas gdy elfy leśne zapewne będą raczej odczytywać znaki i symbole znajdowane wokół nich w naturze lub szukać inspiracji w snach i wizjach. Także wiele kultów ma własnych Proroków i Mędrców, z których każdy przepowiada przyszłość, opierając się na zasadach swojej wiary.

| SCHEMAT ROZWOJU MISTYKA |    |   |    |   |    |    |     |    |     |   |
|-------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|---|
| WW                      | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |   |
|                         |    |   |    | + | 💀  | +  | 🛡   | ⚔  | +   | + |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Wróżbiarz – Brąz 1

**Umiejętności:** Charyzma, Intuicja, Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Unik, Występy (Wróżenie), Zwinne Palce

**Talenty:** Atrakcyjny, Charyzmatyczny, Percepcja Magiczna, Szczęście

**Wyposażenie:** Talia Kart albo Zestaw Kości, Tania Biżuteria

#### Mistyk – Brąz 2

**Umiejętności:** Opanowanie, Przekupstwo, Wiedza (Astrologia), Wycena, Występy (Proroctwa), Zastraszenie

**Talenty:** Dobrze Przygotowany, Rozpoznanie Artefaktu, Szósty Zmysł, Święte Wizje

**Wyposażenie:** Wybór Amuletów

#### Mędrzec – Brąz 3

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Oswajanie, Sztuka (Pisarstwo), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Czarownica!, Czytanie/Pisanie, Magia Prosta, Nos do Kłopotów

**Wyposażenie:** Narzędzia Pracy (Pisarza)

#### Prorok – Brąz 4

**Umiejętności:** Splatanie Magii (*Azyr*), Wiedza (Proroctwa)

**Talenty:** Groźny, Odporność Psychiczna, Magia Tajemna (Niebios), Wykrywanie Magii

**Wyposażenie:** Narzędzia Pracy (Astrologa)

*Powiec ci, dlaczego mamy domy na kołach: dlatego, że nikt nie lubi słuchać gorzkiej prawdy o nadziejściu Morra, a jeśli jest cokolwiek pewnego, to właśnie to, że Morr nadchodzi. Więc nie dlatego, że jesteśmy oszustami, ale dlatego, że mówimy prawdę!*

– Prawdomówny Chupra, strzygański domokräzca

*Jeszcze nie spotkałem kapłana, który przepowiedziałby mi, co przyniesie przyszłość. No, chyba żeby policzyć kapłana Morra, który za trzy pensy przepowiedział mi śmierć. Ale czy nie mówi się, że jedyne rzeczy, których można być pewnym, to śmierć i podatki?*

– Sylvestr Jutzenbach, szlachcic z Ostermarku

Czasami Mistycy wyruszają na szlak przygód, jeśli ich przepowiednie przyciągnęły uwagę kapłanów i łowców czarownic. Także sny i wizje mogą stanowić bodziec do przyłączenia się do grupy poszukiwaczy przygód: być może Mistyk przewidział straszliwą przyszłość, która się wydarzy, jeśli czegoś się nie zrobi? Bez względu na motywację Mistycy na szlaku podróży z łatwością mogą uprawiać swą profesję, dokądkolwiek zawędrują.





## ZARZĄDCA

człowiek, krasnolud, niziołek

Jesteś miejscowym urzędnikiem, któremu lokalni władcy powierzyli skuteczne i stanowcze zarządzanie ich ziemiami.

Szlachcice obarczają Zarządców obowiązkiem zbierania danin z ich włości. Niektórzy Zarządcy są szanowani i uczciwi. Co tydzień dołączają do zgromadzenia wiernych w świątyni Sigmara. Inni to zbiry, które chronią własność i władzę swojego pana, stosując groźby i przemoc. Wieloletni Zarządcy często stają się zaufanymi służącymi miejscowości rodzinie szlacheckiej i cieszą znacznymi przywilejami. Główni Zarządcy mają większą władzę i większą odpowiedzialność. Utrzymują porządek i pilnują granic ziem pana oraz rozstrzygają spory z sąsiennimi posiadłościami.

Niektórzy Włodarze są świeckimi członkami kultu Vereny, którzy u Ślepej Sprawiedliwości szukają przewodnictwa i mądrości w trudnych przypadkach, które muszą rozsądzać. Jednakże większość prowincjalnych urzędników rozpatruje tylko zwykłe kłótnie o żywą inwentarz i granice pól uprawnych.

Owszem, to były kiepskie żniwa, ale danina to danina. Wezmę połowę teraz i połowę na Marktag. Co ty na to? To najlepsze, co mogę zaproponować. Uczciwiej się nie da.

– Lena Sauer, Zarządca

Pojadę i osobiście przyjrzę się miedzy dzielącą pastwiska, o których mowa. Do tego czasu nie życzę sobie żadnych problemów z waszym rozbrykanym potomstwem. Czy wyrażam się jasno, Bauer, Meier? Poza tym zapłacicie po równo za szkody wyrządzone w gospodzie. Chyba że wolisicie zrzec się wszelkich roszczeń do tej ziemi.

– Lorenz Schulte, Włodarz Doliny Elstery

Większość Zarządców dysponuje dużą swobodą, co daje im wiele możliwości zajmowania się sprawami prywatnymi. Mogą też wynajmować innych, by robili to w ich imieniu. Ponieważ wielu Zarządców cieszy się wielkim autorytetem wśród lokalnej ludności, często wysyłani są przez pracodawców w celu rozwiązywania problemów. Niejednokrotnie w toku tych działań trafiają do niespodziewanych miejsc.

### SCHEMAT ROZWOJU ZARZĄDCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   |    | + | 💀  |    | 🛡   | +  | ⚒   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ⊕ Poborca Podatków – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Odporność, Opanowanie, Percepcja, Plotkowanie, Targowanie, Unik, *Zastraszanie*

**Talenty:** Defraudant, Mocne plecy, Numizmatyka, Wytrwały

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Mała Zamkana Szkatułka

#### ⊗ Zarządca – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Przekupstwo, Przekonywanie, Wiedza (Lokalna), Wycena

**Talenty:** Ogłuszenie, Przemawianie, Przestępca, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Skórzana Kurta, 3 Poborców Podatków

#### ⊗ Włodarz – Złoto 1

**Umiejętności:** Jeździectwo (Konie), Nawigacja, Opieka nad Zwierzętami, Wiedza (Heraldystyka)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Groźny, Nos do Kłopotów, Szacha

**Wyposażenie:** Koń z Siodłem i Uprzężą, Napierśnik, Zarządca

#### █ Komornik – Złoto 3

**Umiejętności:** Język (Klasyczny), Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Błyskotliwość, Intrygant, Władca Postura, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Biblioteka (Prawo), Pieczęć Urzędowa, Szata Dobrej Jakości





## ZIELARKA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, niziołek

*Zdolni botanicy, którzy wykorzystują dary Rhyi, aby przygotowywać leki na wiele dolegliwości.*

Medykamenty z aptek są drogie i trudno dostępne w zaściankach Reiklandu, dlatego wieśniacy polegają na leczniczej mocy roślin, które zbierają, preparują i dozują Zielarze. Większość swojej wiedzy Zielarze przekazują swoim uczniom ustnie, dlatego nazwy chorób i sposobów leczenia często różnią się w poszczególnych wioskach. W przypadkach tajemniczych lub przewlekłych plag sprowadzani są najbardziej doświadczeni Arcyzielarze. Mistrzowie Zioloceznictwa poświęcają czas na odwiedzanie chorych, diagnozowanie ich dolegliwości i szukanie ziół, którymi będą ich leczyć. Niektórzy Zielarze parażą się mroczniejszą działalnością. Poszukują ich ci, którzy są w stanie zapłacić wysoką cenę za oferowane przez nich niedozwolone substancje. Chociaż to nieprawdziwy stereotyp, w tym fachu krąży dowcip, który zapewnia, że niziołkowi Zielarze zainteresowani są wyłącznie ziemią fajkowym i dziwnokorzeniem.

### SCHEMAT ROZWOJU ZIELARKI

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | + | +  | ✿  | 🛡   |    | 💀   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Zbieraczka Ziół – Brąz 2

**Umiejętności:** Odporność, Oswajanie, Percepcja, Pływanie, Rzemiosło (Zielarz), Sztuka Przetrwania, Wiedza (Zioła), Wspinaczka

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Dowolny Teren), Włóczykij, Wyczucie Kierunku, Wyczulony Zmysł (Smak)

**Wyposażenie:** Buty, Płaszcz, Torba na Ramię Zawierająca Wybór Ziół

#### ✿ Zielarka – Brąz 4

**Umiejętności:** Leczenie, Mocna Głowa, Opanowanie, Plotkowanie, Targowanie, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Czujny, Tragarz, Ręczne Palce, Źylka Handlowa

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Sierp), Kataplam Leczniczy, Narzędzia Pracy (Zielarza)

#### 💀 Mistrzyni Zioloceznictwa – Srebro 1

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Rzemiosło (Trucizny), Wiedza (Medycyna)

**Talenty:** Błyskotliwość, Pierwsza Pomoc, Twardziel, Wytwórcza (Zielarz)

**Wyposażenie:** Mikstura Lecznicza, Warsztat (Zielarza), Zbieracz Ziół, 3 Kataplamy Lecznicze

#### 🛡 Arcyzielarka – Srebro 3

**Umiejętności:** Powożenie, Nawigacja

**Talenty:** Mistrz Rzemiosła (Zielarstwo), Odporny na (Trucizny), Przyrządzać Mikstur, Znawca (Zioła)

**Wyposażenie:** Wóz z Kucem

*Wyleczenie go przekracza moje umiejętności. Rana została zainfekowana i zakaża jego krew; on potrzebuje medyka albo pomocy Shallyi. Mogę dać coś, co zapewni mu wytchnienie na czas podróży do miasta. Mam też coś dla ciebie, na uspokojenie nerwów.*

– Kurtis Schwarz, Zielarz

Dysponującą wiedzą o maściach i miksturach Zielarze z łatwością znajdą miejsce w grupie podróżnych lub najemników. Gdy szaleje szczególnie zajadła zaraza, Arcyzielarze często wysyłają swoich uczniów na dalekie wyprawy w poszukiwaniu rzadszych ziół. Niektórzy z wysłanych znajdują zamiast tego wszelkiego rodzaju niespodziewane kłopoty. Wiedza elfów leśnych o roślinach i ziołach jest legendarna. W Górzach Szarych powiada się, że bogini Shallya wędrowała po Athel Loren, by zgłębiać wiedzę elfów, gdy Ranald umierał, trawiony chorobą, której nie była w stanie wyleczyć. Elfy wysokie, które studiuje sztukę zielarstwa, kierują się naukami Panny Lileath. Krążą plotki, że w Marienburgu znajduje się prastara elfa biblioteka przechowująca zapiski o zastosowaniach medycznych każdej rośliny w Starym Świecie. Jednak jak dotąd nie uzyskał do niej wstępu żaden człowiek.





## ZWIADOWCA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Jesteś osobą dzielną i zasadną. Prowadzisz innych przez niebezpieczne ostupy Starego Świata.*

Wśród niepiśmiennej ludności mapy są rzadkością. Wiedza o lokalnej okolicy może decydować o życiu lub śmierci podróźnych. Zwiadowcy są ekspertami w wyszukiwaniu bezpiecznych szlaków wiodących przez puszcze i błotnistę drogi Imperium. Miejscowi Przewodnicy towarzyszą klientom, ostrzegają o zbliżających się niebezpieczeństwach, dzielą się plotkami z wioski lub wskazują najlepsze miejsca na popas. Doświadczeni Zwiadowcy rzadko pokazują się na oczy swoim pracodawcom. Zajęci są badaniem dróg przed nimi i wypatrywaniem ukrytych zagrożeń. Podczas gdy większość Zwiadowców trzyma się znanego sobie terytorium, niektórzy specjalizują się w szukaniu bezpiecznej drogi w niezbadanym terenie. Czasami Odkrywcy zapuszczają się jeszcze dalej na zdradzieckie i wrogie tereny, wypełniając białe plamy na swoich mapach. Większość Zwiadowców unika osobistej konfrontacji z niebezpieczeństwami. Wolą cicho wycofać się, by ostrzec towarzyszy i umożliwić pracodawcom całkowite ominięcie potencjalnych zagrożeń.

### SCHEMAT ROZWOJU ZWIADOWCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw     | Zr     | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|--------|--------|-----|----|-----|
| ✿  |    | + | +  | + | ██████ | ██████ |     |    |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Przewodnik – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Odporność, Oswajanie, Percepcja, Plotkowanie, Sztuka Przetrawiania, Wiedza (Lokalna), Wspinaczka

**Talenty:** Czujny, Doświadczony Wędrowiec (Dowolny Teren), Włoczykij, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Lina, Mocne Buty i Płaszcz, Skórzana Kurta

#### Zwiadowca – Brąz 5

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Zasięgowa (Łuk), Jeździecztwo (Konie), Nawigacja, Skradanie (Wieś), Tropienie

**Talenty:** Nos do Kłopotów, Obieżyświat, Widzenie w Ciemności, Zmysł Bitewny

**Wyposażenie:** Łuk i 10 Strzał, Kaftan Kolczy

#### Przepatrywacz – Srebro 1

**Umiejętności:** Opieka nad Zwierzętami, Pływanie, Sekretne Znaki (Łowców), Targowanie

**Talenty:** Niezwykle Odporny, Silne Nogi, Szosty Zmysł, Wyczulony Zmysł (Wzrok)

**Wyposażenie:** Koń Wierzchowy z Rzędem, Juki z Prowiantem na 2 Tygodnie, Mapa, Namiot

#### Odkrywca – Srebro 5

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Rzemiosło (Kartograf)

**Talenty:** Poliglotka, Twardziel, Wytrzymały, Znawca (Wiedza Lokalna)

**Wyposażenie:** Wybór Map, Narzędzia Pracy (Kartografa)

*Przy urwisku bez przewodnika lepiej nie schodzić z drogi. W tych lasach pełno sideli na ludzi. Główny zarządca zastawił je na kłusowników. Nie-wiele brakowało, by w zeszłym tygodniu urwały nogę staremu Billiemu.*

– Gwyn, Zwiadowca

Zwiadowcy są zwykle bezcenni dla grupy poszukiwaczy przygód. Szczególnie dla tych, którzy po raz pierwszy udają się za miasto w pogoni za fortuną. Godni zaufania i znający się na rzeczy Przewodnicy czasami zostają z grupą na dłużej. Jednak wielu woli pracować w pojedynkę, wypuszczając się samotnie do lasu, by chronić grupę przed zasadzkami i ostrzegać o wrogach na drodze.





## BICZOWNIK

człowiek

Gdy wydawało się, że należy porzucić wszelką nadzieję, ocalenie przyniosły ci cierpienie i prawość Sigmara!

Przebaczenie nie przychodzi łatwo, a jedynie poprzez zmagania, ból i wykonywanie woli Sigmara. Biczownicy podróżują po Imperium, chłoszcząc się, by pokutować za grzechy własne i cudze. Gotowi są służyć Sigmarowi do końca świata, w którego bliskie nadziejście wierzą. Wszyscy dobrzy ludzie powinni ich przyjmować, pomagać im, karmić ich i modlić się wraz z nimi.

Większość Biczowników wędruje w dużych grupach prowadzonych przez Piewcę Zagłady, który interpretuje wolę Sigmara. Niektórzy podążają za armiami, chłostą wzbudzając w sobie szal przed bitwami, w których walczą, zupełnie nie myśląc o własnym bezpieczeństwie. Inní podróżują samotnie. Uważają, że najlepiej będą służyć Sigmarowi, naprawiając krzywdy, dokądkolwiek Sigmar ich doprowadzi.

### SCHEMAT ROZWOJU BICZOWNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | + | +  | 💀 |    |    |     | ✿  | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Gorliwiec – Brąz 0

**Umiejętności:** Broń Biała (Korbacz), Intuicja, Leczenie, Odporność, Sztuka Przetrwania, Unik, Wiedza (Sigmar), Zastraszanie

**Talenty:** Berskerska Szarża, Czytanie/Pisanie, Szał Bojowy, Wstrzemięźliwy

**Wyposażenie:** Korbacz, Postrzępione Odzienie

#### ✿ Biczownik – Brąz 0

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Zasięgowa (Proca), Język (Klasyczny), Opanowanie, Sztuka (Ikony), Wiedza (Imperium)

**Talenty:** Biczownik, Nienawiść (Heretycy), Nieubiągany, Twardziel

**Wyposażenie:** Symbol Religijny, Proca, Tabliczka

#### 💀 Pokutnik – Brąz 0

**Umiejętności:** Charyzma, Język (Dowolny), Percepcja, Wiedza (Teologia)

**Talenty:** Groźny, Obieżysław, Pierwsza Pomoc, Wściekły Atak

**Wyposażenie:** Relikwia

#### █ Piewca Zagłady – Brąz 0

**Umiejętności:** Dowodzenie, Występy (Przemowy)

**Talenty:** Bitewna Furia, Nieuustraszony (Heretycy), Porywająca Gorliwość, Straszny

**Wyposażenie:** Księga (Religia), Towarzysze (włącznie z Pokutnikami, Biczownikami i Gorliwcami)

*Bijemy ciało i utaczamy krwi za Jego Imperium, w imię Sigmara!*

– Viktorina Schwefel, Biczowniczka

Parę miesięcy temu przez wioskę przechodziło kilku biczników. Byli przerzążający: ta agonia, ból, cierpienie! Ciężko było nawet na nich patrzeć. Wiedzieliśmy, co należy zrobić. Wiedzieliśmy, że musimy otworzyć nasze drzwi, nakarmić ich i modlić się z nimi. Ale w końcu po prostu ukryliśmy się w piwnicy i czekaliśmy, aż sobie pojedą. To strasznii ludzie.

– Wulfrum Barth, wieśniak

*Koniec jest bliski!*

– napis często widziany na tablicach noszonych przez biczników

Biczownikom łatwo natknąć się na przygodę, szczególnie taką, w której biorą udział rozpoznani wrogowie Sigmara. Biczownicy nie muszą porzucać swojego stylu życia podczas przebywania przygód. Polegają na dobrych ludziach Imperium, licząc na to, że ci ich nakarmią, napoją i użyczą schronienia podczas nieustannej wędrówki do końca wszystkich rzeczy.





## DOMOKRÄZCA

człowiek, krasnolud, niziołek

*Masz duże doświadczenie życiowe i pracujesz tylko dla siebie. Wędrujesz po Imperium, sprzedając swój towar gdzie się da.*

Domokräzcy włoczą się od wioski do wioski, sprzedając dobra i świadcząc usługi takie jak ostrzenie noży, wykonywanie napraw i podobne. Większość nosi zapas tanich towarów dostępnych w większych miastach, włącznie z drobnymi artykułami luksusowymi, takimi jak wstążki i szpilki do włosów. Domokräzcy zawsze są mile widziani, ponieważ nawet ludzie nieufni wobec obcych lubią dogadzać sobie błyskotkami i ozdóbkami.

Niektórzy Domokräzcy podejmują się pracy także jako posłańcy; inni pełnią funkcję obwoźnego źródła informacji, przynosząc wieści i plotki do miast w najdalszych zakątkach Imperium w zamian za nocleg i wikt. Ze względu na bezpieczeństwa czujących na drogach niektórych Domokräzcy wolą prowadzić stały stragan na rynku miasta. Często można ich także spotkać na szlakach pielgrzymich, na których zarabiają, sprzedając amulety i relikwie pobożnym.

### SCHEMAT ROZWOJU DOMOKRÄZCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   | +  | 💀 |    | +  | 🛡   | +  | ❖   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### +Włóczykij – Brąz 1

**Umiejętności:** Charyzma, Intuicja, Odporność, Plotkowanie, Skradanie (Miasto albo Wieś), Sztuka Przewrowania, Targowanie, Występ (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Chodul, Rybak, Włóczykij, Złota Rączka

**Wyposażenie:** Plecak, Namiot, Zwijane Posłanie, Towary warte 2k10 Brązowych Monet

#### ❖ Domokräzca – Brąz 4

**Umiejętności:** Jeździecztwo (Konie), Mocna Głowa, Opieka nad Zwierzętami, Oswajanie, Rzemiosło (Złota Rączka), Wycena

**Talenty:** Mocne Plecy, Obieżyświat, Wyczucie Kierunku, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Muł z Jukami, Narzędzia Pracy (Złotej Rączki), Wybór Rondli i Patelni, Towary warte 2k10 Srebrnych Monet

#### 💀 Mistrz Domokräzców – Srebro 1

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Percepcja, Powożenie, Zastraszanie

**Talenty:** Dobrze Przygotowany, Niezwykle Odporny, Numizmatyka, Tragarz

**Wyposażenie:** Wóz, Towary warte co najmniej 2k10 Złotych Monet

#### 🛡 Wędrowny Handlarz – Srebro 3

**Umiejętności:** Wiedza (Geografia), Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Gładkie Słówka, Odporność Psychiczna, Wytrwały

**Wyposażenie:** Wóz z Koniem Pociągowym, Towary warte co najmniej 5k10 Złotych i 50 Srebrnych Monet

*Oto absolutnie unikalny, całkowicie niepowtarzalny, jedyny istniejący egzemplarz tego dzieła sztuki. Jeśli chcecie więcej, nie martwcie się. Mam jeszcze tuzin z tytułu wozu.*

– Delberz Trötte, handlarz

Pogłoski o zyskach, jakie można zdobyć w dalekich krainach, i opowieści bywałych w świecie kupców zawsze podsycają apetyty ambitnych Domokräzców. Są niezależni, dlatego mogą podążyć za dowolną przygodą, przy okazji przyzwoicie zarabiając. Ponadto mogą zapewnić sobie wstęp do warowni i osad, nie narażając się na niewygodne pytania.





## KUGLARZ

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Dajesz ludziom, niezależnie od ich urodzenia, wytchnienie od surowej rzeczywistości życia.*

Kuglarze pojawiają się w całym Starym Świecie. Wielu z nich wędruje po gościńcach Reiklandu, szukając zarobku. Niektórzy pozostają na miejscu, występując w jednym teatrze, niektórzy pracują w pojedynkę, a inni jako część trupy. Najgorsi z nich to niewiele więcej niż wędrowni żebracy, natomiast najlepsi oklaskiwani są przez hrabiów i książąt. To nie jest łatwe życie, a ludzie nie tolerują kiepskich wykonawców, przeganiając ich z miasta i obrzucając zgnilymi warzywami.

Najczęściej spotykanyimi Kuglarzami są niezmienni ulubieńcy publiczności, tacy jak błazny, pieśniarze, aktorzy, muzycy, akrobaci, tanecze i żonglerzy. Czasem jednak Stary Świat ogląda także bardziej tajemnicze i cudacze występy.

### SCHEMAT ROZWOJU KUGLARZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | 💀  |   | 🛡  |   | +  | +  |     |    | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ♦ Grajek Uliczny – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Charyzma, Kuglarstwo (Dowolne), Muzyka (Dowolna), Plotkowanie, Targowanie, Występ (Dowolne), Zwinne Palce

**Talenty:** Atrakcyjny, Charyzmatyczny, Naśladowca, Mówca  
**Wyposażenie:** Instrument, Miska

#### ❖ Kuglarz – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Rzucana), Jeździecztwo (Dowolne), Kuglarstwo (Dowolne), Muzyka (Dowolna), Występ (Dowolne)

**Talenty:** Człowiek Guma, Sprężynka, Strzał w Dziesiątkę, Woltyżerka

**Wyposażenie:** Broń Rzucana (kilka sztuk), Kostium, Instrument, Wybór Scenariuszy (których jeszcze nie możesz przeczytać)

#### ♣ Trubadur – Srebro 3

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Opieka nad Zwierzętami, Sztuka (Pisarstwo), Tresura (Dowolne)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Gadanina, Mistrz Charakteryzacji, Słuch Absolutny

**Wyposażenie:** Tresowane Zwierzę, Zestaw do Pisania

#### █ Kierownik Trupy – Złoto 1

**Umiejętności:** Dowodzenie, Powołanie

**Talenty:** Czujny, Etykieta (Dowolna Grupa), Obieżyświat, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Garderoba z Kostiumami i Rekwizytami, Trupa Kuglarzy, Wóz (Scena) z Końmi Pociągowymi

*Jestem wędrownym minstrelem,*

*Noszę łaty i dziurawe butki,*

*Znam ballady, pieśni, niejeden wiersz krótki*

*I kołysanek wiele!*

– libretto „Cesarza Nipponu” Guilliberta i Solomona  
Jak dostać się do Teatru Luitpolda? Trzeba dużo ćwiczyć!

– znany dowcip altdorfski

*Artystka obdarzona wyjątkowym talentem muzycznym, Vladimira Tchaikofieva, objeżdżała dwory Imperium, wykonując własne kompozycje przed wielkimi i moźnymi. Podczas triumfalnego powrotu do oczyszczego Kisleva, za panowania Katariny Krwawej, data premierowe wykonanie swojej pierwszej opery, „Wampirzych Książąt Stirlandu”, napisanej na podstawie jej podróży po Sylvanii. Wbrew przyjętym zwyczajom zawsze dyrygowała srebrną batutą.*

– „Obrona Przed Nekromancją”, Patriarcha Felip Iyrtu, 2415 KI,  
pozycja z listy lektur obowiązkowych  
dla pierwszego roku Kolegium Ametystu

Szeroka droga, nowa wioska każdej nocy, zapach szminki aktorskiej i wrzawa tłumu – dla Kuglarza samo życie może stanowić przygodę. Kuglarze wprowadzają ożywienie do monotonii codziennej egzystencji tych, których zabawiają. Jako że działają na marginesie przyzwoitej społeczności, ciekawscy Kuglarze całkiem często sami znajdują prawdziwe przygody.



# ŁOWCA CZAROWNIC

człowiek

*Polujesz na nieuprawnione czarownice, które nękają Imperium. Stosujesz przy tym wszelkie środki, jakie okażą się niezbędne.*

Mało kto budzi taki lęk i respekt jak Łowca Czarownic, który korzysta z nadzwyczajnej swobody w wykonywaniu obowiązków. Łowcy Czarownic zwykle uzbrojeni są w posrebrzane ostrza i parę pistoletów – ołów nie tak łatwo odbić czarami. Nawiedzają wszelkie zakątki Starego Świata, gotowi wymierzyć sprawiedliwość każdej znalezionej czarownicy albo każdemu, kto zapewnia jej schronienie. Większość Łowców Czarownic w Imperium powiązana jest z kultem Sigmara. Świeccy Łowcy Czarownic bywają zatrudniani przez rządy prowincjalne. Są to jednak właściwie tylko wyspecjalizowani łowcy nagród. Kolegia Magii także mają własnych Łowców Czarownic zwanych Czarodziejami-rewizorami. Ścigają zbuntowanych Magistrów, nekromantów i demonologów. Kolegia są zdania, że do złapania czarownika najlepiej nadaje się inny czarownik.

| SCHEMAT ROZWOJU ŁOWCY CZAROWNIC |    |   |    |   |    |    |     |    |     |   |
|---------------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|---|
| WW                              | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |   |
| +                               | +  |   |    | + |    |    |     | ■  | +   | 💀 |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ⊕ Oprawca – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Charyzma, Intuicja, Leczenie, Mocna Głowa, Percepcja, Wiedza (Tortury), Zastraszanie

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Groźny, Nieuagiety, Zimna Krew  
**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Narzędzia Tortur

### ⊗ Łowca Czarownic – Srebro 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Broń Zasięgowa (Dowolna), Jeździecstwo (Konie), Opanowanie, Plotkowanie, Wiedza (Czarownice)

**Talenty:** Cień, Dwie Bronie, Obieżyświat, Percepcja Magiczna, Strzelec Wyborowy

**Wyposażenie:** Kapelusz (Kornet), Koń Wierzchowy z Rzędem, Kusza Pistoletowa albo Pistolet, Lina, Posrebrzany Miecz, Skórzana Kurta

### ⊗ Inkwizytor – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Odporność, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Odporność Psychiczna, Nieustępлиwy, Nieustraszony (Czarownice), Nos do Kłopotów

**Wyposażenie:** Podwładni Oprawcy, Ubranie Dobrej Jakości

### ♦ General Łowców Czarownic – Złoto 1

**Umiejętności:** Wiedza (Chaos), Wiedza (Polityka)

**Talenty:** Czysta Dusza, Straszny, Wykrywanie Magii, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Podwładni Łowcy Czarownic, Strój Dworski Najlepszej Jakości

*Jeszcze nie spotkałem czarownicy, która by się nie palila.*

– Ojciec Linken Donatus, kapłan Sigmara, zamordowany przez zbiegłą piromantkę

*Jeśli nie jesteś czarownicą, nie masz się czego lękać.*

– Walter Keller, kapitan Łowców Czarownic, w noc przed spaleniem Almshofu

Żywot Łowcy Czarownic to nieustanna przygoda, często związana z podróżami przez całe prowincje. Łowców Czarownic wzywa się, gdy wykryte zostanie plugawe działanie niedozwolonej magii. Ich zadaniem jest ściganie winowajców. Im głośniejszą reputację zdobędzie Łowca Czarownic, tym groźniejszą ścigać będzie zwierzynę. Oznacza to także większe przygody. Jeśli grasz Łowcą Czarownic, warto się upewnić, że ktoś inny nie gra Guślarzem lub Czarownicą, ponieważ to może wywołać natychmiastowy konflikt w drużynie.





## ŁOWCZYNI NAGRÓD

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Jesteś osobą bezwzględną i zdeterminowaną. Ścigasz swój cel do samego końca: w imię sprawiedliwości albo dla pieniędzy.*

Łowcy Nagród ścigają zbiegów i banitów za pieniądze. Większość z nich została legalnie mianowana przez sądy prowincjalne. Otrzymują licencje dające im prawo do pochwycenia, a czasem nawet zabicia celu. Podczas gdy niektórych Łowców Nagród motywuje sprawiedliwość Vereny, większość bardziej dba o wysokość nagrody. Często stwierdzają, że jeśli poszukiwany ma być ujęty „żywy lub martwy”, opcja „martwy” zapewni im łatwiejszy zarobek. Wielu Łowców Nagród zaczyna jako Łapacze Złodziei wynajmowani przez ofiary przestępstw w celu odzyskania skradzionych dóbr. Z czasem ci, którzy wyrobią sobie odpowiednią reputację, mogą dostać stałe zatrudnienie u kupca, rodu szlacheckiego, cechu albo kultu. Ewentualnie mogą założyć kompanię łowców pracujących grupowo w celu zdobywania najwyższych nagród.

### SCHEMAT ROZWOJU ŁOWCY NAGRÓD

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | ✖  | 💀 | +  |   | +  |    |     | 🛡  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Pogromczyni Złodziei – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Intuicja, Percepcja, Plotkowanie, Przekupstwo, Sztuka Przetrwania, Targowanie

**Talenty:** Charyzmatyczny, Cień, Ogluszenie, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Lina, Skórzany Kaftan

#### ❖ Łowczyni Nagród – Srebro 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Zasięgowa (Kusza), Broń Zasięgowa (Unieruchamiająca), Odporność, Tropienie, Zastraszanie

**Talenty:** Mocne Plecy, Nieustępliwy, Obieżyświat, Strzelec Wyborowy

**Wyposażenie:** Glejty, Kajdany, Kusza i 10 Bełtów, Skórzany Helm, Sieć

#### 💀 Mistrzyni Łowców Nagród – Srebro 5

**Umiejętności:** Jeździecwo (Konie), Opieka nad Zwierzętami, Pływanie, Wspinaczka

**Talenty:** Celny Strzał, Cios Mierzony, Dwie Bronie, Szybkobiegacz

**Wyposażenie:** Kaftan Kolczy, Koń Wierzchowy z Siodłem

#### 🛡 Legenda Łowców Nagród – Złoto 1

**Umiejętności:** Powożenie, Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Prosto Między Oczy, Nieustraszony (Cele Łowów), Twardziel, Strzał Przebijający

**Wyposażenie:** Kaftan Kolczy, Powóz z Koniem Pociągowym, 4 pary Kajdan

*To zdumiewające, jak wielu chłopców chętnie daje się skuć w kajdany, jeśli tylko usmiechniesz się do nich słodko. A gdy to nie zadziała, w ruch idą noże!*

– Anke Dorflinger, Łowczyni Nagród

Ścigając poszukiwanych przestępcołów, Łowcy Nagród często znajdują nieplanowane przygody. Jako profesjonaliści działający na zlecenie z łatwością mogą przerwać swą zwykłą pracę, by zająć się czymkolwiek innym. Co więcej, ponieważ popyt na ich rozliczne umiejętności jest stały, często się zdarza, że Łowcy Nagród całkowicie poświęcają się poszukiwaniu przygód, użycząc swoich talentów w zamian za zapłatę. Łowca Nagród to doskonała Profesja początkowa – zapewnia dobre połączenie umiejętności społecznych i bojowych, dzięki czemu gracz ma znaczący wkład do drużyny bez względu na okoliczności.





## POŚLaniec

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą szybką i zwinną. Nic cię nie zatrzyma, gdy starasz się dostarczyć wiadomość na czas.

Gdy usługi pocztowe wydają się zbyt niepewne lub za wolne, najlepiej wynająć Posłańca. Kilka firm kurierskich zapewnia usługi ekspresowe. Rywalizują między sobą, by pokazać, która działa najszybciej i najbezpieczniej. Większość Posłańców traktuje swoje obowiązki bardzo poważnie. Gotowi są oddać życie, by strzec przesyłek. Niektóre firmy kurierskie zawarły umowy ze spółkami przewoźniczymi, które pozwalają ich Posłańcom wymieniać zmęczone konie na świeże, co zapewnia najszybsze doręczenie.

Gońcy zatrudniani są do przekazywania pilnych wiadomości w miastach. Wiele dużych osad urządza zawody, które wyłaniają najszybszych z nich. Zwycięzcy dostają nagrody i lukratywne zlecenia. Bywa też, że Posłańcy pracują dla wojska, rodów szlacheckich, dużych domów kupieckich i dla gangów przestępczych, które chronią swoją prywatność.

| SCHEMAT ROZWOJU POSŁANCA |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|--------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                       | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| ✖                        |    |   | +  | + | +  |    |     | 💀  | 🛡   |

### Ścieżka Profesji

#### ✖ Goniec – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Bijatyka), Unik, Nawigacja, Odporność, Percepcja, Plotkowanie, Wspinaczka

**Talenty:** Bardzo Szybki, Chodu!, Szybkobiegacz, Zejście z Linii

**Wyposażenie:** Tuba na Zwoje

#### ✖ Posłaniec – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Jeździectwo (Konie), Opanowanie, Opieka nad Zwierzętami, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Obieżyświat, Przestępca, Wyczucie Kierunku, Z Bata

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Koń Wierzchowy z Rzędem, Skórzana Kurta

#### 💀 Kurier – Srebro 3

**Umiejętności:** Mocna Głowa, Oswajanie, Przekupstwo, Sztuka Przetruwania

**Talenty:** Nieustępлиwy, Nos do Kłopotów, Woltyżerka, Wytrwały

**Wyposażenie:** Juki, Plecak, Tarcza

#### 🛡 Kapitan Kurierów – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Zastraszanie

**Talenty:** Nienawiść (Banici), Niezwykle Odporny, Szacha, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Kaftan Kolczy, Kurierzy, Zestaw do Pisania

Czy jesteście Herr Schmidt z Hochplatzu w Kemperbadzie? Hmm, czy wiecie, gdzie jest Herr Schmidt z Hochplatzu w Kemperbadzie? Hmm, czy wiecie, gdzie jest Hochplatz? Albo Kemperbad?

– Willi Winkle, Posłaniec, pierwszego dnia pracy

Ta paczka wyglądała, no wiecie, ciekawie. Chciałem tylko rzucić okiem do środka. Myślałem, że to od jego dziewczyny. Myślałem, że to będzie trochę, wiecie, pikantne. Skąd mogłem wiedzieć, że to tylko te nudne szpiegowskie sprawy? Gdzie w ogóle jest ta Bretonia?

– Rufus Drucht, Posłaniec, który samodzielnie zdemaskował sieć szpiegowską Krwawych Bretończyków, a potem stracił pracę

Przesyłki zawierają wszelkiego rodzaju informacje. Niektóre mogą prowadzić do przygody, o ile zostaną przejęte. Dla każdego łotra (albo niewinnej drużyny) najłatwiejszym sposobem przejęcia takich informacji jest okradzenie Posłańca. Gdy coś takiego się stanie, obowiązkiem Posłańca jest odzyskanie przesyłki za wszelką cenę. Ponieważ Posłańcy zwykle pracują na własną rękę, dostając zapłatę za każdą dostarczoną przesyłkę, łatwo im rzucić wszystko, a potem po powrocie znowu podjąć pracę.





# STRAŻNIK DRÓG

człowiek, niziotek

Rozglądarki się uważanie, z gotową bronią objeżdżasz goścince Imperium, dbając o przestrzeganie prawa.

Strażnicy Dróg chronią podróżnych przed bandytami, zielonoskórymi, zwierzoludźmi oraz innymi niebezpieczeństwami, które zagrażają traktom Imperium. Ich patrole opłacane są dzięki systemowi podatków, które często zbierają osobiście. Dobrzy Strażnicy Dróg są mile widziani i szanowani. Często mają zarezerwowane łóżko w każdej gospodzie na trasie. Większość Strażników głównych dróg należy do Armii Prowincji. Patrolują duże arterie komunikacyjne, gdy panuje pokój. Są dobrze wyszkoleni i odziani w imponujące, schludne uniformy. Na mniej uczęszczanych drogach musi wystarczyć obecność ich miejscowych odpowiedników. Niektórzy z nich nadużywają pozycji i korzystają z braku nadzoru dla własnych korzyści. Część Strażników woli siedzieć w bezpiecznych, umocnionych stacjach mytniczych zamiast dbać o ochronę dróg. Jednak podróżni niechętnie im płacą, jeśli drogi są niebezpieczne lub w złym stanie.

| SCHEMAT ROZWOJU STRAŻNIKA DRÓG |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|--------------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                             | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| ❖                              | +  |   | +  | + |    |    | 🛡   |    | 💀   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ❖ Mytnik – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Broń Zasięgowa (Kusza), Hazard, Mocna Głowa, Percepcja, Plotkowanie, Przekupstwo, Targowanie

**Talenty:** Defraudant, Numizmatyka, Strzelec Wyborowy, Zimna Krew

**Wyposażenie:** Kusza z 10 Beltami, Skórzana Kurta

### ❖ Strażnik Dróg – Srebro 2

**Umiejętności:** Intuicja, Jeździecwo (Konie), Odporność, Opieka nad Zwierzętami, Sztuka Przetrwania, Zastraszanie

**Talenty:** Obieżyświat, Przestępca, Urodzony w Siodle, Z Bata

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Kaftan Kolczy, Koń Wierzchowy z Rzędem, Lina

### 💀 Sierżant Strażników Dróg – Srebro 4

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Zasięgowa (Prochowa), Charzyzma, Dowodzenie

**Talenty:** Etykieta (Żołnierze), Nienawiść (Dowolne), Nieustraszony (Banici), Nos do Kłopotów

**Wyposażenie:** Drużyna Strażników Dróg, Pistolet z 10 Nabojami, Tarcza, Symbol Rangi

### 🛡 Kapitan Strażników Dróg – Złoto 1

**Umiejętności:** Nawigacja, Wiedza (Imperium)

**Talenty:** Mówca, Szych, Władca Postura, Zmysł Bitewny

**Wyposażenie:** Kapelusz i Płaszcz Dobrej Jakości, Lekki Koń Bojowy, Pistolet z 10 Nabojami, Oddział Strażników Dróg

*Co mogę rzec? Fenig za nogę. Takie są przepisy. Nic z tym nie zrobię. Może powinniście poszukać innej drogi, jeśli chcecie dowieźć swoje pszczoły do Grünburga.*

– Andreas Muller, mytnik służbiasta

*Onegdaż zatrzymała mnie strażniczka dróg. ostrzegła mnie przed nieuczciwą osobą, która patroluje drogi i pobiera od nieszczęsnego podróżnego trzy pensy za przejazd. Podziękowałem strażniczce za cenne ostrzeżenie. – Niech cię Taal prowadzi – powiedziała. – To będą trzy pensy.*

– Ullrich Domokräzca

Strażnicy Dróg regularnie znajdują przygody. Jeśli coś niepokojącego dzieje się poza miastem, często ma to miejsce w pobliżu dobrze patrolowanych dróg. Gdy pojawiają się kłopoty, do rozwiązymania wszelkich problemów wzywa się Strażników Dróg. Jeśli się pojawią i wezmą udział w dochodzeniu, po prostu wykonują swoją pracę. Mogą nawet dostać dodatkowe wynagrodzenie za poświęcony czas, zwłaszcza jeśli przygoda zaprowadzi ich daleko od zwykłej trasy patrolu.





## WOŹNICA

człowiek, krasnolud, niziołek

Jesteś osobą zdecydowaną i twardą. Dowożysz pasażerów bezpiecznie po mimo zagrożeń, z którymi stykasz się codziennie.

Dla wielu przejazd powozem to jedyny sposób transportu z jednego miasta do drugiego. Dzikie ostepy pomiędzy nimi roją się od zwierzoludzi, bandytów i jeszcze gorszych rzeczy. Jednak podróżowanie umożliwia wyposażeni tylko w zaprzęg świeżych koni i garłacz, śmiały i ciężko pracujący Woźnice. Aby zmniejszyć niebezpieczeństwo, większość spółek przewoźniczych bezwzględnie polega na szybkości, a ich pracownicy słyną z bezpardonowego traktowania innych podróżnych na drogach i nikomu nie ufają. Woźnice często zaczynają jako Forysie, którzy dosiadają wiodącego konia w zaprzęgu bez względu na pogodę. Niektórzy Woźnice zamiast transportować pasażerów, dostarczają pocztę, pracują prywatnie dla szlachciców, powożą bryczkami, wozami z towarami lub dylizansami w dużych miastach. Bywa też, że pomagają przestępcom w ucieczkach z miejsca napadu.

### SCHEMAT ROZWOJU WOŹNICY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| 💀  | ✚  |   | ✚  | 🛡 | ⚒  |    |     | ✚  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Foryś – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Unieruchamiająca), Jeździecstwo (Konie), Odporność, Opieka nad Zwierzętami, Oswajanie, Percepcja, Powożenie, Wspinaczka

**Talenty:** Obieżyświat, Posłuch u Zwierząt, Woltyżerka, Wytrwały

**Wyposażenie:** Bicz, Ciepły Płaszcz i Rękawice

#### ⚒ Woźnica – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Prochowa), Intuicja, Mocna Głowa, Plotkowanie, Nawigacja, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Artylerzysta, Odporność Psychiczna, Z Bata, Zimna Krew

**Wyposażenie:** Garłacz z 10 Nabojami, Kapelusz, Skórzana Kurta, Trąbka od Powozu

#### 💀 Mistrz Woźników – Srebro 3

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Tresura (Konie), Wiedza (Szlaki), Zastraszanie

**Talenty:** Celny Strzał, Nieustraszony (Banici), Nos do Kłopotów, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Dobry Płaszcz, Kaftan Kolczy, Pistolet

#### 🛡 Mistrz Szlaków – Srebro 5

**Umiejętności:** Charyzma, Dowodzenie

**Talenty:** Nieustraszony (Zwierzoludzie), Strzelec Wyborowy, Szybkie Przeładowanie, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Flota Koni i Powozów, Mapy

Nakarmcie ich w kwadrans. Żadnych dokładek. Za to nam nie płać. Mistrzyni woźników je ostatnia, ale zostawcie dla niej najlepsze kąski. Jeśli przekroczycie ten kwadrans o minutę, to potrączę was feniga, mistrzyni wygra ode mnie szyllinga, a Powozy z Zamkowej Skały zwalą się tutaj szybciej, niż szlachta wydaje srebro.

– Bettina Hoch, oberzystka

Podczas nawałnic utknąłem w Weissbrucku na trzy dni. Z miasta nie wyjechał, ani do miasta nie przyjechał choćby jeden pojazd. I właśnie, gdy już myślałem, że przepadnie mi spotkanie w Bogenhafen, zmarznietą drogą nadjechały trzy powozy, jeden obok drugiego. Typowe, psia kość! Czekasz długie dni na powóz, a potem pojawiają się naraz trzy.

– Stelle Grabbe, kupiec

Dobry Woźnice są stale poszukiwani do nietypowych, niebezpiecznych lub nielegalnych zleceń. Woźnica, który chce spróbować czegoś nowego, może sobie zrobić przerwę zimą, gdy większość usług transportowych tymczasowo zawiesza działalność. Spółki przewoźnicze zawsze chętnie przyjmą doświadczonego Woźnicę, więc zwykle łatwo wrócić do pracy.





## DOKER

człowiek, krasnolud, niziołek

*Oficjalnie zajmujesz się tylko załadunkiem statków za pieniądze, ale wszyscy wiedzą, że tak naprawdę to Dokerzy rządzą dokami.*

Zachowujące na wyłączność prawo do ładowania i rozładowywania statków Cechy Dokerów potrafią spowolnić, a nawet całkowicie zatrzymać handel. To daje im władzę. Wiele doków jest faktycznie rządzone przez cechy. W większych miastach kilka gangów może zaciekle rywalizować o przewagę. Srodzy Brygadziści zajmują się sprawami cechu i gdy pojawia się nowa robota albo trzeba bronić terytorium, dmuchają w gwizdki, wzywając swoją brygadę z nadbrzeżnych tawern.

Doker może pracować w pojedynkę w nadrzecznnej wiosce albo jako część dużej grupy w ruchliwym, pełnym zamieszania doku miejskim. Niektórzy Dokerzy należą do gangu przestępczego, który ukrywa swoją zasadniczą działalność, wykonując trochę dokerskiej roboty. Są też tacy, którzy odpowiadają za dyscyplinę. Pilnują, by wszyscy inni ciężko pracowali.

### SCHEMAT ROZWOJU DOKERA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    | ✖ | +  | + |    |    |     | 🛡  | 💀   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Pomocnik Dokera – Brąz 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Mocna Głowa, Odporność, Plotkowanie, Pływanie, Unik, Wspinaaczka

**Talenty:** Bardzo Silny, Cios Poniżej Pasa, Mocne Plecy, Tragarz

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Bosak), Skórzane Rękawice

#### ✖ Doker – Srebro 1

**Umiejętności:** Hazard, Percepcja, Przekupstwo, Skradanie (Miasto), Występy (Gawędziarstwo), Zastraszanie

**Talenty:** Etykieta (Członkowie Cechu), Przestępca, Silne Nogi, Wytrzymałość

**Wyposażenie:** Fajka i Tytoń, Licencja Cechu, Skórzany Kaftan, Czapka Tragarza

#### 💀 Brygadzista – Srebro 3

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Opanowanie, Wycena

**Talenty:** Defraudant, Etykieta (Przestępcy), Mówca, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Gang Dokerów, Gwizdek

#### 🛡 Mistrz Dokerów – Srebro 5

**Umiejętności:** Charyzma, Wiedza (Podatki)

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Groźny, Numizmatyka, Szycha

**Wyposażenie:** Kantor z Pracownikami, Zestaw do Pisania

*Wiem, że specjalizujemy się w węglu, ale nie szufladkuj nas. Przeniesiemy cokolwiek, jeśli pieniądz jest dobry. Zatem daj nam się tym zająć, zanim przyjdą nosiciele drewna; tu możliwe jest wszystko, koleżko.*

– Albert Pförtner, nosiciel węgla

*Śłuchaj, chłopcze. Nie myśl sobie, że dokerzy mają łatwo. To niebezpieczna praca w ciasnych przestrzeniach z wysokimi stertami ciężkich towarów. Jeśli zostanie wykonana źle, ładunek może przeważyć, a nawet przewrócić łódź. Chcę przez to powiedzieć, żebyś płacił dokerom należycie – a jeśli pragniesz zatopić jakąś łódź, zapłać im ekstra.*

– Aleida Fuchs, kupiec

Wśród monotonii i powtarzalności pracy w porcie Dokerzy mogą znaleźć niezłe okazje do przeżycia przygody. Gangi Dokerów praktycznie stanowią własne prawo i walczą o każdą piędrz wybrzeża, którym władzą. Warto mieć po swojej stronie Dokera, który potrafi zadbać o siebie i poradzić sobie z nikczemnikami.





## FLISAK

człowiek, krasnolud, niziołek

Rzeki są drogami dla większości ruchu w Starym Świecie, a ty stoisz w samym centrum wydarzeń.

Żyzne brzegi wielkich rzek Imperium są gęsto zaludnione. Ludzie, którzy każdego dnia pracują na pobliskich wodach i bagniskach, dostarczają większości świeżych ryb, wegorzy i skorupiaków, karmiąc miasta i miaśczecką. W odróżnieniu od wiosek w głębi lądu osady położone nad wielkimi rzekami często przyjaźnie witają przyjezdnych, którzy przybywają, by handlować lub uzupełnić zapasy. Oznacza to, że zamieszkały je Flisacy są nieco bardziej tolerancyjni i zróżnicowani. Często jako pierwsi poznają wieśi z dalekich krain. Rzeki pozwalają istnieć wszelkiego rodzaju profesjom. Wielu żyje z darów Reiku; są to rybacy (używający wędki, włóczni lub sieci), poławiacze wegorzy (używający sideł lub słojów) i poławiacze krabów. Najczęściej mieszkają w nadrzecznych wioskach. Pracują przy pogłębianiu koryta rzeki, przenoszeniu towarów i naprawianiu tysięcy statków pływających po Reiku.

### SCHEMAT ROZWOJU FLISAKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  |    |   | +  | 💀 | +  | +  |     |    | 🛡️  |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Rybak – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Mocna Głowa, Odporność, Plotkowanie, Pływanie, Sztuka Przetrwania, Unik, Wioślarstwo

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Bagna), Rybak, Świętny Pływak, Towarzyski

**Wyposażenie:** Skórzane Nogawice, Wiadro, Wędka z Przynętą

#### ❖ Flisak – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Rzucana), Broń Zasięgowa (Unieruchamiająca), Hazard, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Szlaki Rzeczne), Zastawianie Pułapek

**Talenty:** Mocne Plecy, Włóczykij, Wodniak, Wytwórca (Szkutnik)

**Wyposażenie:** Pułapka na Wegorze, Skórzany Kaftan, Sieć, Włócznia

#### 💀 Znawca Rzeki – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Drzewcowa), Intuicja, Percepcja, Przekonywanie

**Talenty:** Bardzo Silny, Waleczne Serce, Wytrwały, Znawca (Szlaki Rzeczne)

**Wyposażenie:** Lampa Sztorowa z Oliwą, Łódź Wiosłowa

#### 🛡️ Starszy Rzecznny – Srebro 2

**Umiejętności:** Wiedza (Ludowa), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Czujny, Odporność Psychiczna, Mistrz Rzemiosła (Szkutnictwo), Mówca

**Wyposażenie:** Chatka lub Szkuta

Jeśli teraz wrzucę ten patyk do wody, w końcu dotrze do Marienburga. Oczywiście o ile nie utknie w mule.

– Jemima Rybaczka

Powiadają, że jeśli będziesz siedzieć nad Reikiem wystarczającą długo, w końcu zobaczysz, jak przepływa przed tobą całe Imperium. Cóż, siedziałem tu z wędką w ręku przez dwadzieścia lat, przyglądając się nurtowi. Mam o czym opowiadać. Widziałem wojnę i widziałem pokój. Widziałem dobre czasy i złe czasy. Widziałem szczęście i rozpacz. I mogę uczciwie powiedzieć, że przez cały ten czas nie złowiłem ani jednej cholernej ryby.

– Thys Lange, najgorszy rybak w Reiklandzie

Flisacy czują się jak u siebie na dowolnym odcinku rzeki. Dzięki swoim umiejętnościom mogą rzucić wszystko, ponieważ wiedzą, że w razie potrzeby zdolą znaleźć pracę gdzie indziej. Flisak zna całą prawdę o mniej przyjemnej stronie życia nad rzeką i może utrzymywać kontakty z nadrzecznym półświatkiem. Dzięki swojej wiedzy i doświadczeniu Flisacy mogą zadecydować o powodzeniu nawodnej wyprawy albo śledztwa.





## PILOT RZECZNY

człowiek, krasnolud, niziołek

*Pilotujesz statki i łodzie po najbardziej zdradzieckich wodach Starego Świata.*

Piloci Rzecznego to wyspecjalizowani przewodnicy wyróżniający się doskonałą znajomością miejscowych systemów rzecznych. Stanowią częsty widok w pobliżu najniebezpieczniejszych odcinków rzek Imperium. Mogą żądać wysokich opłat za pracę, którą wielu uważa za łatwą. Inní uznają te opłaty za niewygórowane w porównaniu z potencjalnym kosztem utraconego ładunku.

Wielu Pilotów Rzecznego specjalizuje się w jednym, trudnym odcinku wody, podczas gdy inni zarabiają w określonych porach roku, gdy stan wód jest najgorszy. Czasem dysponujący szerszą wiedzą Piloci prowadzą jednostki przez całą podróż, faktycznie pełniąc funkcję nawigatorów. Szczególnie dotyczy to statków kupieckich przewożących wyjątkowo cenny ładunek w niesprzyjającej porze roku.

### SCHEMAT ROZWOOJU PILOTA RZECZNEGO

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   | +  | + |    |    |     | 💀  | ⚔️  |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Przewodnik Rzecznego – Brąz 4

**Umiejętności:** Intuicja, Mocna Głowa, Percepcja, Plotkowanie, Pływanie, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Szlaki Rzeczne), Wioślarstwo

**Talenty:** Rybak, Widzenie w Ciemności, Wodniak, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Bosak), Lampa Sztormowa z Oliwą

#### Pilot Rzecznego – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charzyzma, Język (Dowolny), Nawigacja, Opanowanie, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Etykieta (Cechy), Nos do Kłopotów, Pilot Rzecznego, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Lina, Łódź Wiosłowa, Skórzany Kaftan

#### Starszy Pilot – Srebro 3

**Umiejętności:** Targowanie, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Wraki), Zastraszanie

**Talenty:** Bardzo Silny, Pilot, Urodzony Żeglarz, Wyczulony Zmysł (Wzrok),

**Wyposażenie:** Drąg, Lampa Sztormowa z Oliwą

#### Mistrz Pilotów – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Żeglarstwo

**Talenty:** Czuły, Szosty Zmysł, Świetny Pływak, Wytrwały

**Wyposażenie:** Chłopiec Pokładowy, Mała Łódź Rzeczna

*Z Marienburga przybył wielki statek, głęboko zanurzony i załadowany po burty. Powiedziałam, że przeprowadzenie przez Furdienst będzie ich kosztować koronę. Drga, prawda, ale to był wielki statek. Arogancki Jarowy parskał i powiedział, że sam to zrobi. Oczywiście zdryfowali prosto na płyciznę i przebieli kadłub. Stracili znaczną część ładunku, a naprawa uszkodzeń zajęła im tydzień. Zdaje się, że to kosztowało ich nieco więcej niż koronę.*

– Ilsa Dasche, Pilot Rzecznego

Piloci Rzecznego często wynajmowani są przez mających patronów jako płatni eksperci. Regularnie bywają sprowadzani w charakterze specjalistów i biorą udział w wyprawach odkrywczych. Nawet gdy podróżują w nieznane, Piloci Rzecznego mogą się przydać ze względu na ich szeroką wiedzę dotyczącą warunków panujących na rzekach i prowadzenia statków bezpiecznym nurtem. Z racji regionalnej i sezonowej natury ich pracy wielu z nich zawsze gotowych jest rzucić wszystko i wybrać się tam, gdzie są potrzebni. Ta swoboda dobrze pasuje do stylu życia poszukiwaczy przygód. Jeśli okaże się, że przygody nie spełniają ich oczekiwania, Piloci Rzecznego mogą łatwo wrócić do pracy.





## PIRAT RZECZNY

człowiek, elf leśny, krasnolud

*Wabisz statki ku wodnej zgubie i plądrujesz ich ładunek.*

Czasami bogowie zsyłają nadrzecznym ludziom niespodziewane dary – fale wyrzucają na brzeg towary z rozbitego statku. Niekiedy bogowie potrzebują pomocnej dłoni: tu pojawiają się Piraci Rzeczni. Tacy łupieżcy zastawiają przemyślne pułapki i wysyłają dezorientujące sygnały, ściągając niebacne łodzie rzeczne na piaszczyste brzegi i skały. Potem płądrują wrak, nie zważając na protesty ocalałej załogi.

Niektórzy rzeczni Łupieżcy szczerzą się swoimi sprytnymi pułapkami, których działanie sprawia pozory zwykłego wypadku. Starają się trzymać z daleka od tych, którzy faktycznie napadają na statki, by je łupić. Inni jednak silną wdzierają się na pokłady statków i wyrzucają ich załogi za burtę. Są ekspertami, jeśli chodzi o wypatrywanie niedobrojonych łodzi z cennym ładunkiem. Ci Piraci Rzeczni ściganisi przez strażników dróg i rzek. Muszą się stale przemieszczać, by unikać władz.

| SCHEMAT ROZWOJU PIRATA RZECZNEGO |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|----------------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                               | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| +                                | 💀  | + |    | + |    |    |     | 🛠️ | 🛡️  |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Szabrownik – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Mocna Głowa, Odporność, Pływanie, Sztuka Przetrwania, Unik, Wioślarstwo, Wspinaczka

**Talenty:** Mocne Plecy, Przestępca, Rybak, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Duży Worek, Łom, Skórzane Rękawice



#### ❖ Pirat Rzeczny – Brąz 3

**Umiejętności:** Intuicja, Nawigacja, Opanowanie, Percepcja, Przekupstwo, Zastawianie Pułapek

**Talenty:** Chodul, Świecki Plywak, Traper, Włóczykij

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Bosak), Skórzana Kurta, Lampa Sztorowa z Oliwą

#### 💀 Łupieżca – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Kusza), Plotkowanie, Skradanie (Wieś), Zastraszanie

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Etykieta (Przestępcy), Groźny, Wodniak

**Wyposażenie:** Kotwiczka z Liną, Kusza z 10 Beltami, Łódź Rzeczna

#### █ Kapitan Łupieżców – Srebro 2

**Umiejętności:** Dowodzenie, Wiedza (Szlaki Wodne)

**Talenty:** Pilot, Skrócenie Dystansu, Urodzony Wojownik, Wściekły Atak

**Wyposażenie:** Beczułka Piwa, Flota Łodzi Rzecznych z Załogą Piratów, Kajdany

*Tuż przed nadaniem nocy wypatryliśmy ten smakowity słup w drodze do Carroburga. Rozpaliliśmy ogień na lewym brzegu, by pomyśleli, że wioska leży kilkaset jardów bliżej. Halsowali na sterburtę, tak jak zaplanowaliśmy, i utknęli na piaszczystej mieliźnie. Znakomicie. Tylko skąd mogliśmy wiedzieć, że łódź przewozi kompanię rajtarów?*

– Greta Lachsmann, na krótko przed powieszeniem  
*Stuchaj, jeśli darujemy życie załodze, powiedzą strażnikom, gdzie działały, więc jedynym rozsądny wyjściem jest zabicie ich wszystkich.*

– Mandel Stein, pragmatyczny Pirat Rzeczny

Dobrze zaplanowana i przeprowadzona akcja łupieżca to przygoda sama w sobie: unikanie władz, upłynnięcie dóbr, zamknięcie ust komu trzeba i wydawanie nieuczciwie zarobionych pieniędzy – wszystko to wiąże się z okazjami i niebezpieczeństwami. Kto wie, jaki ładunek uda się znaleźć i kto może ścigać rabusiów? Piraci Rzeczni, którzy przeżywają podobne przygody, nie będą mieli oporów przed porzuceniem dawnego stylu życia. Łatwo też wrócić do niego, gdy nadejdą ciężkie czasy.



## PRZEMYTNICZKA

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Przemytasz ładunek, unikając podatków i ryzykując inspekcję strażników rzecznych, aby zapewnić sobie maksymalny zysk.

Większość handlu jest legalnie opodatkowywana przez miejscowych lordów. Nieoficjalne daniny pobierają także bandyci i gangi każące sobie płacić „za ochronę”. Przemytnicy uważają sami siebie za dobroczynnych pomocników: kupcy osiągają większe zyski, klienci płacą mniej, moralnie elastyczni Strażnicy Rzeczni biorą swój udział, bandyci są pomijani i tak dalej. Trzeba doświadczenia i pomysłowości, by ominąć wszystkich zarządców, urzędników celnych, mytników i innych wstępnych ludzi, którzy próbują powstrzymać Przemytników. Ale ci podejmują to ryzyko, by wyżywić siebie i swoje rodziny.

Jest wiele rodzajów Przemytników. Niektórzy transportują drobne, bardzo cenne dobra dla szlachty, inni duże ładunki dla podejrzanych kupców. Są też Przemytnicy, którzy zajmują się niedozwolonymi towarami. To przestępstwo, za które kara jest znaczco surowsza niż przypalenie palca lub wyciszenie piętna przemytnika.

### SCHEMAT ROZWOJU PRZEMYTNICZKI

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   |    | ❖ | +  | +  | 💀   | +  | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Szmaglerka Rzeczna – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Mocna Głowa, Opanowanie, Pływanie, Przekupstwo, Skradanie (Wieś albo Miasto), Wioślarstwo, Żeglarstwo

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Bagna), Mocne Plecy, Przestępca, Rybak

**Wyposażenie:** Chusta albo Maska, Duży Worek, Lampa Sztorowa z Oliwą, Pudełko na Hubkę i Krzesiwo

#### ❖ Przemytniczka – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Percepcja, Plotkowanie, Sekretne Znaki (Przemytników), Targowanie, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Bardzo Silny, Etykieta (Przestępcy), Wodniak, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Skórzana Kurta, Łódź Wiosłowa, 2 Beczki

#### 💀 Mistrzyni Przemytników – Brąz 5

**Umiejętności:** Intuicja, Wiedza (Szlaki Rzeczne), Wy cena, Zastraszanie

**Talenty:** Łapówkarz, Nieustraszony (Strażnicy Rzeczni), Pilot, Świeżny Plywak

**Wyposażenie:** Szmugler Rzeczny, Szybka Łódź Rzeczna

#### 🛡 Królowa Przemytników – Srebro 2

**Umiejętności:** Dowodzenie, Język (Dowolny)

**Talenty:** Błyskotliwość, Doświadczony Wędrowiec (Wybrzeża), Szycha, Urodzony Żeglarz

**Wyposażenie:** Mała Flota Łodzi Rzecznych, Zestaw do Charakteryzacji

*Zobacz, tutaj wsadzę butelkę najlepszego Bordeaux. Strażnik rzeczny przeszuka to miejsce, znajdzie ją i skonfiskuje. I tego chcemy, ponieważ to oznacza, że nie znajdzie dwunastu butelek, które ukryliśmy tam. A jeśli je znajdzie, nie wszyscy stracone, będzie bowiem tak zadowolony z siebie, że da sobie spokój i nie poszuka jeszcze tam, gdzie ukryte są dwadzieścia cztery butelki.*

– Hansel Solomon, Przemytnik

Przemytników często spotykają przygody, chociaż zwykle wolą oni spokój i brak nieprzewidzianych wydarzeń. Podczas misji przemytniczej źle może pójść wiele rzeczy. A nawet jeśli wszystko jest w porządku, zawsze pojawi się pokusa następnej roboty, zapewne większej i lepszej niż ostatnia. Całe przygody mogą być oparte wyłącznie na misjach przemytniczych. Podobnie Przemytnikowi łatwo będzie znaleźć zyskowne zatrudnienie niezwiązane z jego zwykłym fachem. Ktoś, kto ma asa w rękawie i oko do szczegółów oraz potrafi zachować zimną krew, gdy robi się gorąco, zawsze będzie pożądanym kompanem podczas niebezpiecznych wypraw i przygód.





## PRZEWOŹNIK

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Kursujesz po niebezpiecznych wodach Starego Świata, przewożąc ludzi, towary i najnowsze wieści.

Po drogach wodnych Imperium podróżą łodzie i barki transportujące towary z najdalszych zakątków prowincji do największych miast. Te jednostki o małym zanurzeniu mogą docierać znacznie dalej w głąb nurtu rzeki niż większe statki. Ich zasięg zwiększa jeszcze rozległa sieć kanałów. Kapitanowie tych barek są ekspertami żeglugi rzecznej i posiadają ogromną wiedzę o spławnych rzekach. Chłopiec Pokładowy to ledwie posługacz, który jednak szybko nauczy się fachu. Przewoźnicy to załoga kupieckich barek transportujących ładunek między targowiskami. Pracują dla siebie samych lub dla większego domu kupieckiego. Wielu pracuje też na promach, które przewożą pasażerów na drugi brzeg rzeki albo pomiędzy miastami. W dużych ośrodkach niektórzy pływają także na gondolach rzecznych i jachtach rekreacyjnych lub sterują łodziami w imieniu innych.

| SCHEMAT ROZWOJU PRZEWOŹNIKA |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|-----------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                          | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|                             | +  | + | ✖  | + | 💀  | 🛡  |     |    |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Chłopiec Pokładowy – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Mocna Głowa, Odporność, Plotkowanie, Pływanie, Unik, Wioślarstwo, Żeglarstwo

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Mocne Plecy, Rybak, Święty Pływak

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Bosak), Drąg, Skórzana Kurta

#### ✖ Przewoźnik – Srebro 2

**Umiejętności:** Atletyka, Intuicja, Percepcja, Targowanie, Wiedza (Szlaki Rzeczne), Występ (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Bardzo Silny, Etykieta (Cechy), Obieżyświat, Wodniak

**Wyposażenie:** Lina, Łódź Wiosłowa

#### 💀 Sternik – Srebro 3

**Umiejętności:** Leczenie, Rzemiosło (Szkutnictwo), Wspinaczka, Występy (Śpiewanie)

**Talenty:** Defraudant, Nos do Kłopotów, Silny Cios, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Plecak, Narzędzia Pracy (Szkutnika)

#### 🛡 Kapitan Barki – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Nawigacja

**Talenty:** Groźny, Mówca, Pilot, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Kapelusz, Łódź Rzeczna z Załogą

Pewnego dnia nadziejdie prawdziwa ulewa. Proszę zatem nie zapomnieć kapelusza, madam.

– Travis Binckel, gondolier

Unikaj wywrotki. Mówię to jako doświadczony sternik. Jeśli zbliżysz się do niebezpiecznej skały lub innej rzeczej przeszkody, pamiętaj, by podejść od sterbury i tak trzymać, kładąc się na sterbury, albo podejść od bakkbury i trzymać się bakkbury, kładąc się na nią. Inaczej zrobisz grzyba i możesz zatopić statek. A nikt nie chce przewrócić i zatopić swojej barki.

– Jacob Walles, Sternik, który przewrócił i zatopił swoją barkę

Przewoźnik nie musi szukać przygód, bo przygody najprawdopodobniej same go znajdą. Łodzie są użyteczne niemal dla każdego, dlatego przydają się w fabule prawie dowolnej przygody; ponadto mogą stanowić znakomitą bazę wypadową. Przewoźnicy nie muszą szukać powodów, by podążać za tokiem dochodzenia i przygody, o ile wydarzenia rozgrywają się na rzece lub w jej pobliżu. Nawet jeśli fabuła oddala się od rzeki, Przewoźnicy mogą łatwo oddać robotę w ręce zdolnego Chłopca Pokładowego, podczas gdy sami zrobią sobie przerwę od pracy na wodzie.





# STRAŻNIK RZECZNY

człowiek, niziołek

*Jesteś osobą silną i pewną siebie. Patrolujesz drogi rzeczne, ścigając tych, którzy łamią prawo i sprawiają problemy.*

Niosący się nad wodami Reiku dźwięk trąbki może oznaczać tylko jedno: przybycie Imperialnego Patrolu Rzecznego. Strażnicy Rzecznici to działająca na rzecze jednostka policyjna. Jest znana również dobrze z solidnie wykonywanej pracy, jak i należących do niej natrętnych zbirów. Większość nadrzecznych wiosek i gospód rezerwuje jednak dla Patrolu miejsce przy kai, ponieważ bez nich wodami rzadziliby gorsi przestępcy. Pracy na wodzie zawsze jest aż za dużo, więc Strażnicy skupią się na poważnych przestępstwach, karząc drobne występki wymierzanymi na miejscu grzywnami. Patrole na głównych szlakach kupieckich płynąają większymi statkami obsadzonymi przez Żołnierzy Okrętowych szkolonych do walki z poważniejszymi zagrożeniami, takimi jak zielonoskórzy lub trolle.

Niektórzy Strażnicy Rzecznici rzadko odwiedzają rzekę, zamiast tego siedzą w oddalonych posterunkach, obserwując ważne strategicznie odcinki nurtu. Inni płynąją nocą na szybkich łodziach rzecznych. Ich zadaniem jest chwytanie przemytników. Największe jednostki Strażników Rzecznich to faktycznie zdolne do żeglugi morskiej okręty, najeżone działami i moździerzami oraz gotowe na niemal każdą okoliczność.

## SCHEMAT ROZWOJU STRAŻNIKA RZECZNEGO

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | + |    | ● |    |    | ■   |    | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Rekrut Rzeczny – Srebro 1

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Odporność, Percepcja, Pływanie, Unik, Wioślarstwo, Żeglarstwo

**Talenty:** Bardzo Silny, Mocne Plecy, Świetny Pływak, Wodniak

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Miecz), Mundur, Skórzana Kurtka

#### ❖ Strażnik Rzeczny – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Prochowa), Charyzma, Przekupstwo, Plotkowanie, Wiedza (Szlaki Rzeczne), Zastraszanie

**Talenty:** Artylerzysta, Obieżyświat, Przestępca, Rybak

**Wyposażenie:** Latarnia z Oliwą, Pistolet z 10 Nabojami, Tarcza

#### ❶ Żołnierz Okrętowy – Srebro 4

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Opanowanie, Wspieraczka

**Talenty:** Nienawiść (Dowolna), Nieustraszony (Piraci Rzecznici), Pilot, Urodzony Żeglarz

**Wyposażenie:** Hełm, Kaftan Kolczy, Kotwiczka

#### ⓧ Mistrz Żołnierzy Okrętowych – Złoto 1

**Umiejętności:** Nawigacja, Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Groźny, Szycha, Władca Postura, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Łodzie Patrolowe z Załogą, Symbol Rangi

*Kiedyś, kiedy byłem Strażnikiem Rzeki, Duży Willi przyszedł do mnie i powiedział, żebym zostawił w spokoju pewien transport. Rzekł, żebym po prostu go przepuścił i wszystko będzie w porządku. Oczywiście, byłem młody, nie? Powiedziałem o wszystkim Mistrzowi. Czy zostałem nagrodzony za swoją uczciwość? Nie. Duży Willi przyszedł i mnie pobił, a następnego dnia wylano mnie z patrolu rzecznego. Oni siedzieli w tym razem...*

– Nikki Schnelling, byłý Strażnik Rzeczny

Skrzenny Strażnik Rzeczny, który przeszukuje statki i sprawdza wszystkie niepokojące sygnały, może natknąć się na wszelkiego rodzaju nikczemne intrigi lub podejrzany ładunek. Strażnicy Rzecznici zwykle pracują na wachtach trwających nawet miesiąc, ale oznacza to także, że mają paromiesięczne wolne. Jest to forma zatrudnienia idealna dla poszukiwaczy przygód: Strażnik Rzeczny niekoniecznie musi opuszczać posterunek, gdy chce zająć się sprawami prywatnymi, a nawet może przekonać swojego sierżanta, że jego obowiązkiem jest dalsze prowadzenie śledztwa. Strażnik może wyruszyć w drogę, zbadać sprawę i wrócić na długo przed rozpoczęciem swojej następnej wachty.





## ŻEGLARZ

człowiek, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Wzywa cię życie na falach oceanu, chociaż wielu reiklandzkich żeglarzy nigdy nie ogląda morza...*

Żeglarze pływają po głębokim morzu, służąc w Marynarce Imperialnej albo jednemu z domów kupieckich. Reikland nie ma wybrzeża, ale rzeka Reik na odcinku od Japońskiej Krainy do Altdorf jest szerska na wiele mil i pełna morskich statków. Pierwsza Flota Imperialna, która patroluje te wody, rzadko widuje otwarte morze, ponieważ opłaty pobierane przez Marienburg za przepuszczenie okrętów są zawrotnie wysokie.

Żeglarze zawsze znajdą pracę: jako załoganci na imperialnym okręcie wojennym albo w obsadzie małego kupieckiego statku. Niektórzy Żeglarze podróżują po świecie, pracując, by zapłacić za miejsce na statku. Ponadto na Reiku mieści się wiele „Misji” – budynków przeznaczonych przez Marynarkę Imperialną dla jej załóg. Takie bazy często zatrudniają Żeglarzy.

SCHEMAT ROZWOJU ŻEGLARZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int    | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|--------|----|-----|
| ❖  |    |   |    | 💀 | +  | +  | ██████ |    | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Szczur Lądowy – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Hazard, Mocna Głowa, Plotkowanie, Pływanie, Wioślarstwo, Wspinaczka, Żeglarstwo

**Talenty:** Doświadczony Wędrowiec (Wybrzeża), Mocne Plecy, Rybak, Świecki Pływak

**Wyposażenie:** Mop, Szczotka, Wiadro

#### ❖ Żeglarz – Srebro 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Język (Dowolny), Odporność, Unik, Występy (Śpiewanie)

**Talenty:** Na Cztery Łapy, Obieżyświat, Silne Nogi, Urodzony Żeglarz

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Bosak), Skórzany Kaftan

#### ❶ Bosman – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Opanowanie, Percepcja, Rzemiosło (Cieśla)

**Talenty:** Bardzo Silny, Silny Cios, Wilk Morski, Wytrzymały

**Wyposażenie:** Narzędzia Pracy (Cieśli)

#### ████ Kapitan Statku – Złoto 2

**Umiejętności:** Charyzma, Nawigacja

**Talenty:** Błyskotliwość, Mówca, Pilot, Wyczucie Kierunku

**Wyposażenie:** Luneta, Mapy Morskie, Sekstant, Statek Żeglowny z Załogą

*Może zobaczyć morze!*

– Marian Zelman, optymistyczny reiklandzki Żeglarz

*Tak, przepłynąłem przez Marienburg. Cholerni Jałowi utrudniają nam, jak mogę, przedostanie się do morza. Przysięgam, że pilot poprowadził nas trzy razy wokół wysp tylko dla zabawy, zanim choćby poczuliśmy zapach słonej wody. I kazali nam zapłacić podatek po dwakroć za wszystko. Nawet za okrętowego kota. Prawdę mówiąc, cieszę się, że wróciłem do domu.*

– Thom Wesserbrug, Bosman

Za Marienburgiem na Żeglarzy czeka cały świat: niebezpieczne Morze Szponów, niegłębiony Wielki Ocean, egzotyczne Tysiąc Wysp, Morze Południowe, Czarna Zatoka. U siebie Żeglarz może spędzić całe życie, pływając po wodach Reiku, i żaden dzień nie będzie podobny do innego.





## BANITA

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Żerujesz na podróżnych, wymuszając daninę od bezbronnych i nieostrożnych.*

Banici kają po drogach Starego Świata w poszukiwaniu bezbronych podróżnych i karawan kupieckich. Prowadzą niebezpieczne i często ubogie życie. Wielu z nich nie uważa siebie za przestępco, lecz za członków uciskanej grupy, która pragnie wolności od społecznych ograniczeń. Ten opis pasuje do wielu Banitów spośród elfów leśnych, które buntują się przeciwko ludziom panoszącym się na brzegach lasów. Te elfy zdecydowane są działać bardziej radykalnie niż inni z ich rasy. Szczególnie sprytni i brutalni Banici mogą tworzyć własne bandy, czasami nawet jednocześnie kilka z nich pod jednym sztandarem. Tacy Królowie Banitów wzbudzają strach i nienawiść zarówno szlachty, jak i wieśniaków. Chociaż niewielu Banitów przejmuje się rozróżnianiem swoich ofiar, niektórzy twierdzą, że chronią zwykłych ludzi. Ci dobrotliwi skupią swój proceder na chciwych szlachcicach. W zamian miejscowi zapewniają im jedzenie, informacje i bezpieczne schronienie.

### SCHEMAT ROZWOJU BANITY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | ✿  | + | +  | 💀 |    |    |     |    | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✿ Zbój – Brąz 1

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Hazard, Mocna Głowa, Opanowanie, Odporność, Sztuka Przetrwania, Zastraszanie

**Talenty:** Zmysł Bitewny, Przestępca, Włóczykij, Chodu!

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Pudełko na Hubkę i Krzesiwo, Skórzany Kaftan, Zwijane Posłanie

#### ✿ Banita – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Łuk), Leczenie, Percepcja, Skradanie (Wieś), Unik, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Ogłuszenie, Strzelec Wyborowy, Traper

**Wyposażenie:** Łuk i 10 Strzał, Namiot, Tarcza

#### 💀 Herszt Banitów – Brąz 4

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Jeździectwo (Koń), Plotkowanie

**Talenty:** Groźny, Niezwykle Odporny, Szybkie Przeładunek, Urodzony w Siodle

**Wyposażenie:** Banda Banitów, Hełm, Kaftan Kolczy z Rękawami, Koń Wierzchowy z Rzędem

#### 🛡 Król Bandytów – Srebro 2

**Umiejętności:** Charyzma, Wiedza (Imperium)

**Talenty:** Prosto Między Oczy, Nieustraszony (Strażnicy Dróg), Żelazna Wola, Krzepki

**Wyposażenie:** Hołd od Miejscowych Hersztów Banitów, Kryjówka

*To były dzieci, nie bandyci. Wygłodzone, brudne, chore. Wycelowali w nas łuki, a my nie ustąpiliśmy... Były w wieku mojego syna. Dzieci. Zabiły sześciu z nas...*

– Valentin Behr, Strażnik Dróg

*...a on pyta: „Titus, po co nosisz nożyce?”. Ja pytam: „Te?”. A on mówi: „No, nie widzę tu innych nożyć”. Więc się zaśmiałem i odparłem: „Czasami oni nie chcą zdejmować pierścionków, gdy ich o to proszę. Jak im pokażę nożyce, większość szybko zaczyna śpiewać inaczej. A jeśli tego nie zrobią...”. Hehehe.*

– Titus Widmann, Banita

Nie wszystkie bandy Banitów to dziki motłoch, więc z wieloma można się dogadać przy odpowiednim podejściu. Banita może zostać poproszony o towarzyszenie grupie poszukiwaczy przygód jako przewodnik albo dla jej ochrony, zwłaszcza jeśli grupa próbuje położyć kres siłom nieczystym w domeniu Króla Banitów. Indywidualni Banici mogą bez problemu dołączyć do drużyny poszukiwaczy przygód, chociaż być może będą musieli się maskować, jeśli przybędą do miejsca, gdzie są poszukiwani.





## CZAROWNICA

człowiek

Jesteś osobą nieustępliczą i ambitną. Próbujesz opanować magię, choć nie posiadasz oficjalnej licencji na jej używanie.

Każda osoba obdarzona rzadkim talentem do władania magią musi, zgodnie z prawem, zostać przeszkolona przez czarodziejów Kolegiów Magii. Nie każdy godzi się z takim losem; niektórzy ukrywają swój talent lub uciekają. Takie osoby zwane są Czarownicami (lub Czarownikami). Pozbawione odpowiedniej opieki, ryzykują szaleństwem i potępieniem, ponieważ płonie w nich magia. Rzadko rozumieją naturę sił, z którymi igrają. Inne całym sercem przyjmują rozwijającą się w nich moc, podejmując ryzyko. Talent do władania magią może objawić się u każdego. Niektórzy to dobre osoby, które po prostu pragną wolności. Inni to szlachcice, którzy nie chcą pogodzić się ze zdolnościami, których posiadanie oznacza dla nich wydziedziczenie. Jeszcze innych przeraża to, czym mogą się stać, dlatego uciekają. Niezależnie od przyczyny niewielu przyznaje się do tego, kim są, jako że wszyscy ryzykują spaleniem przez nadgorliwych Sigmarytów.

### SCHEMAT ROZWOJU CZAROWNICY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    |   | +  | ❖ |    |    | █   | +  | 💀   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Szeptucha – Brąz 1

**Umiejętności:** Język (Magiczny), Odporność, Opanowanie, Plotkowanie, Skradanie (Wiesław), Splatanie Magii, Zastraszanie, Zwinne Palce

**Talenty:** Groźny, Magia Prosta, Precyzyjne Inkantowanie, Przestępca

**Wyposażenie:** Kreda, Lalka, Szpilki, Świece

#### ❖ Czarownica – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Drzewcowa), Intuicja, Oswajanie, Percepcja, Rzemiosło (Zielarz), Unik

**Talenty:** Atrakcyjny, Czarownica!, Magia Tajemna (Czarownic), Percepcja Magiczna, Szósty Zmysł

**Wyposażenie:** Kostur, Narzędzia Pracy (Zielarza), Worek, Wybór Ziół

#### 💀 Wiedźma – Brąz 3

**Umiejętności:** Charyzma, Przekupstwo, Targowanie, Wiedza (Mroczna Magia)

**Talenty:** Posłuch u Zwierząt, Ruchliwe Dlonie, Straszny, Wykrywanie Magii

**Wyposażenie:** Amulety na Szczęście, Plecak, Płaszcz z Kilkoma Kieszeniami

#### █ Czarnoksiążnik – Brąz 5

**Umiejętności:** Wiedza (Demonologia), Wiedza (Magia)

**Talenty:** Niezwykle Odporny, Odporność Psychiczna, Szczęście, Zmysł Magii

**Wyposażenie:** Czaszka, Szata

*Myślisz, że tylko czarodzieje mogą władać magią? Zastanów się dobrze! Ja także pojmuję działanie magii i nie zgadzam się zostać niewolnikiem tak zwanych Kolegiów.*

– uczeń Franz Zimmel ze Złotego Zakonu, trzy miesiące przed schwytniem przez łowcę czarownic

Czarownice prowadzą niebezpieczne życie. Choćież niektóre pozują na czarodziejów, każdy, kto choć trochę zna się na magii, potrafi z łatwością przejrzeć te pozory. Niemniej bandy poszukiwaczy przygód – szczególnie tych pozbawionych szczerej wiary lub skrupułów moralnych – rzadko przejmują się szczególnymi edukacji Czarownic, dopóki stosowane przez nie metody są skuteczne i nie mają nic wspólnego z Mrocznymi Bogami. Choć nieuprawnione czarostwo jest nielegalne – i grozi za nie kara śmierci – większość Magistrów ma za sobą krótki epizod jako Czarownica lub Czarownik przed dołączeniem do Kolegiów Magii. Jest to przyjmowane do wiadomości i akceptowane zarówno przez Kolegia, jak i kulty. Odkryta Czarownica powinna jednak natychmiast oddać się w ręce władz. Szkolenie w Kolegiach może być rozgrywane jako czas spędzany między przygodami. Oznacza to, że Czarownik może wrócić później już z Profesją Czarodzieja. Może też wokół tego skupić się nowa przygoda.





# HIENA CMENTARNA

człowiek, niziotek

Nie lękając się zagrożenia ze strony nekromancji, okradasz umarłych, by napchać własne kieszenie.

Handlowanie zwłokami i częściami ciał jest lukratywne. Uniwersytety i lekarze gwarantują wysokie zapotrzebowanie na świeże trupy. Rynek zbytu zapewniany przez uczonych to nie wszystko. Ciała czasami chowane są ze wszelkiego rodzaju kosztownościami, które można znaleźć pod płytami nagrobnymi w Ogrodach Morra. Ponieważ to zajęcie jest nielegalne i bluźniercze, Hieny Cmentarne pracują zazwyczaj pod osłoną nocy. Porywacze Zwłok często idą na skróty i uprowadzają żebraków lub innych nieszczenników prosto z ulicy. Rabusie Grobowców unikają problemów z prawem zakazującym łupienia niedawno zmarłych. Zamiast tego podróżują do prastarych ruin i katakumb, gdzie ryzykują natknięcie się na niespokojnych umarłych i bandytów. Co ciekawe, niektórzy świętujący triumfy Łowcy Skarbów wystawiani są jako bohaterowie. Zdobyte przez nich artefakty sprzedawane są arystokracji, która potem się nimi pyszni. Krążą nawet pogłoski, że wielkie bogactwo jednego z Zakonów Rycerskich pochodzi od grupy ich członków, którzy splądrowali zagraniczny grobowiec.

## SCHEMAT ROZWOJU HIENY CMENTARNEJ

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  |   | +  |   | 💀  | 🛡  | +   |    |     |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Porywacz Zwłok – Brąz 2

**Umiejętności:** Intuicja, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Plotkowanie, Skradanie (*Dowolne*), Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Chodul, Przestępca, Mocne Plecy, Ulicznik

**Wyposażenie:** Łom, Plandeka, Płaszcz z Kapturem, Taczka

### ❖ Hiena Cmentarna – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Powożenie, Przekupstwo, Targowanie, Wiedza (Medycyna), Wycena

**Talenty:** Bardzo Silny, Odporny na (Choroby), Widzenie w Ciemności, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Kilof), Lina, Narzędzia Pracy (Złodziei), Skórzana Kurta, Wóz z Koniem

### 💀 Rabuś Grobowców – Srebro 1

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Otwieranie Zamków, Wiedza (Historia), Zastawianie Pułapek

**Talenty:** Czytanie/Pisanie, Silny Cios, Szczur Kanalowy, Wytrwały

**Wyposażenie:** Broń Ręczna (Kilof), Lina, Narzędzia Pracy (Złodziei), Skórzana Kurta, Wóz z Koniem

### █ Łowca Skarbów – Srebro 5

**Umiejętności:** Nawigacja, Rzemiosło (Inżynier)

**Talenty:** Nieustraszony (Nieuamarli), Odporność Psychiczna, Szósty Zmysł, Traper

**Wyposażenie:** Mapy, Namiot, Narzędzia Pracy (Inżyniera), Zestaw do Pisania, Zwijane Posłanie

*Nie zabierzesz tego ze sobą... Ale ja z pewnością mogę to sobie wziąć.*

– Symon Schreiber, Porywacz Zwłok

*To nie tylko klejnoty, Herbert. Spójrz na te wszystkie kości! W Altdorfie jest profesor, który dobrze za nie zapłaci!*

– Tyle „Ghul” Grubsch, Hiena Cmentarna

*Koszmary Khemri wciąż mnie nawiedzają. Klatwy rzucone przez tych od dawna martwych tyranów przypieczętowały mój los. Mam tylko nadzieję, że Morr zdola powstrzymać nekromancję, która przeżera moje kości i plugawi serce.*

– Lady Estelle Hauptleiter, Łowczyni Skarbów (świętej pamięci)

Hieny Cmentarne łatwo dostosowują się do życia pełnego przygód, zwłaszcza gdy ich nocny proceder zostanie odkryty przez nieprzychylne władze. Bywają także poszukiwane przez antykariuszy, którzy chcą skorzystać z ich eksperckiej wiedzy w dziedzinie eksploracji grobów. Może zdecydują się wziąć udział w tropieniu podejrzanej o nekromancję osobnika, który wykorzystuje zwłoki w złowrogich celach?





## PASER

człowiek, krasnolud, niziołek

Jako przebiegły rzecznikawca cennych przedmiotów kupujesz wszelkiego rodzaju rzeczy legalne i nielegalne, po czym odprzedajesz je z zyskiem.

Paser kupuje łupy złodziei i sprzedaje je z zyskiem osobom często nieświadomym faktu, że towar jest kradziony. Wzięci Paserzy czasami działają jako właściciele lombardów, importerzy lub podobni kupcy. Pozostali wolą zachować mobilność i zajmują się tylko rzeczami łatwymi w transporcie. Chociaż przeciwny Paser sprzedaje dobra i rzeczy wartościowe, istnieją także dobrze poinformowani specjalisci, którzy skupią się na informacji i zakazanej wiedzy. Niektórzy Paserzy rozwożą kradzione rzeczy po całym Imperium. Malowidło skradzione w Altdorfie łatwiej sprzedać w Talabheim nabywcom nieświadomym dokonanej kradzieży. Gdy znikają bardzo wartościowe przedmioty, chętni nabywcy zwracają się przede wszystkim do Pasera. Bywa nawet, że Paserzy przyjmują zlecenia od klientów, kontaktując ich ze specjalistami, którzy są w stanie ukraść zamówiony obiekt.

SCHEMAT ROZWOJU PASERA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   |    | + | +  | ⊗  | 💀   | 🛡️ | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Pośrednik – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Hazard, Mocna Głowa, Plotkowanie, Targowanie, Unik, *Wycena*

**Talenty:** Szuler, Towarzyski, Ulicznik, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Skradzione Dobra warte 3k10 Sztylingów

#### ⊗ Paser – Srebro 2

**Umiejętności:** Intuicja, Opanowanie, Percepcja, Rzemiosło (Grawer), Sekretne Znaki (Złodziei), Zastraszanie

**Talenty:** Błyskotliwość, Etykieta (Przestępcy), Numizmatyka, Przestępca

**Wyposażenie:** Monokl, Narzędzia Pracy (Grawera), Zestaw do Pisania

#### 💀 Mistrz Paserów – Srebro 3

**Umiejętności:** Przekupstwo, Wiedza (Lokalna), Wiedza (Sztuka), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Geniusz Arytmetyczny, Ogluszenie, Szycha

**Wyposażenie:** Lombard

#### 🛡️ Broker Informacji – Srebro 4

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Wiedza (Heraldystyka)

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Groźny, Łapówkarz, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Magazyn, Sieć Informatorów, Wynajęty Mięśniak

Wiem, że to jest skradzione. Ty wiesz, że to jest skradzione. Nawet stary Sigmar wie, że to jest skradzione. Więc gdy cię pytam, czy to jest skradzione, nie obrażaj mnie, mówiąc, że to nie jest skradzione. Na szczęście dla ciebie ja zajmuję się skradzionymi rzeczami, więc przestań panikać.

– Elene Weslach, Pośredniczka

Dlaczego mówią na mnie paser? Może dlatego, że pasuje mi to, co robię. O ile nie dasz się złapać. Więc idź, złodzieju, a ja zadbam, żebyś nie musiał martwić się o to, gdzie opchnąć towar. Możesz mnie uważać za partnera w przestępstwie.

– „Wrzód” Vakram, Paser

Poszukiwanie nabywców i sprzedawców albo konieczność ucieczki w krytycznej sytuacji mogą zaprowadzić Pasera w rozmaite miejsca. Paserów można znaleźć w całym Imperium, a także w wielu regionach poza jego granicami. Dobrze zapowiadający się Pośrednicy w poszukiwaniu nabywców przewożą niedozwolone towary między miastami Starego Świata. Niektórzy, chcąc budować reputację w inny sposób, próbują zdobyć dla siebie niszę w istniejącym półświatku miasta. Ponieważ ich interesy często się zazębają, Paserzy i kupcy niekiedy stają się współpracownikami. Jednak ze względu na działalność na granicach prawa częściej wpadają w kłopoty.





# RAJFUR

człowiek, elf wysoki, niziołek

Jesteś obrotnym człowiekiem ulicy. Zarabiasz na oferowaniu niedozwolonych dóbr w podejrzanej części miasta.

Rajfurzy naganiają ludzi do lokali oferujących różnego rodzaju nielegalne i niemoralne usługi. Choć wielu ludzi i krasnoludów ma obiekcje wobec takiego procederu, większość niziołków i elfów podchodzi całkiem pragmatycznie do istnienia jaskiń narkotykowych, burdeli oraz innych miejsc występu.

Do Rajfurów zaliczają się dilerzy narkotyków, tancerki, naganiacze i modelki pozujące dla artystów. Do wielu słynnych arcydziedzów współczesnej ery pozowali właśnie Rajfurzy wybrani na ulicy. Za podróżującymi armiami podążają ciury obozowe, a wśród nich Rajfurzy, którzy próbują zarobić, na czym tylko się da. Herszowie i właściciele przybytków, w których Rajfurzy się spotykają, czasami rozwijają spore imperia oferujące usługi łotrom wszelkiego rodzaju. Między innymi zapewniają paserom dyskretne dojście do bogatych klientów lub utrzymują bezpieczne kryjówki dla szefów gangów i mistrzów zbrodni.

## SCHEMAT ROZWOJU RAJFURA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int    | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|--------|----|-----|
|    |    |   | ❖  | + | +  | +  | ██████ | 💀  | +   |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Naganiacz – Brąz 1

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Mocna Głowa, Przekupstwo, Plotkowanie, Targowanie, Występy (Dowolne), Zastraszanie

**Talenty:** Atrakcyjny, Gadanina, Towarzyski, Ulicznyk

**Wyposażenie:** Flaszka Mocnego Alkoholu

### ❖ Rajfur – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Intuicja, Odporność, Percepcja, Unik, Wiedza (Lokalna)

**Talenty:** Hulaka, Oburzczność, Odporny na (Choroby), Przestępca

**Wyposażenie:** Dawka Dziwnokorzenia, Dobre Ubranie

### 💀 Stręczyciel – Srebro 1

**Umiejętności:** Język (Dowolny), Opanowanie, Wiedza (Prawo), Wycena

**Talenty:** Charyzmatyczny, Defraudant, Etykieta (Dowolna Grupa), Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Sieć Naganiaczy

### ██████ Herszt Rajfurów – Srebro 3

**Umiejętności:** Dowodzenie, Wiedza (Heraldyna)

**Talenty:** Błyskotliwość, Łapówkarz, Numizmatyka, Szacha

**Wyposażenie:** Kamienica z Dyskretnym Wejściem od Tyłu, Sieć Rajfurów

Przybywajcie pod Młot i Wiadro, gdzie znajdziecie najlepszą muzykę i rozrywkę w starym Altdorfie! Nie będziecie rozczerowani!

– Raynald Schmid, Rajfur

Drwij sobie do woli, ale to ubranie swoje kosztuje. Jak na chłopaka, który urodził się na kupie gnoju, żyje w niezłym luku.

– Hertel Netzhoch, oberżysta

Mieszkający w miastach i na przedmieściach Rajfurzy czasami wybierają się w podróż, gdy muszą uciekać przed plagami lub prześladowaniami religijnymi. To drugie zdarza się całkiem często na terenach, gdzie dominuje wiara w Sigmara. Inni, tacy jak ci, którzy wędrują razem z kuglarzami, traktują podróże jako część swojego zawodu. Rajfurzy, którym uda się zdobyć patrona, mają zwykle sporo wolnego czasu.





## REKETER

człowiek, krasnolud, niziołek

Jesteś częścią zorganizowanego gangu przestępczego. Odbierasz długi i wymuszasz pieniądze od słabych.

Reketerzy wymuszają pieniądze od przestrzegających prawa obywateli i kupców, zapewniając im „ochronę” lub inne, podobnie oszukańcze „usługi”. Jeśli „okup” nie zostanie uiszczyony na czas, ofiary, ich rodziny i środki utrzymania są poważnie zagrożone. Duże gangi przekupują lub zastraszają miejscowe władze, aby te ignorowały ich działania – Zbiry zawsze gotowe są kogoś zabić – albo, co jeszcze gorsze, umożliwiają im bezproblemowe uprawianie procederu. Zbiry najmowane są do ciągania wszelkiego rodzaju długów, zwłaszcza zaciągniętych na skutek przegranych w grach hazardowych lub przez pożyczki na wysoki procent. W świecie pełnym ubóstwa obietnica łatwo zdobytego bogactwa to pokusa, której nie potrafią się oprzeć niezliczeni głupcy. Im bardziej zorganizowana działalność przestępca, tym większe i bardziej złożone stają się prowadzące ją organizacje. Podczas gdy najmniejsze procedury prowadzone są przez małe gangi na terytorium ograniczonym do otoczenia jednego lub dwóch budynków, największe mogą rozciągać się na całe miasta, a nawet prowincje. Rządzący nimi Królowie Podziemia mają nadzwyczajną władzę.

### SCHEMAT ROZWOJU REKETERA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | + |    |   |    |    | 🛡   | 💀  | 🔥   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Zbir – Brąz 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Bijatyka), Mocna Głowa, Odporność, Skradanie (Miasto), Opanowanie, Unik, Wiedza (Lokalna), Zastraszanie

**Talenty:** Etykieta (Przestępcy), Groźny, Przestępca, Silny Cios

**Wyposażenie:** Kaset, Skórzana Kurta

#### ❖ Reketer – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Język (Estalijski albo Tileański), Plotkowanie, Przekupstwo, Wycena

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Defraudant, Ogluszenie, Urodzony Wojownik

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Kaftan Kolczy, Kapelusz

#### 💀 GŁowa Gangu – Srebro 3

**Umiejętności:** Intuicja, Dowodzenie, Percepcja, Broń Zasięgowa (Kusza)

**Talenty:** Krzepki, Nieustraszony (Straże), Odporny na (Trucizny), Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Gang Zbirów i Reketerów, Kryjówka, Kusza Pistoletowa z 10 Biegami

#### 🛡 Król Podziemia – Srebro 5

**Umiejętności:** Wiedza (Polityka), Wiedza (Prawo)

**Talenty:** Majętny, Straszny, Szacha, Władca Postura

**Wyposażenie:** Dobre Ubranie z Kapeluszem, Kilka Podporządkowanych Głów Gangów, Sieć Informatorów

*Mam nadzieję, że przynosisz pieniądze Hazelmannu, bo naprawdę nie cierpię odgłosu łamanych palców.*

– Claus Betelhof, wrażliwy Reketer

**JEŚLI NIE MOŻESZ SPŁACIĆ DŁUGU, NIE ZAKŁADAJ SIĘ.**

– szydł w Kościach Bosco (altdorfskiej jaskini hazardu)

*abo bosco pogruchocze ci kulasy*

– nagryzmolone kredą uzupełnienie szyldu w Kościach Bosco

Zbiry i Reketerzy zawsze chętnie uciekają się do grób i przemocy, dzięki czemu mogą być cennymi członkami każdej grupy, która spodziewa się zetknięcia z agresywnymi przeciwnikami. Nawet Głów Gangów mogą wykonywać swój proceder w drodze, na przykład próbując poszerzyć swoje terytorium lub szukając nowych okazji do snucia intryg i zdobycia zysku. Ze względu na konkurencyjną naturę tego rodzaju przestępstw nawet najpotężniejsi Królowie Podziemia bywają usuwani z zajmowanej pozycji przez przeciwników lub na skutek zdrady. Tacy doświadczeni oszuści, zmuszeni do ukrywania się lub ucieczki, mogą szukać grupy doświadczonych poszukiwaczy przygód, do której dołączają dla własnych korzyści.





## SZARLATAN

człowiek, elf wysoki, niziołek

Jesteś osobą bez skrupułów, ale przy tym czarującą. Pozbawiasz głupców ich pieniędzy. Na szczęście głupców nie brakuje...

Szarlatan handluje zaufaniem, ale zarabia na kłamstwie. Żerując na emocjach i słabościach charakteru, Szarlatani oferują swojemu „celowi” nagrodę, która jest za dobra, by mogła być prawdziwa. Wysokie urodzenie nie zapewnia żadnej ochrony przed oszustami i nawet najczcigodniejsi obywatele mogą paść ofiarą zdolnego Szarlatana. Oprócz smykałki do kłamania Szarlatanom przydaje się także brak wyrzutów sumienia.

Do Szarlatanów zaliczają się Kanciarze, Oszuści, hazardziści i inni Łajdacy żerujący na łatwociernych. Niziołki często zajmują się oszustwami bazującymi na odwracaniu uwagi, działając w niewielkich grupach rodzinnych. Młode elfy wysokie, które poniżają się konszachtami z ludźmi, traktują swoje oszustwa jako dobrą rozrywkę. Ich motywacją nie są zyski, ale udowodnienie własnej wyższości. Niektórzy doświadczeni Szarlatani współpracują z artystami, którzy za udział w ewentualnych zyskach podrabiają dla nich dokumenty.

### SCHEMAT ROZWOJU SZARLATANA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
|    |    |   |    | + | 💀  | +  | 🛡   | ✿  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### † Kanciarz – Brąz 3

**Umiejętności:** Charyzma, Hazard, Mocna Głowa, Plotkowanie, Przekupstwo, Targowanie, Występy (Gawędziarstwo), Zwinne Palce

**Talenty:** Etykieta (Dowolna Grupa), Szczęście, Szuler, Szuler Kościany

**Wyposażenie:** Plecak, Talia Kart, Zestaw Kości, 2 Komplety Ubrań

#### ✿ Szarlatan – Brąz 5

**Umiejętności:** Intuicja, Opanowanie, Percepcja, Unik, Wycena, Występy (Aktorstwo)

**Talenty:** Gadanina, Przestępca, Ruchliwe Dlonie, Sekretna Tożsamość

**Wyposażenie:** 1 Sfałszowany Dokument, 2 Komplety Ubrań Dobréj Jakości, Wybór Kolorowych Proszków i Płynów, Wybór Błyskotek i Amuletów

#### 💀 Oszust – Srebro 2

**Umiejętności:** Język (Grypsera), Wiedza (Heraldyka), Otwieranie Zamków, Sekretne Znaki (Złodziei)

**Talenty:** Atrakcyjny, Czytanie/Pisanie, Gładkie Słówka, Żyłka Handlowa

**Wyposażenie:** Zestaw do Charakteryzacji, Wytrychy, Liczne Sfałszowane Dokumenty

#### 🛡 Łajdak – Srebro 4

**Umiejętności:** Badania Naukowe, Wiedza (Genealogia)

**Talenty:** Charyzmatyczny, Mistrz Charakteryzacji, Nos do Kłopotów, Towarzyski

**Wyposażenie:** Podrobiona Pieczęć, Zestaw do Pisania

*Wiozętem to przez niezliczone mile od najwyższych wież elfów. Widzisz, jak mieni się w świetle księżyca? Tylko magia potrafi rozpalić takie wewnętrze światło! Choć trudno w to uwierzyć, z niechęcią muszę się z tym rozstać. Za taką moc jakakolwiek cena to tyle co nic!*

– Wolmar Rotte, Oszust

*Powiadasz, że jesteś ostatnim żyjącym dziedzicem lorda Schwalba? Brednie! Jesteś już piątym „dziedzicem”, który pojawił się tego popołudnia! Ile zapłaciłeś za ten kawałek papieru? A co ważniejsze, kim jest kanciarz, który ci go sprzedał?*

– Gerold Behn, ziryutowany lokaj

Chcąc uniknąć rosnących podejrzeń, Szarlatani rzadko przebywają długo w jednym miejscu. Niewielu Kanciarzy otwarcie przyznaje się do fachu. Wolą udawać kogokolwiek, byle ich prawdziwa tożsamość nie wyszła na jaw. Z tego powodu niewiele powstrzymuje Szarlatanów przed zajęciem się czymś na boku – po wszystkim mogą wznowić swój proceder wszędzie tam, gdzie bogaci głupcy gotowi są rozstać się z pieniędzmi w zamian za puste obietnice.





## ZŁODZIEJ

człowiek, krasnolud, niziołek

*Jesteś profesjonalistą w okradaniu innych, by napchać własne kieszenie.*

Złodzieje kradną wszelkiego rodzaju bogactwa i dobra należące do innych ludzi. Od najpodlejszego rozbójnika po najchytniejszego Włamywacza – dla wszystkich Złodziei myśl o dniu uczciwej pracy za godziwą płacę to tylko kiepski żart. Złodzieje często organizują się w gangi, które współpracują z Szarlatanami, Reketerami i Paserami, aby zwiększyć wspólne zyski. Znane są przypadki zacieklejnych sporów między takimi nielegalnymi organizacjami, które trwały kilka lat, a nawet całe dekady. Najpodlejsze Bandziorzy wybierają pojedyncze ofiary. Trudnią się kradzieżą kieszonkową lub napadają w zaszczurzonych alejkach. Włamywacze unikają konfrontacji. Włamują się do siedzib przedsiębiorstw lub rezydencji i wynoszą z nich niewielkie kosztowności. Wprawni Złodzieje poświęcają kilka dni, a nawet tygodni, na obserwację celu. Posuwają się do tego, że infiltrują lokale, w których przebywa ofiara, aby dokładniej rozzeźnać się w sytuacji. Tacy eksperci, współpracując z innymi zawodowymi Włamywaczami, mogą organizować skoki, o których ich pośledniejsi koledzy mogą tylko marzyć.

| SCHEMAT ROZWOJU ZŁODZIEJA |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|---------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                        | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|                           |    | 💀 |    | + | +  | ⊗  |     | +  | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### Bandzior – Brąz 1

**Umiejętności:** Atletyka, Intuicja, Odporność, Opanowanie, Percepcja, Skradanie (*Miasto*), Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Chodu!, Ogluszenie, Przestępca, Ulicznik

**Wyposażenie:** Łom, Skórzany Kaftan, Worek

#### Złodziej – Brąz 3

**Umiejętności:** Otwieranie Zamków, Plotkowanie, Sekretne Znaki (Złodziei), Wiedza (Lokalna), Wycena, Zwinne Palce

**Talenty:** Cień, Etykieta (Przestępcy), Ruchliwe Dłonie, Szybki Refleks, Wtargnięcie z Włamaniem

**Wyposażenie:** Lina, Narzędzia Pracy (Złodziei)

#### Mistrz Złodziejski – Brąz 5

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Kusza), Hazard, Przekupstwo, Zastraszanie

**Talenty:** Traper, Widzenie w Ciemności, Zejście z Linii, Zręczne Palce

**Wyposażenie:** Kusza Pistoletowa z 10 Błtami

#### Włamywacz – Srebro 3

**Umiejętności:** Charyzma, Zastawianie Pułapek

**Talenty:** Na Cztery Łapy, Majętny, Silne Nogi, Wyborny Wspinacz

**Wyposażenie:** Ciemne Ubranie, Chusta albo Maska, Kotwiczka

*Jedna trzeszcząca klepka w całym domu i to właśnie ja musiałam ją znaleźć...*

– Alette Zimmermann, aresztowana Złodziejka

*Co jest...? To nie są psy... To niedźwiedzie!*

– Poszarpany Marx, pechowy Złodziej

*Nie, lista zarzutów nie zawiera pozycji „Skradniecie serca urzędnika”. Chyba pomyliłeś mnie z urzędnikiem, który ma serce.*

– Leonora Nithardt, urzędniczka

Złodzieje, którzy narażają się prawu, zmuszeni są ukrywać się lub uciekać przed karzącą ręką sprawiedliwości. W takim przypadku ucieczką muszą salwować się także ich niedoszłej wspólnicy. Czasami same przedmioty skradzione przez Złodziei mają taką wielką wartość lub niebywałą jakość, że zdają się przyciągać kłopoty, jak gnijące ścierwo przyciąga muchy. To może prowadzić do wszelkiego rodzaju nieoczekiwanych przygód. Zdolności Włamywacza są oczywiście zawsze cenne dla poszukiwaczy przygód. Sprawdzeni fachowcy mogą społiedziwać się dobrego wynagrodzenia za swoje usługi.





## GLADIATOR

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Walczysz dla pieniędzy, chwały i uciechy publiczności.*

Oglądanie walk to popularna rozrywka. W miastach zorganizowane walki odbywają się każdego wieczora. Na sprzedaży wejściówek dla widowni można nieźle zarobić, a jeszcze więcej na obstawianiu wyników walk. Zwycięzcy dostają pieniądze i są sławieni jako lokalni bohaterowie. Przegrani są ranni albo nie żyją. Ponieważ walki na arenie nie są oficjalnie akceptowane, często kontrolę nad starciami utrzymują gangi przestępcoce. Bogaci lubią jednak od czasu do czasu zażyć rozrywek dla pospolitwa, szczególnie jeśli wiążą się z tym odrobina rozlewu krwi. Najbardziej znani na arenach są gladiatorzy z Tilei, chociaż tłumy przyciągają także walczący łańcuchami wojownicy z Marienburga i mocujący się z niedźwiedziami zapaśnicy z Kisleva. Pięściarze i zapaśnicy często podróżują z obwoźną trupą. Rzucają publiczne wyzwanie, kto wytrzyma z nimi trzy minuty na arenie. Czasem walczą ze stynnym przeciwnikiem na oczach wiwatującej widowni. Noże, pałki, łańcuchy, boks, zapasy – Gladiator może wybierać spośród niemal niezliczonych wariantów stylów i sposobów walki.

### SCHEMAT ROZWOJU GLADIATORA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | + | +  | + |    |    |     |    | ◆   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ◆ Pięściarz – Brąz 4

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Bijatyka), *Broń Biała (Dowolna)*, Hazard, Odporność, Opanowanie, Unik, Zastraszanie

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Odwrócenie Szans, Skrócenie Dystansu, Żelazna Szczęka

**Wyposażenie:** Bandaże, Kastet, Skórzana Kurta

#### ❖ Gladiator – Srebro 2

**Umiejętności:** Targowanie, Intuicja, Broń Biała (Podstawowa), Broń Biała (Korbacz albo Dwuręczna), Percepcja, Broń Zasięgowa (Unieruchamiająca)

**Talenty:** Bitewny Refleks, Dwie Bronie, Oburęczność, Tarczownik

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Bicz albo Sieć, Korbacz albo Broń Dwuręczna, Puklerz albo Tarcza

#### 💀 Mistrz Areny – Srebro 5

**Umiejętności:** Kuglarstwo (Walka Pokazowa), Mocna Główka, Plotkowanie, Wiedza (Anatomia)

**Talenty:** Groźny, Krzepki, Mistrz Walki, Rozbrojenie

**Wyposażenie:** Hełm, Napiernik

#### 🛡 Legenda Areny – Złoto 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Dowolna), Charyzma

**Talenty:** Atak Wyprzedzający, Nieubłagany, Straszny, Wściekły Atak

**Wyposażenie:** Hełm Dobrej Jakości

*To była moja wielka szansa. Najważniejsza walka życia. Wtedy przyszły Haki i powiedziali mi, żebym odpuściła w czwartej rundzie, inaczej odrąbią mi dłoń. Cóż, znacie mnie. Oczywiście, że i tak wygralam. I nie żałuję. W końcu jest mnóstwo rzeczy, które można robić jedną dłonią.*

– Sigurda Bycza, zawodniczka w siłowaniu się na rękę

*Chodźcie i oglądajcie! Chodźcie i oglądajcie! Kto ośmieli się zmierzyć z siłą Gossera Papy? Kto przetrwa trzy minuty z Resigem Heuhauferem!*

– Raimund Heenan, zapowiadający walki

Wielu Gladiatorów zajmuje się tym sportem, ponieważ ma do niego dryg i po prostu potrzebuje pieniędzy. Niektórzy z nich z ochotą skorzystają z okazji, by zostawić za sobą ten podejrzany półświatek i wykorzystać swoje zdolności w nieco lepszy sposób. Na szczęście Gladiatorzy mogą robić w wolnym czasie, cokolwiek chcą, o ile pojawią się na czas kolejnej wielkiej walki. A nawet jeśli tego nie zrobią, zawsze znajdą inną arenę...





## KAPŁAN-WOJOWNIK

człowiek

*Wprowadzasz blask boskości na pola bitew, powalając wrogów Imperium swoją słuszną furią.*

Niektóre kulty w Imperium mają kleryków szkolonych do walki w czasie wojny. W Reiklandzie najczęstszy przykład takich kleryków to Kapłani-wojownicy Sigmara. Większości armii Imperium towarzyszą dzierżący młoty kapłani, którzy zagrzewają żołnierzy do boju w imię Sigmara. Ale inne kulty, szczególnie Myrmidii, Ulryka, Taala i Morra, mają własnych Kapłanów-wojowników. Każde z wyznań ma własną wizję tego, jak należy prowadzić wojnę. Poza polem bitwy od Kapłanów-wojowników oczekuje się dbania o duchowy dobrostan żołnierzy. Mają także upewniać się, że morale pozostaje wysokie i utrzymuje się dyscyplina. Niektóre zakony Kapłanów-wojowników składają przysięgi, które każą im wędrować po Imperium, by szukać wszędzie herezji i niesć pomoc, gdziekolwiek będą mogli. Inni zamiatają służyć w armiach, wolą nimi dowodzić...

### SCHEMAT ROZWOJU KAPŁANA-WOJOWNIKA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    | ❖ | +  | 💀 |    |    |     | +  | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Nowicjusz Kapłanów-wojowników – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Dowodzenie, Leczenie, Modlitwa, Odporność, Opanowanie, Wiedza (Teologia), Unik

**Talenty:** Błogosławieństwo (Dowolna Tradycja), Czytanie/Pisanie, Etykieta (Kultyści), Odporność Psychiczna

**Wyposażenie:** Broń Biała (Dowolna), Księga (Religia), Skórzany Kaftan, Symbol Religijny, Szata

#### ❖ Kapłan-wojownik – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Broń Zasięgowa (Dowolna), Charzyzma, Język (Bitewny), Występy (Przemawianie), Zastraszanie

**Talenty:** Dwie Bronie, Inspirujący, Inwokacja (Dowolna Tradycja), Obieżyświat

**Wyposażenie:** Broń (Dowolna), Napiersnik

#### 💀 Kapłan-sierżant – Srebro 3

**Umiejętności:** Intuicja, Jeździecwo (Konie), Percepcja, Opieka nad zwierzętami

**Talenty:** Czysta Dusza, Święte Wizje, Waleczne Serce, Zmysł Bitewny

**Wyposażenie:** Lekki Koń Bojowy z Siodem i Uprzężą

#### 🛡 Kapłan-kapitan – Srebro 4

**Umiejętności:** Mocna Głowa, Wiedza (Sztuka Wojenna)

**Talenty:** Nieustraszony (Dowolny), Święta Nienawiść, Wódz, Wściekły Atak

**Wyposażenie:** Relikwia

*Byliśmy otoczeni. Zielonoskórzy opadli nas ze wszystkich stron. Wiedzieli, że już po nas. Potem kapłan uniósł młot ku niebu i wykrzycał modlitwę. Gdy echo słów ucichło, uderzył piorun. Przysięgam na Sigmara, wszyscy wyszliśmy z tego bez szwanku. A gobliny? Wszystkie były martwe.*

– Holger Kass, 1. Regiment Halabardników z Bögenhafen

Podczas gdy wielu Kapłanów-wojowników zostaje w armii, niektórzy służą własnemu kultowi, wykonując pracę misjonarską. Inni z kolei przemierzą Imperium według własnego uznania. Dlatego Kapłani-wojownicy doskonale nadają się na poszukiwaczy przygód. Oczywiście szukanie przygód na krańcach Imperium może wymagać zgody uzyskanej od kultu lub przełożonych.





## KAWALERZYSTA

człowiek, elf leśny, elf wysoki

Jako dziarski i nieustraszony jeździec wyróżniasz się na polu bitwy szybkością oraz wszechstronnym przeszkołeniem.

Niezależnie od tego, czy należą do oddziału rajtarów, eskorty konnej, lansjerów, łuczników konnych, czy podobnej jednostki, precyzyjnie wykorzystani Kawalerzyści decydują o wyniku wojen. Podczas kampanii oznacza to przeprowadzanie zwiadów i wypadów, nękanie szyków wroga lub obronę furażerów. Kawalerzyści są szczególnie przydatni na polu bitwy. Potrafią wykonać nagły atak i rozproszyć się. Nikt nie może rywalizować z Kawalerystami pod względem mobilności, zdolności zwiadowczych, wszechstronności i fantazji. Szybka, lekko opancerzona kawaleria wykorzystywana jest w większości armii, włącznie z siłami bojowymi kultów i mniej formalnymi grupami zbrojnymi, wliczając w to najemników i wojska prywatne. Nawet bretońskie armie korzystają z plebejskich harcowników, a Jeźdźcy Polany leśnych elfów należą do najgroźniejszej lekkiej kawalerii w całym Starym Świecie.

| SCHEMAT ROZWOJU KAWALERZYSTY |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
|------------------------------|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| WW                           | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| +                            | ❖  | + |    | 💀 | +  |    |     |    | 🛡️  |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ◆ Jeździec – Srebro 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Jeździectwo (Koń), Język (Bitewny), Odporność, Opieka nad Zwierzętami, Oswajanie, Percepcja, Sztuka Przetrwania

**Talenty:** Szybki Refleks, Urodzony w Siodle, Z Bata, Zmysł Bitewny

**Wyposażenie:** Koń Wierzchowy z Rzędem, Skórzana Kurta

#### ❖ Kawalerzysta – Srebro 4

**Umiejętności:** Broń Biała (Kawaleryjska), Broń Zasięgowa (Prochowa), Charyzma, Mocna Głowa, Opanowanie, Plotkowanie

**Talenty:** Artylerzysta, Etykieta (Żołnierze), Obieżyświat, Woltyżerka

**Wyposażenie:** Hełm, Lekki Koń Bojowy z Siodłem i Uprzęzą, Napierśnik, Pistolet z 10 Nabojami, Tarcza

#### 💀 Sierżant Kawalerii – Złoto 1

**Umiejętności:** Intuicja, Dowodzenie, Wiedza (Sztuka Wojenna), Zastraszanie

**Talenty:** Bitewny Refleks, Błyskawiczny Strzał, Nienawiść (Dowolna), Wódz

**Wyposażenie:** Szarfa

#### ♦ Oficer Kawalerii – Złoto 2

**Umiejętności:** Hazard, Wiedza (Heraldyka)

**Talenty:** Atak Wyprzedzający, Celny Strzał, Inspirujący, Krzepki

**Wyposażenie:** Dobre Ubranie, Talia Kart

Każdy rajtar, który dożył trzydziestki, to szelma.

– Generał Lasaal, 5. Regiment Kawalerii Reiklandu

Wczoraj przyjechał lansjer, by sprawdzić, czy jesteśmy bezpieczni. Bogowie, był taki przystojny i dziarski. Któź nie chciałby odjechać wraz z nim? Złapał moje bułeczki i pomknął z wiatrem. Nie zapłacił za nie.

– Lena Fluffe, piekarka z Walfenburga

Kawalerzysta, który obecnie służy w Armii Prowincji, nie rzuci wszystkiego, gdy tylko przyjdzie mu na to ochota. Jeśli chce się zająć czymś osobiście, musi dostać pozwolenie od przełożonych, być może kupić od nich awans, jeśli to możliwe, albo zdeserterować. Ewentualnie może dostać rozkaz zajęcia się ważnym śledztwem. Najemni Kawalerzyści mają więcej swobody w szukaniu przygód, ponieważ są w zasadzie tylko żołnierzami do wynajęcia.





## OCHRONIARZ

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

*Twoja praca jest prosta: masz zatrzymywać niepożądane osoby.*

Jeśli chce się coś chronić, najlepiej wystawić Ochroniarza. Ta praca wydaje się łatwa – taki zwykle stoi w miejscu i nie robi prawie nic. Życie Ochroniarzy dość dosłownie zależy od tego, jak zachowają się w tej jednej chwili, gdy wymagane jest od nich nagle działanie. Najlepsi dostają wysokie wynagrodzenie i powierza im się pieczę nad życiem najznamienitszych osób w Imperium oraz ochronę najcenniejszych przedmiotów. Od gwardzistów z pałacu imperialnego po bramkarzy, którzy stoją przez całą noc przed oberżą i wyrzucają na ulicę pijaków – Ochroniarzy znajdziesz wszędzie. Należą też do nich cmentarni stróż, którzy ciemną nocą bronią Ogrodów Morra przed hienami cmentarnymi, oraz wartownicy świątyni, którzy chronią miejsca kultu i ważnych kapłanów. Kupcy często zatrudniają wielu Stróży, by pilnowali ich cennych zapasów. Niektórzy twierdzą, że najciekawszą pracę wartowniczą wykonują osobiści Ochroniarze, którzy muszą towarzyszyć swoim szacownym pracodawcom i często biorą udział w życiu daleko wykraczającym poza to, na co normalnie pozwalałyby ich urodzeniu.

SCHEMAT ROZWOJU OCHRONIARZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  |    | 💀 | +  | 🔥 | +  |    |     | 🛡  |     |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ┼ Stróż – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Hazard, Intuicja, Mocna Głowa, Odporność, *Percepcja*, Plotkowanie, Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Etykieta (Słudzy), Ogłuszenie, Szuler Kościany, Wytrwały

**Wyposażenie:** Lampa Sztormowa z Oliwą, Puklerz, Skórzany Kaftan

#### 🔥 Ochroniarz – Srebro 2

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Drzewcowa), Broń Zasięgowa (Łuk), Opanowanie, Unik, Zastraszanie

**Talenty:** Nieustępлиwy, Odwrócenie Szans, Silny Cios, Tarczownik

**Wyposażenie:** Kaftan Kolczy z Rękawami, Łuk i 10 Strzał, Tarcza, Włócznia

#### 💀 Gwardzista – Srebro 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Dwuręczna), Język (Bitewny), Leczenie, Wiedza (Etykieta)

**Talenty:** Nieustraszony (Intruzi), Niewzruszony, Sprężynka, Waleczne Serce

**Wyposażenie:** Broń Dwuręczna albo Halabarda, Hełm, Mundur

#### 🛡 Oficer Gwardii – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Wiedza (Sztuka Wojenna)

**Talenty:** Krzepki, Mistrz Walki, Wściekły Atak, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Napierśnik

*Stałem przed kaplicą przez trzydzieści dni i trzydzieści nocy, nieporuszanie. Nikt nie wszedł i nikt nie wyszedł. Oczywiście okazało się, że postawiono mnie przed niewłaściwymi drzwiami.*

– Ernst Bluchard, były Stróż Świątyni Mananna

*Jak cię nie ma na liście, to nie wejdziesz!*

– anonimowy altdorski Ochroniarz do Wielkiego Teogonisty przed koronacją Karla-Franza I, popularna anegdota

Przygoda Ochroniarza może się rozpocząć, gdy nie uda mu się stanąć na wysokości zadania. Każdy ceniący się Ochroniarz będzie chciał dowiedzieć się, kto go przechiątryał, i odzyskać to, czego miał strzec. To łatwo może przerodzić się w eksytującą przygodę. Wiele osób, które wyruszają na wyprawy, chce, by towarzyszyli im Ochroniarze. Mają oni udział w przygódach, zdobyczach, a czasem i śmierci pryncypała.





# OPRYCH

człowiek, elf wysoki, krasnolud

*Jesteś miłośniakiem do wynajęcia. Zastraszasz, walczysz, a może nawet zabijasz za pieniądze.*

Oprychoży ze swojego sprytu i mięśni. Generalnie nie wybrzydzają, jeśli chodzi o robote, jakiej się podejmują. Kupiec może chcieć przestraszyć swojego rywala w interesach. Pracodawca może uznać, że jego pracownikom potrzeba odrobiny zachęty, by wykonali pracę szybciej. Szlachcic może chcieć odstraszyć niepożądanego adoratora swojej córki. Wszyscy oni zgłaszą się do Oprychów. Najlepszą robotę dostają ci, którzy mają najgorszą reputację. Oprych może być wykidyą w miejscowości barze, znanym wszystkim z tego, że za pieniądze może dać komuś wycisk, albo słyńcym z niepohamowanej gwałtowności. Część takich drani ma własny kodeks określający, co zgodzą się zrobić, a czego nie; inni dbają tylko o pieniądze. Część z nich to proste zbiry, które wszczynają burdy i bijatyki z upatrzonymi ofarami, jeśli wydaje im się, że w ten sposób zdobędą jakieś pieniądze.

| SCHEMAT ROZWOJU OPRYCHA |    |   |    |    |    |    |     |    |     |
|-------------------------|----|---|----|----|----|----|-----|----|-----|
| WW                      | US | S | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
| +                       | 💀  |   | +  | ⚔️ | +  |    |     |    | 🛡️  |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✚ Tani Drań – Brąz 2

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Dowolna), Odporność, Plotkowanie, Targowanie, Unik, Występy (Szydzenie), Zastraszanie

**Talenty:** Cios Poniżej Pasa, Groźny, Skrócenie Dystansu, Urodzony Wojownik

**Wyposażenie:** Kastet, Kaptur albo Maska, Skórzana Kurta

### ⚔️ Oprych – Srebro 1

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Charyzma, Intuicja, Jeździectwo (Konie), Percepcja, Przekupstwo

**Talenty:** Bitewny Refleks, Odwrócenie Szans, Ogłuszenie, Przestępca

**Wyposażenie:** Broń Ręczna, Kaftan Kolczy, Koń Wierzchowy z Rzędem, Tarcza

### 💀 Płatny Morderca – Srebro 4

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Rzucana), Nawiagacja, Opanowanie, Wspinaczka

**Talenty:** Cios Mierzony, Nieustępлиwy, Rozbrojenie, Strzelec Wyborowy

**Wyposażenie:** Garota, Noże do Rzucania, Płaszcz, Trucizna

### 🛡️ Skrytobójca – Złoto 1

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Kusza), Występy (Aktorstwo)

**Talenty:** Celny Strzał, Morderczy Atak, Oburęczność, Wściekły Atak

**Wyposażenie:** Kusza z 10 Bełtami, Zestaw do Charakteryzacji

*Pamiętasz Tommiego Dwa Noże? Nie mówię, że załaził mi za skórę. Mówię tylko, że już nie widuje się go na mieście, prawda?*

– Gilly Trzy Noże, Oprych

*Owszem, Duży Yuri przyszedł i zniszczył cały mój towar. Powiedział, że w tym miasteczku jest miejsce tylko dla jednego dilera lotosu, to wszystko. Całkowicie się z nim zgadzałem, więc podwoilem jego zapłatę i wysłałem go z powrotem do meliny Białego Tygrysa. I na tym się sprawia skończyła.*

– Toni Miragliano, diler lotosu

Na pierwszy rzut oka Oprych zawsze gotowy jest do przygód, ponieważ śpieszno mu do walki. Ale zazwyczaj oczekuje zapłaty za świadczone usługi. Musi odpowiedzieć sobie na pytanie, czy chce dołączyć do innych, jeśli nie ma gwarancji wynagrodzenia. Czy twardy Oprych znajdzie sprawę, której poświęci się z nieprzymuszonej woli? A może nawet rozpoczęcie nowy, lepszy rozdział w swoim życiu?





## RYCERZ

człowiek, elf leśny, elf wysoki

Szarża twojego potężnego rumaka bojowego budzi na polu bitwy lęk i pozwala ci odnosić wspaniałe zwycięstwa.

Wielu jest zdania, że ciężka kawaleria to najlepsi wojownicy Starego Świata. Potężna szarża to niesamowity widok, ale nawet w pojedynkę Rycerz stanowi jednoosobową armię. W Imperium istnieje wiele Zakonów Rycerskich. Najsłynniejsze to Gwardia Reiklandu, Biale Wilki, Rycerze Pantery i Rycerze Gryfa. Każdy z nich ma własną chwalebną historię i potężnych bohaterów. Większość Rycerzy Imperium należy do świeckich zakonów rycerskich, głównie dlatego, że koszt szkolenia ciężkiej jazdy jest niezwykle wysoki nawet dla szlachty. Zakony świątynne poświęcające się służbie wybranemu bóstwu są również powszechnie, choć zachowują nieco więcej niezależności. Oprócz tego istnieje niezliczona liczba tak zwanych wolnych lanc, rycerzy najemnych i rycerzy zniestawionych, z których większość oddaje na usługi swoją kopię temu, kto płaci najwięcej.

### SCHEMAT ROZWOJU RYCERZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| ❖  | +  |   | +  | + |    |    |     | 💀  | 🛡   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ❖ Giermek – Srebro 3

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Kawaleryjska), Jeździectwo (Konie), Leczenie, Opieka nad Zwierzętami, Oswajanie, Rzemiosło (Podkuwanie Koni), Wiedza (Heraldyka)

**Talenty:** Etykieta (Dowolna Grupa), Tragarz, Urodzony Wojownik, Urodzony w Siodle

**Wyposażenie:** Kaftan Kolczy, Koń Wierzchowy z Rzędem, Narzędzia Pracy (Podkuwanie Koni), Skórzana Kurtka, Tarcza

#### ❖ Rycerz – Srebro 5

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Język (Bitewny), Odporność, Opanowanie, Unik, Zastraszanie

**Talenty:** Groźny, Obieżyświat, Silny Cios, Tarczownik

**Wyposażenie:** Broń Biała (Dowolna), Kopią, Rumak z Siodłem i Uprzężą, Zbroja Płytaowa z Hełmem

#### ❖ Pierwszy Rycerz – Złoto 2

**Umiejętności:** Charyzma, Mocna Głowa, Dowodzenie, Wiedza (Sztuka Wojenna)

**Talenty:** Niewruszony, Nieuustraszony (Dowolny), Waleczne Serce, Wódz

**Wyposażenie:** Kropierz, Mały Oddział Rycerzy

#### ♦ Rycerz Wewnętrznego Kręgu – Złoto 4

**Umiejętności:** Sekretne Znaki (Zakonu Rycerskiego), Wiedza (Dowolna)

**Talenty:** Inspirujący, Morderczy Atak, Rozbrojenie, Żelazna Wola

**Wyposażenie:** Giermek, Pełny Hełm z Pióropuszem, Duży Oddział lub kilka Małych Oddziałów Rycerzy

Rycerz zażądał, bym zszedł mu z drogi. „Dlaczego?”, spytałem. „Wykonuję służbę dla ludu”, odparł. „Cóż, ja jestem ludem”, odparłem, „więc nie muszę ci schodzić z drogi”. Oczywiście nie miał na to odpowiedzi. Więc zdzielił mnie w twarz!

– Holger Kass, 1. Regiment Halabardników z Bögenhafen

Lady Myrmaelia Jaake jest najlepszym rycerzem Zakonu Płonącego Słońca. Skąd to wiem? Niegdyś to ja szcyciłam się tym tytułem, a ona mnie pokonała.

– Birgitte van der Hoogenband, Przeorysa Klasztoru Czarnej Dziewicy, były Rycerz Płonącego Słońca.

Rycerze mogą zostać poproszeni o wyruszenie na wyprawę w celu wyplenienia obowiązku w imieniu swojego Zakonu. Bywają wyszukiwani przez szlachciców i zatrudniani do towarzyszenia niespokojnemu dziedzicowi w podrózach po Imperium. Niektórzy Rycerze zostają natchnieni i wyruszają wypełnić wolę swojego boga. Wszystko to jest doskonałą okazją do rozpoczęcia przygód. Z kolei „wolne lance” są właśnie wolne i na co dzień prowadzą życie pełne przygód.





# ZABÓJCA

krasnolud

Jesteś wcieloną wściekłością i wstydem. Szukasz godnej śmierci, by odzyskać swój stracony honor.

Gdy krasnoludy doświadczają wstydu nie do przyjęcia i stracą honor, składają Przysięgę Zabójcy i wkraczają na ścieżkę Grimnira, ich boga wojowników. Pokrywają ciało tatuażami, golą boki głowy, farbują pozostałe włosy na jaskrawopomarańczowo i stawiają je na sztorc, nacierając zwierzętym łojem. Potem wyruszają w świat, z toporem w dłoni szukając chwalebnej śmierci.

Zabójcy wędrują po Starym Świecie, polując na śmiertelnie groźne bestie, takie jak trolle, olbrzymi lub smoki. Z powodu wstydu, który się w nich jątrzy, wielu z nich doświadcza napadów depresji, bez opamiętania obżera się i pije lub używa mocniejszych środków. Im więcej wrogów Zabójca spotka i pokona, tym bardziej niebezpieczny i szalony się staje. Poluje na coraz groźniejsze stwory, licząc na to, że znajdzie coś, co zdoła go zabić.

## SCHEMAT ROZWOJU ZABÓJCY

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  | ✗ | 🛡  | 💀 |    |    |     | +  |     |

## ŚCIEŻKA PROFESJI

### ✗ Zabójca Trolli – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Podstawowa), Hazard, Leczenie, Mocna Głowa, Odporność, Opanowanie, Unik, Wiedza (Trolle)

**Talenty:** Dwie Bronie, Nieustraszony (Wszystko), Szał Bojowy, Zabójca

**Wyposażenie:** Flaszka Mocnego Alkoholu, Topór, Tatuaże, Wstęp i Hańba

### ✗ Zabójca Olbrzymów – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Biała (Dwuręczna), Język (Bitewny), Sztuka Przetrwania, Wiedza (Olbrzymy), Wycena, Zastraszanie

**Talenty:** Groźny, Nieubiągany, Odwrócenie Szans, Twardziel

**Wyposażenie:** Biżuteria, Głowa Trolla, Wielki Topór

### 💀 Zabójca Smoków – Brąz 2

**Umiejętności:** Broń Zasięgowa (Rzucana), Percepcja, Wiedza (Smoki), Występy (Gawędziarstwo)

**Talenty:** Wściekły Atak, Nieustępлиwy, Krzepki, Niezwykle Odporny

**Wyposażenie:** Głowa Olbrzyma, Topory do Rzucania

### 🛡 Zabójca Demonów – Brąz 2

**Umiejętności:** Intuicja, Wiedza (Chaos)

**Talenty:** Bardzo Silny, Silny Cios, Straszny, Mistrz Walki

**Wyposażenie:** Smoczy Łeb

Unikamy ich, gdy to tylko możliwe. To wyrzutki pozbawione honoru. Mają tylko nadzieję na jego odzyskanie. Mimo wszystko karmimy ich i dajemy miejsce na spoczynek. W końcu są Wybrańcami Grimnira...

– Dimrond Zindrisson, Górnik

Herwig nie miał nic złego na myśli, naprawdę. Spytał tylko, dlaczego ten krasnolud ma te dziwne tatuaże. To wydarzyło się tak szybko. Nie zdążyłem nawet zauważyc, kiedy krasnolud się poruszył. Zobaczyłem tylko, jak Herwig pada na podłogę.

– Regimius, Doker

Wszyscy umrzemy, człeczyno. Liczy się tylko sposób, w jaki odejdziemy.

– Gotrek Gurnisson, Zabójca

Zanim Zabójca polegnie w bitwie, jego życie jest pełne przygód – szuka okazji do mierzenia się w walce z coraz potężniejszymi wrogami. Od czasu do czasu Zabójcy mają się przypadkowych zajęć, by zarobić na trunek albo opłacić swoje podróże. Po drodze zawsze jednak będą szukać śmierci. Wszyscy Zabójcy mieli wcześniej normalne życie i karierę, więc każdy z nich to coś więcej niż po prostu wojownik z życzeniem śmierci.

Gra Zabójcą to unikalne doświadczenie, ponieważ twój Bohater pragnie zginąć. Odegraj to. Szukaj chwalebnej zagłady. Odzyskaj swój honor. Umrzyj dobrze!





## ŻOŁNIERZ

człowiek, elf leśny, elf wysoki, krasnolud, niziołek

Dostajesz zapłatę za utrzymanie sprawności i dyscypliny, a gdy nadziejdziesz potrzeba, wyruszasz na wojnę.

Z rozkazu Imperatora Magnusa Pobożnego wydanego po Wielkiej Wojnie z Chaosem każda prowincja Imperium musi utrzymywać własną stałą Armię Prowincji. Podstawę tych armii stanowią Żołnierze szkoleni do walki jako część większych grup, w których umiejętności indywidualne uzupełnia siła wynikająca z liczbowości. Żołnierze rzadko zachęcani są do samodzielnego myślenia. Słyną ze stoickiego fatalizmu i przenoszą się z miejsca na miejsce, wykonując rozkazy przełożonych. Żołnierze mogą być łucznikami, kusznikami, halabardistami, strzelcami, miecznikami lub włócznikami, a to tylko najbardziej typowe jednostki w regimencie Armii Prowincji. Krasnoludy wykorzystują takich żołnierzy jak Młociarze i Grzmotomioty, podczas gdy szeregi elfów zapelnią zwykłe łucznicy i włócznice. Jest wiele innych rodzajów Żołnierzy, takich jak najemnicy, miejscowe oddziały milicji (rzadko lepsze od Rekrutów), wojska prywatne, siły zbrojne kultów i inne.

*Kapitan kazał nam zejść ze wzgórza. Więc zeszliśmy. Wtedy generałkazał nam wejść na wzgórze i czekać na dalsze rozkazy. Potem kapitan powiedział nam, że jesteśmy potrzebni na dole.*

– Holger Kass, 1. Regiment Halabardników z Bögenhafen

*Chociaż jest wiele Lordów i Dam,  
Życie żołnierza to wszystko, co znam,  
Karl-Franz rozkazuje, a my go słuchamy,  
Za góry i morza karnie wyruszamy.*

– piosenka marszowa, 118. Regiment Piechurów Reiklandzkich  
„Zielone Grzbietu”

Żołnierze nie mają dużo wolnego czasu, ale wciąż mogą przydarzać im się okazje do przygód. Poza sezonem kampanii wielu dostaje dłuższe przepustki. Oficerowie Armii Prowincji mogą także dowodzić małymi oddziałami Żołnierzy w celu zbadania niezwykłych wydarzeń na „terytorium” swojego regimentu. Niektórzy Oficerowie uważają tego rodzaju przygody za świetny trening podrzymujący sprawność ich podkomendnych. Nie-ludzcy Żołnierze często wykonują w Imperium różne misje. Są to przygody z samej swojej natury.

### SCHEMAT ROZWOJU ŻOŁNIERZA

| WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| +  | +  |   |    | + | +  |    |     | +  | +   |

### ŚCIEŻKA PROFESJI

#### ✚ Rekrut – Srebro 1

**Umiejętności:** Atletyka, Broń Biała (Podstawowa), Język (Bitewny), Muzyka (Bęben albo Piszczałka), Odporność, Opanowanie, Unik, Wspinaczka

**Talenty:** Mocne Plecy, Strzelec Wyborowy, Szuler Kościany, Urodzony Wojownik

**Wyposażenie:** Mundur, Skórzany Napierśnik, Sztylet

#### ❖ Żołnierz – Srebro 3

**Umiejętności:** Broń Biała (Dowolna), Broń Zasięgowa (Dowolna), Hazard, Mocna Głowa, Plotkowanie, Sztuka Przetrwania

**Talenty:** Etykieta (Żołnierz), Musztra, Szybkie Przeładowanie, Tarczownik

**Wyposażenie:** Broń (Dowolna), Hełm, Napierśnik

#### 💀 Sierżant – Srebro 5

**Umiejętności:** Dowodzenie, Intuicja, Leczenie, Percepcja

**Talenty:** Niewruszony, Walka w Ciasnoci, Wódz, Zmysł Bitewny

**Wyposażenie:** Oddział Żołnierzy, Symbol Rangi

#### 🛡 Oficer – Złoto 1

**Umiejętności:** Nawigacja, Wiedza (Sztuka Wojenna)

**Talenty:** Inspirujący, Mówca, Obieżyświat, Waleczne Serce

**Wyposażenie:** Awans, Lekki Koń Bojowy z Siodłem i Uprzężą, Mapa, Mundur Dobrej Jakości, Oddział Żołnierzy, Rozkazy, Symbol Rangi



# •UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY•



*„Mówi się, że gra w Szkarłatną Cesarską wymaga w 90 procentach szczęścia, a w 10 znajomości zasad, ale spróbuj grać, nie znając reguł, a za każdym razem przegrasz.”*

– Hermann Graumann, szuler, gawędziarz i kłamca

Podczas gry nierzaz znajdziecie się w sytuacjach, kiedy losy bohatera zawisną na włosku. Czy przeskoczy on przez szczelinę, czy runie w dół ku pewnej śmierci? Oczaruje nadgorliwego dworzanina czy ten wezwie straże, by się z bohaterem rozprawiły? To, czy i jak uda się dokonać któregoś z tych czynów, zależy od Umiejętności i Talentów. Te pierwsze opisują to, co potrafi bohater, te drugie to specjalne zdolności i sztuczki, których nauczył się w trakcie życia. Jeśli chcesz wiedzieć, jak działają w praktyce, opis ich stosowania znajduje się w **Rozdziale 5: Zasady**.

## UMIEJĘTNOŚCI

Cechy odzwierciedlają potencjał ciała i umysłu bohatera, Umiejętności zaś nabycą wiedzę, wyszkolenie i doświadczenie. Każde Rozwinięcie w Umiejętności oddaje lepsze jej opanowanie i zwiększa szansę na pomyślne wykonanie zadania. Dobrze wyszkoleni bohaterowie mogą pokonać pewnych siebie przeciwników, którzy przewyższają ich pod względem wrodzonego potencjału.

### USTALANIE POZIOMU UMIEJĘTNOŚCI

Wszystkie Umiejętności są powiązane z jakąś Cechą, wspomnianą w ich opisie. Wartość Umiejętności jest określana poprzez zsumowanie wartości Cechy podstawowej i liczby Rozwinięć wykupionych dla tej Umiejętności. Rozwinięciom poświęcono specjalne miejsce na karcie postaci.

**Przykład:** Sigrid posiada Ogładę 41 i wykupiła 5 Rozwinięć Umiejętności Charyzma, dlatego ostateczna wartość jej Charyzmy to 46 ( $41+5=46$ ).

### UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

#### I ZAAWANSOWANE

Umiejętności podzielone zostały na Podstawowe i Zaawansowane.

Umiejętności Podstawowe to takie, które są wrodzone lub pospolite do tego stopnia, że bezwiednie używa się ich w życiu codziennym. Testy Umiejętności Podstawowych można przeprowadzić nawet wtedy, gdy bohater nie wykupił żadnego ich Rozwinięcia. Wykonuje się wtedy Test Cechy powiązanej z daną Umiejętnością, jak to opisano w **Rozdziale 5: Zasady**.

**Przykład:** Sigrid nie wykupiła Rozwinięć Atletyki. Jako że jest to Umiejętność Podstawowa, bohaterka może wykonać jej Test, rzucając na powiązaną Cechę, czyli Zwinność.



Wykorzystanie Umiejętności Zaawansowanych wymaga specjalistycznej wiedzy, wyszkolenia czy osobistego doświadczenia, dla tego ich Testy można wykonywać tylko wtedy, gdy postać posiada w nich choć jeden punkt Rozwinięcia. Jeśli go nie ma, nie można nawet próbować wykonać Testu. Nieważne, jak bystry jest bohater, nie znając kruczków prawnych – czyli Umiejętności Wiedza (Prawo) – nie będzie w stanie pojąć meandrów systemu legislacyjnego Imperium.

**Przykład:** Inteligencja Adhemara wynosi 36 i nie ma on Rozwinięć ani w Umiejętności Podstawowej Hazard, ani w Zaawansowanej Leczenie. Obydwie opierają się na Inteligencji. Adhemar może wykonać Test Hazardu, mając 36% szans na powodzenie, ponieważ jest to Umiejętność Podstawowa i każdy może podjąć taką próbę. Jednak Leczenie to Umiejętność Zaawansowana, a jej brak oznacza, że Adhemar nie ma pojęcia, jak zaszyć ranę. Wie tyle, że w takiej sytuacji trzeba wezwać medyka.

## GRUPY UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALIZACJE

Niektóre Umiejętności opisujemy jako Grupy. Oznacza to, że dana Umiejętność należy do szerokiego wachlarza biegłości zgromadzonych pod jedną nazwą. Każda z konkretnych jej wersji nazywana jest Specjalizacją, a kiedy wspominają o niej zasady, jej nazwa znajduje się w nawiasie.

**Przykład:** Języki to Grupa Umiejętności, która pod jednym szyldem gromadzi znajomość wielu dialektów Starego Świata. Każdy z nich jest osobną Specjalizacją, traktowaną jak samodzielna Umiejętność, np. Język (Bretoński), Język (Krainy Zgromadzenia) czy Język (Magiczny).

W przypadku Grup Umiejętności, wykupując Rozwinięcie, musisz wskazać Specjalizację, do której będzie się ono stosowało. Niektóre dostępne opcje są jasno określone w opisie twojej Profesji i wybierasz spośród nich. W innych przypadkach (na przykład tam, gdzie Specjalizacja jest określona jako „dowolna”) będziesz musiał samodzielnie wybrać rozwijaną Specjalizację. Jeśli tak będzie, przeczytaj opis Umiejętności i wybierz jedną z wymienionych w nim Specjalizacji lub, za zgodą Mistrza Gry, stwórz własną, która będzie pasowała do twojej postaci.

**Przykład:** Opis Profesji Theodory wskazuje, że może ona wybrać dowolną Specjalizację Umiejętności Wiedza. To oznacza, że po wykupieniu Rozwinięcia gracza musi podjąć decyzję i dokonać wyboru. Po zastanowieniu wybiera ona umiejętność Wiedza (Teologia), pokazując, że Theodora posiadała wiedzę na temat bogów.

Poza tym Grup Umiejętności dotyczą wszystkie zasady ogólne, przy czym każda Specjalizacja jest uznawana za osobną Umiejętność.

**Przykład:** Sigrid posiada 8 Rozwinięć w Umiejętności Podstawowej Występy (Śpiewanie), ale żadnego w Występy (Aktorstwo). To oznacza, że gdy będzie występowała jako aktorka, jej gracza będzie wykonywała Testy tylko na Ogląd, wynoszącą 41. Gdy Sigrid zacznie jednak śpiewać, jej gracza będzie rzuciła ponizej 49 (41+8=49). Theodora z kolei posiada jedno Rozwinięcie w Umiejętności Zaawansowanej Tresura (Gołębie), ale nie rozwinęła Umiejętności Tresura (Konie). To oznacza, że potrafi nauczyć gołębie, by zrzuciły bomby na wrogów, ale nie będzie potrafiła ułożyć konia, bo nie zna dość dobrze tych zwierząt.

## PEŁNA LISTA UMIEJĘTNOŚCI

### UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Atletyka, Broń Biała, Charyzma, Dowodzenie, Hazard, Intuicja, Jeździectwo, Mocna Głowa, Nawigacja, Odporność, Opanowanie, Oswajanie, Percepcja, Plotkowanie, Powołanie, Przekupstwo, Skradanie, Sztuka, Sztuka Przetrwania, Targowanie, Unik, Wioślarstwo, Wspinaczka, Występy, Zastraszanie.

### UMIEJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE

Badania Naukowe, Broniąc Zasiegowa, Język, Kuglarstwo, Leczenie, Modlitwa, Muzyka, Opieka nad Zwierzętami, Otwieranie Zamków, Pływanie, Rzemiosło, Sekretne Znaki, Splatanie Magii, Tresura, Tropienie, Wiedza, Wycena, Zastawianie Pułapek, Zwinne Palce, Żeglarstwo.



## WALKA

Wiele Umiejętności ma zastosowanie w walce. Podpowiedzi i sugestie, jak z nich skorzystać, można znaleźć przy ich opisie. Lista przykładów nie jest kompletna, więc jeśli będziesz miał własny pomysł, omów go z MG.

## PEŁNA LISTA UMIEJĘTNOŚCI

### Atletyka (Zw) podstawowa

Atletyka określa swoją umiejętność biegania, skakania, poruszania się z szybkością i gracją oraz ogólną sprawność fizyczną. Wykorzystanie Atletyki w walce jest dokładniej opisane na stronie 164 w podrozdziale **Poruszanie się**.

### Badania Naukowe (Int) zaawansowana

Ta Umiejętność opisuje, jak sprawnie idzie ci łączenie faktów i syntez informacji znalezionych w zakamarkach bibliotek. Badania Naukowe wymagają posiadania Talento Czytanie i Pisanie (patrz strona 134).

Samo posiadanie tej Umiejętności oznacza, że nie musisz wykonywać Testu, by odnaleźć potrzebne informacje w uporządkowanej bibliotece, jeśli tylko będziesz miał dość czasu. Jeżeli szukasz konkretnej, choć mało znanej informacji lub jeśli się śpieszysz, będziesz musiał wykonać Wydłużony Test Badań Naukowych o stopniu trudności zmodyfikowanym przez zawartość biblioteki. Wymagany PS zależy od tego, jak wąski jest temat badań.

Badania Naukowe nie mają zastosowania w walce, chyba że szukasz podręcznika o technikach szermierczych.



## BADANIA NAUKOWE I BIBLIOTEKI

Biblioteki Starego Świata mogą mieć formę niewielkiej prywatnej kolekcji albo przepastnych archiwów uniwersyteckich lub świątynnych.

Wykorzystanie Umiejętności Badania Naukowe do znalezienia książki w domowej bibliotece zajmie 5 minut, ale podobne poszukiwania w dużym lektورium akademickim będą wymagać godziny lub więcej na jeden Test. Owcem takiej kwerendy może być niezwykła i ezoteryczna wiedza...

### Broń Biała (WW) *podstawowa, grupa*

Ta Umiejętność opisuje twoją sprawność w posługiwaniu się rozbijaniem broni do walki wręcz. Każda Specjalizacja w Broni Białej oznacza, że zostałeś wyszkolony w walce daną kategorią oręża. Jeśli chcesz lub przyjdzie ci walczyć bronią, w której nie jesteś wyszkolony, zajrzyj do **Rozdziału 11: Przewodnik konsumenta**, gdzie w opisie broni znajdziesz zasady i negatywne modyfikatory stosowane w tej sytuacji. **Rozdział 5: Zasady** bardziej szczegółowo opisuje walkę i wykorzystanie tej Umiejętności.

**Specjalizacje:** Podstawowa, Bijatyka, Drzewcowa, Dwuręczna, Kawaleryjska, Korbacze, Parującą, Szermiercza.

### Broń Zasięgowa (US) *zaawansowana, grupa*

Były pierwszy lepszy potrafi cisnąć kamieniem, wykorzystując do tego Umiejętności Strzeleckie, ale skuteczne używanie łuków czy pistoletów wymaga ćwiczeń i praktyki.

Jeśli chcesz lub przyjdzie ci strzelać czy miotać bronią, gdy nie jesteś wyszkolony, zajrzyj do **Rozdziału 11: Przewodnik konsumenta**, gdzie w opisie oręza znajdziesz zasady i negatywne modyfikatory stosowane w tej sytuacji. **Rozdział 5: Zasady** bardziej szczegółowo opisuje walkę i wykorzystanie tej Umiejętności.

**Specjalizacje:** Broń Eksperymentalna, Broń Miotana, Broń Oplątująca, Broń Prochowa, Kusze, Łuki, Materiały Wybuchowe, Proce.

### Charyzma (Ogd) *podstawowa*

Dzięki Charyzmie możesz sprawić, że ludzie będą dobrze o tobie myśleli, zgadzali się z twoim zdaniem i przystaną na twoje propozycje. Udany **Przeciwstawny Test Charyzmy** przeciw **Opanowaniu** pozwala wpływać na zachowanie jednej lub więcej istot. Ich liczba jest określana przez Bonus z Ogłady + PS Testu. Określanie, kogo udało się przekonać, należy zacząć od istot z najniższą Siłą Woli. Jeśli takie postaci są pozytywnie nastawione do bohaterów, nie trzeba tu wykonywać Testu Przeciwstawnego, wystarczy Test Prosty.

MG może pozwolić na wykonanie Testu Charyzmy w walce, jeśli uważa, że wrogów wzruszy błaganie o życie lub nawoływanie do porzucenia przemocy (aha, i powodzenia w przekonywaniu do czegokolwiek goblinów!).

Jeśli używasz Charyzmy jako swojej Akcji, liczba istot pod jej wpływem jest określana, jak opisano wyżej. Jeżeli bronisz się tą Umiejętnością, możesz wpływać nią tylko na napastnika. Jeśli Test się powiedzie, w tej Rundzie przekonani napastnicy nie atakują, a ty zdobywasz +1 Przewagę. Testy Charyzmy możesz wykonywać co Runde, aż z nich zrezygnujesz albo któryś z nich zakończy się porażką. Oznacza to, że czas gładkich słówek dobiegł końca.





## PRZEMAWIANIE

Testu Charyzmy można użyć, by kwięciastą mową wpływać na wielu słuchaczy. Jeśli mogą cię usłyszeć i są otwarci na argumenty, możesz wpływać na tyle istot, ile wynosi twój Bonus z Oglądy + PS Testu Charyzmy. Najpierw twojemu wpływowi poddają się osoby z najniższymi wartościami Siły Woli. Jeśli tłuszcz jest podburzona lub nie chce słuchać, należy wykonać Przeciwstawny Test Charyzmy przeciw średniej Sile Woli (zazwyczaj 35). Porażka oznacza, że nie udało się przekonać tłumu.

Talenty Przemawianie i Krasomówstwo mogą znaczowo zwiększyć liczbę osób, na które działają twoje słowa. Zdziwiająca Porażka (-6) (patrz strona 152) Testu Charyzmy oznacza, że tłuszcz burzy się, słysząc twoje słowa, i stajesz się obiektem jej wściekłości...



## ŻEBRANIE

Umiejętności Charyzma można też użyć, żeby błagać o jałmużnę. Udany Test przyniesie żebrawi liczبę miedziaków równą Bonusowi z Oglądy + PS na godzinę. O stopniu trudności decyduje sposób żebrańia oraz to, ile współczucia wzbudza twój wygląd. Jeśli Test się powiedzie, ale bez sukcesu mierzzonego w stopniach, udaje ci się wyblagać kilka drobniaków. Zdziwiająca Porażka (-6) oznacza, że żebrawiem ściągnąłeś na siebie uwagę straży miejskiej, popadłeś w konflikt z innymi żebrawami lub doszło do jakichś nieprzewidzianych trudności.

**Uwaga:** postacie nakryte na żebraniu przez znajomych lub współpracowników muszą się liczyć z utratą Statusu, chyba że już są Żebrawami lub wykonują inną, niezbyt chlubną Profesję.



## Dowodzenie (Ogd) podstawowa

Ta Umiejętność opisuje twoją zdolność do przewodzenia innym oraz wzbudzania w nich szacunku. Choć zwykle ujawnia się ona na polu bitwy, to urodzony przywódca potrafi błyskawicznie reagować na zagrożenia takie jak pożar, a szlachcic sprawnie wyda polecenia służbie.

Udany Test Dowodzenia pozwala ci kierować grupą innych istot w liczbie równej twojemu Bonusowi z Oglądy + uzyskanym PS. Jeśli polecenia kierujesz do tych, którzy są ci podlegli – jak arystokrata do służby czy sierżant do podkomendnych – jest to Test Zwykły. Jeżeli nie istnieje hierarchia przywództwa lub polecenie jest wyjątkowo niebezpieczne, na przykład zwykli piechurzy mają zaatakować hydry, należy wykonać Test Przeciwstawny, zwykle przeciw Opanowaniu.

W walce Test Dowodzenia może zachęcić podwładnych do bardziej zacieklej walki. Powodzenie w nim daje premię +10 do wszelkich Testów Psychologii aż do końca następnej Rundy (patrz strona 190).

Co więcej, dzięki tej Umiejętności możesz przenosić Przewagę na sprzymierzeńców, którzy są w stanie cię usłyszeć. Po udanym Testie Dowodzenia jesteś w stanie przenieść Przewagę na wybranego towarzysza, a za każdy PS możesz dodać +1 Przewagę ze swojej puli dowolnemu sprzymierzeńcowi, który jest w stanie cię usłyszeć.

**Przykład:** Szlachetny Ludwig von Schemp obserwuje, jak jego dwóch ochroniarzy przez trzy Rundy zmaga się ze zbirami. Wykorzystał Umiejętność Intuicja, dzięki czemu zgromadził aż trzy Przewagi. Obawiając się, że impas będzie się przeciągał, wydaje rozkaz ataku na herszta bandytów. Wykonuje udany Test Dowodzenia i osiąga 5 PS. Pierwszemu z ochroniarzy daje 2 Przewagi, a drugiemu 1 Przewagę, licząc, że błyskawicznie rozprawią się oni z natrętami.



## KTO TU JEST SZEDEM?

MG powinien mieć świadomość, że gdy jedni gracze zaczną wydawać rozkazy postaciom innych, może dojść do tarć wewnętrz grupy. Jeśli należą do niej bohaterowie pochodzący z różnych klas społecznych czy noszący różne stopnie wojskowe, należy omówić, jak będzie to oddawane w trakcie gry, by zasady były jasne, a wszyscy dobrze się bawili.

### Hazard (Int) podstawowa

Ta Umiejętność pozwala ci określić, jak opłacały się zakład i czy warto próbować szczęścia w grach na pieniądze.

Podczas rozgrywki wszyscy jej uczestnicy wykonują Test Hazardu, korzystając ze wszystkich przysługujących im modyfikatorów. Wygrywa ten, kto uzyska najwięcej PS. Jeśli dojdzie do remisu, z gry odpadają te postacie, które uzyskały niższe wyniki, a remisujący muszą wykonać kolejny Test Hazardu i powtarzać go, aż zostanie wyłoniony jeden zwycięzca.

Bardziej nieuczciwy wpływ na grę można mieć, wykorzystując Umiejętność Zwinne Palce.



## ZASADA OPCJONALNA

Niektoří gracze lubią odgrywać hazard, wykorzystując karty lub kostki. Jeśli tak jest przy twoim stole, to udany Test Hazardu pozwala na wyciągnięcie dodatkowej karty z talii lub przerzut kości. MG musi się najpierw na to zgodzić. Każdy osiągnięty PS Testu daje dodatkową szansę wpłyńcia na wynik gry.

### Intuicja (I) podstawowa

Intuicja pozwala ci orientować się w otoczeniu tak, byś mógł ustalić, czy wszystko jest w porządku. Umożliwia także wyczuwanie, czy inne osoby są wobec ciebie szczerze, a udany Test da ci podpowiedź dotyczącą tego, co tak naprawdę dzieje się wokoło. MG określa, co to za informacja, na przykład czy dana osoba wierzy w to, co mówi, jakie panuje nastawienie wobec miejscowego

szlachcica, czy pomoc oferowana jest szczerze. Jeśli ktoś rzeczywiście działa w złej wierze, może przeciwstawić się twojej Intuicji Testem Opanowania lub Występów (Aktorstwo).

W walce udany Test Intuicji może dać +1 Przewagę, kiedy uważnie będziesz obserwował otoczenie i przeciwników. Możesz ją gromadzić, jeśli masz jak obserwować wrogów i nikt ci nie przeszkadza (na przykład atakując cię). W ten sposób możesz zgromadzić Przewagę w maksymalnej wysokości równej twojemu Bonusowi z Inteligencji.

### Jeździecwo (Zw) podstawowa, grupa

Ta Umiejętność określa, jak dobrze radzisz sobie z jeźdzeniem na określonym rodzaju zwierząt. Jeździecwo (Konie) pozwala ci dosiadać koni, mułów czy osłów i im podobnych. Testy Jeździecwa musisz wykonywać jedynie wtedy, gdy podejmujesz się czegoś niecodziennego: zmuszasz rumaka do wyścigu, podejmujesz się ujeżdżania, pokonujesz niebezpieczny teren czy szarżujesz do walki. Jeśli robisz coś prostszego i posiadasz choć jeden punkt Rozwinięcia w tej Umiejętności, działanie kończy się sukcesem bez Testu.

Dosiadając wierzchowca, poruszasz się z jego Szybkością, a jeśli zmuszasz go do skoków czy biegu, wykonujesz Test Jeździecwa, a nie Atletyki. Jeśli gnasz do dalekiego celu, może być wymagany Wydłużony Test Jeździecwa, a liczba potrzebnych PS zależy od odległości do pokonania. Liczba wymaganych Testów będzie wskazywała na to, jak daleko jest do punktu docelowego. Na Testy Jeździecwa mogą wpływać modyfikatory związane z warunkami pogodowymi czy narwiistością wierzchowca.Więcej informacji o nich znajduje się w **Rozdziale 12: Bestiariusz**.

Jeździecwo jest niezwykle przydatne i często wykorzystywane w walce, co opisano w **Rozdziale 5: Zasady**.

**Specjalizacje:** Konie, Gryfy, Pegazy, Półgryfy, Wielkie Wilki.

### Język (Int) zaawansowana, grupa

Ta Umiejętność pozwala ci władać innymi językami niż twój ojczysty. Wszyscy bohaterowie potrafią mówić w reikspielu, mowie Imperium, oraz rodzinnym języku (jeśli postać pochodzi z rejonów, gdzie nie mawia się w reikspielu). Nie trzeba wykonywać Testu, by porozumieć się w ten sposób, a jeśli Twoja gra dzieje się w innym regionie Starego Świata, zastąp reikspiel miejscowym językiem.

Jeśli posiadasz Umiejętność Język, jesteś w stanie dogadać się w danej mowie oraz rozumieć proste pojęcia. Jeżeli temat rozmowy stanie się bardziej skomplikowany, możesz być zmuszony do wykonania Testu Umiejętności, by sprawdzić, czy znasz mało używany dialekt lub specjalistyczne słownictwo.

**Uwaga:** Umiejętność Język (Magiczny) jest wykorzystywana do rzucania czarów i niekiedy skutki nieudanego Testu mogą być... nieprzyjemne.Więcej informacji na ten temat znajduje się w **Rozdziale 8: Magia**.

**Specjalizacje:** Język Bitewny, Bretoński, Klasyczny, Gildii, Khalid, Magiczny, Złodziei, Tileański.

## JĘZYKI STAREGO ŚWIATA

Poniżej znajduje się lista głównych języków mówionych oraz ludów, które nimi władają. Oprócz nich istnieje jeszcze wiele dialektów, gwar i narzeczy, ale nie słyszy się ich na co dzień w Reiklandzie.

| Język                       | Używany przez...  |
|-----------------------------|---|
| <b>Albioński</b>            | ...rzadko spotykanych mieszkańców Albionu, pochodzących z odległej, owianej mgłami wyspy.   |
| <b>Bitewny</b>              | ...wojowników ze Starego Świata. Bardzo popularny wśród żołnierzy i najemników, wykorzystywany jest do wydawania krótkich rozkazów podczas bitwy. Mówią się, że wymyśliła go bogini Myrmidia, gdy jeszcze kroczyła wśród śmiertelników.   |
| <b>Bretoński</b>            | ...mieszkańców Bretonii, często odwiedzających Reikland. Bretonia to kraina rycerskiej odwagi położona na południowy zachód od Imperium.  |
| <b>Elthárin</b>             | ...mieszkańców Athel Loren, Laurelornu oraz kupców z dalekiego Ulthuanu. Elthárin to mowa elfów, tonalny język o wielu dialektaх; bardzo trudny do opanowania dla innych ras.   |
| <b>Estalijski</b>           | ...mieszkańców Estalii, słonecznych królestw położonych na południowy zachód od Imperium, słynących z zażartych intryg politycznych i kultu bogini Myrmidii.  |
| <b>Grumbarth</b>            | ...przez ogry. Niewielu nauczyło się tego prostackiego języka, choć najemnicy wydają w nim rozkazy najemnym ogrom.  |
| <b>Hospodarnyj</b>          | ...mieszkańców Kisleva, twardego ludu, zamieszkującego mroźne tereny na wschód od Imperium. Cudzoziemcy nazywają te mowy kislevskim lub kislevickim.  |
| <b>Jałowej Krainy</b>       | ...przez wiejską ludność Jałowej Krainy, smaganej wichrami ziemi na zachód od Reiklandu. Choć językiem urzędowym w jej stolicy, Marienburgu, jest reikspiel, to mówi się tam po swojemu, a mowa Imperium jest tylko pamiątką po tym, że Jałowa Kraina była kiedyś jego prowincją.   |
| <b>Klasyczny</b>            | ...przez ludzkich uczonych wszelkiego rodzaju. Pierwsze zapiski pochodzą sprzed 3000 lat i stanowią dowód na to, że język klasyczny był pierwszym językiem pisany. Dziś używany jest w akademickich rozprawach, czarodziejskich księgach i świętych pismach.  |
| <b>Khazalid</b>             | ...krasnoludy z gór, a w szczególności z królestw Karaz Ankor. Mowa ta jest szeroko znana pośród kultu Sigmara, który czci i pielęgnuje silne związki między Sigmarem-śmiertelnikiem a krasnoludami.  |
| <b>Krainy Zgromadzenia</b>  | ...lud zamieszkujący Krainę Zgromadzenia, prowincję Imperium, w której osiadły niziolki. Poza jej granicami ta mowa jest słabo znana.   |
| <b>Magiczny</b>             | ...czarodziejów. Magiczny to tonalny język, stosowany do kształtowania Wiatrów Magii i nadawania im namacalnej formy. Akademicka forma tej mowy jest nauczana w Kolegiach Magii i nazywana <i>Lingua Praestantia</i> . Znacznie różni się od skarłatej i gminnej formy, wykorzystywanej przez wiedźmy i niekształconych zaklinaczy. Języka Magicznego nie używa się w potocznej rozmowie. |
| <b>Norsmeński</b>           | ...ludy zamieszkujące Norskę. To mowa rozpowszechniona na północ Imperium w Nordlandzie i Ostlandzie, a także znana powszechnie w Jałowej Krainie i Kislevie.   |
| <b>Reikspiel</b>            | ...mieszkańców Imperium. To mowa, którą najczęściej słyszeć będą Bohaterowie Graczy z ust sojuszników i wrogów. Choć występuje w niezliczonej ilości dialektów i gwar regionalnych, to jednak są one wzajemnie zrozumiałe. To współczesna odmiana języka, którym kiedyś mówił Bóg-Imperator Sigmar, kiedy jako śmiertelnik stąpał pomiędzy ludźmi ponad dwa tysiące lat temu.             |
| <b>Queekish</b>             | ...mieszkańców Pod-Imperium. To mowa skavenów i ich licznych niewolników. Mało kto przyznaje się do jej znajomości, podobnie jak niewielu jest gotowych przyznać, że taki język w ogóle istnieje.   |
| <b>Tileański</b>            | ...mieszkańców Tilei, którzy do Imperium trafiają głównie jako kupcy lub najemnicy. Księstwa Tilei leżą daleko na południe i słyną ze zdradzieckich intryg, politykierstwa i silnego kultu Myrmidii.  |
| <b>Złodziejska grypsera</b> | ...uliczników Starego Świata. Używane wyrażenia są silnie powiązane z daną okolicą, dlatego tileńska i imperialna grypsera to zupełnie różne dialekty.  |



## ZASADA OPCJONALNA: JĘZYK BITEWNY

Język Bitewny składa się z szeregu prostych komend i znaków, używanych w czasie bitwy. Gracze dysponujący tą Umiejętnością mogą się porozumiewać ze sobą podczas walki bez negatywnych konsekwencji. Ci, których bohaterowie nie mają tej Umiejętności, nie są w stanie sprawnie koordynować swoich działań czy omawiać strategii po rozpoczęciu starcia.

### Kuglarstwo (Zw) zaawansowana, grupa

Opanowałeś któryś z dziedzin sztuki, być może występując na ulicach, by zarobić na życie, lub podróżując z wędrowną trupą. Udany Test Umiejętności pozwala ci zabawiać widzów znajdujących się dość blisko, by cię widzieć lub słyszeć, a PS pokazują, jak dobrze się spisałeś.

W walce Kuglarstwo może dać pewną przewagę, zwłaszcza jeśli jest związane z aktywnością fizyczną. Za zgodą MG możesz spróbować Testu Kuglarstwa (Akrobatyki) w ramach uniku. Inne rodzaje sztuczek mogą okazać się przydatne do rozpraszania uwagi wrogów, być może dając Przewagę, jeśli wymyślisz odpowiednio ciekawy sposób. Niektóre odmiany jarmarcznej sztuki mogą być wykorzystane jako broń, na przykład Kuglarstwo (Połykanie Ognia), gdy zioniesz płomieniem w przeciwników.

**Specjalizacje:** Akrobatyka, Chodzenie po Linie, Komedianctwo, Mimika, Połykanie Ognia, Taniec, Żonglowanie.

### Leczenie (Int) zaawansowana

Zostałeś nauczony, jak leczyć rany i choroby. Udany Test Leczenia pozwala na:

- Zdiagnozowanie choroby, infekcji czy zarazy.
- Leczenie choroby (patrz strona 188).
- Wyleczenie tylu Punktów Żywotności, ile wynosi twój Bonus z Inteligencji + PS (**Uwaga:** pacjent może skorzystać z efektów tylko jednego Testu Leczenia na spotkanie). Jeśli używanie są sterylne narzędzia i odpowiednie środki, postać uniknie zakażenia spowodowanego przez ranę (patrz strona 181).
- Zatamowanie Stanu *Krwawienie*. Każdy PS niweluje jedno wystąpienie tego Stanu.

Niedany Test Leczenia może sprawić, że postać odniesie obrażenia, jeśli suma Bonusu z Inteligencji i PS okaże się równa 0. Zdumiewająca Porażka oznacza, że u pacjenta rozwija się drobna infekcja (patrz strona 187).

Udany Test Leczenia podczas opieki nad chorym oznacza, że tego dnia medyk nie zaraził się chorobą. Każdy PS sprawia, że jedna dodatkowa postać także uniknie zarażenia. Każdy pełen dzień spędzony pod opieką medyka skraca czas trwania choroby o jeden dzień do minimum jednego.Więcej informacji na ten temat znajduje się w podroziale Choroby i infekcje w **Rozdziale 5: Zasady**.

Niektóre obrażenia wymagają interwencji chirurgicznej. Więcej informacji na temat jej przeprowadzania znajduje się w opisie Talentu Chirurgia. Leczenie obrażeń zostało z kolei opisane w podroziale Obrażenia w **Rozdziale 5: Zasady**.

MG może modyfikować trudność Testu, by oddać śmiertelność choroby, warunki leczenia, dostępne materiały czy wpływ stresu. Podczas walki Testy Leczenia powinny być rzadko wykonywane, a jeśli już, to jako Wymagające (+0).

### Mocna Głowa (Wt) podstawowa

Umiejętność pokazuje to, że potrafisz spożywać napoje wysokokoncentrowane, nie tracąc rezonu, pomyślunku ani przytomności.

Po wypiciu każdej porcji należy wykonać Test Mocnej Głów, zmodyfikowany o siłę trunku. Każdy nieudany Test oznacza upicie się i związany z tym modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zwinności i Zręczności oraz Inteligencji. Maksymalnie każda z tych Cech może zostać zmniejszona o -30. Jeśli nie uda ci się tyle Testów, ile wynosi twój Bonus z Wytrzymałości, stajesz się śmiertelnie ochlapusem. Wykonaj rzut 1k10 i jego wynik odczytaj w tabeli poniżej.

| 1k10 | Śmierdzący ochlapus  |
|------|--|
| 1-2  | „Marienburska brawura!”: Otrzymujesz premię +20 do Testów Opanowania.  |
| 3-4  | „Jeszteś mojem najlepszym funflem!”: Ignorujesz wszystkie Uprzedzenia i Wrogości (patrz strona 190).   |
| 5-6  | „Czemu wszystko się chwieje?!”: W swojej Turze możesz albo wykonać Ruch, albo Akcję, ale nie jedno i drugie. Patrz strona 158.   |
| 7-8  | „Już ja was wszystkim pokażę!”: Nabierasz Uprzedzenia (Wszyscy!) (patrz strona 190).   |
| 9-10 | „Co ja tu u licha robię?!”: Budzisz się następnego dnia z potężnym kacem, nie pamiętając, co się wydarzyło. MG i reszta drużyny opowiedzą ci, jak skompromitowała się twoja postać. Wykonaj Test Mocnej Głów, którego niepowodzenie będzie oznaczać, że Twoja postać nabyla Stan <i>Zatrucie</i> . |

Po godzinie powstrzymywania się od alkoholu należy wykonać **Wymagający (+0) Test Mocnej Głów**. Postać otrzeźwieje po liczbie godzin równej 10 - PS tego Testu. Wtedy też znikną modyfikatory oddziałujące na Cechy. Gdy się już tak stanie, wykonaj kolejny **Wymagający (+0) Test Mocnej Głów**. Jego niepowodzenie oznacza kaca i Stan *Zmęczony*, który nie minie wcześniej niż za 5 - PS godzin.

Możesz wydać 1 Punkt Determinacji, by do końca swojej następnej Rundy otrząsnąć się z negatywnych skutków bycia pijanym (patrz strona 171).

### Modlitwa (Ogd) zaawansowana

Twoja umiejętność przywoływania mocy boskiej i komunikowania się z nadprzyrodzonym patronem. Więcej informacji o tym, jak działają modlitwy i jak szukać boskiej pomocy, znajduje się w **Rozdziale 7: Religie i Wierzenia**.

Jeśli MG (biorąc pod uwagę zasady wiary i sytuację) zgodzi się na to, możesz modlić się z prośbą o skupienie umysłu. Każda Runda poświęcona na to i udany Test Modlitwy dają ci +1 Przewagę. Możesz ich w ten sposób zebrać maksymalnie tyle, ile wynosi Bonus z twojej Oglądy.

Jeśli twoi wrogowie rozumieją język, w którym przemawiasz, rozpoznają symbol twojej wiary (i się go obawiają), możesz użyć Testu Modlitwy tak, jakbyś próbował ich zastraszyć.

### Muzyka (Zr) zaawansowana, grupa

Ta Umiejętność wyraża, jak dobrze potrafisz grać na instrumentie muzycznym i zabawiać publiczność. Udany Test pozwala ci grać dla tych, którzy są dość blisko, by cię widzieć i słyszeć, a PS pokazują, jak dobrze wykonał utwór.

**Specjalizacje:** Dudy, Harfa, Lutnia, Obój, Skrzypce.



## STARY ŚWIAT JEST TEATREM...

Choć Grupy Umiejętności Kuglarstwo, Muzyka i Występy są podobne, to każda z nich opisuje inny rodzaj zdolności.

**Kuglarstwo** to zaawansowane Umiejętności, wykorzystujące Zwinność. Specjalizacje te wymagają ćwiczeń i opierają się na koordynacji oraz sprawności ruchowej.

**Muzyka** to grupa zaawansowanych Umiejętności, opartych na Zręczności, odzwierciedlających opanowanie sztuki wymagającej studiów i ćwiczeń.

**Występy** to Umiejętności podstawowe, opierające się na Oglądzie. Każdy może spróbować zaśpiewać piosenkę czy opowiedzieć historyjkę, nawet nie będąc do tego przygotowanym.

Wybór Specjalizacji i tego, do której kategorii należy, powinien być dokonany z namysłem. Pomyśl o tym, jak bohater będzie wykorzystywał Umiejętność. Czy niewykształcony żółtodziób jest w stanie podawać zadaniu? Każdy może śpiewać lepiej lub trochę gorzej, ale dajcie mu do ręki dudy...

### Nawigacja (I) podstawowa

Dzięki tej Umiejętności potrafisz odnaleźć się w dzicy, podróżować orientując się według charakterystycznych punktów terenowych, gwiazd lub korzystając z map. Samo posiadanie tej Umiejętności sprawia, że z grubsza wiesz gdzie jesteś i bez Testu potrafisz dotrzeć z jednego charakterystycznego miejsca do drugiego. Rzut na tę Umiejętność jest wymagany wtedy, gdy bohater jest zdezorientowany lub gdy podróży z dala od utartych szlaków i znanych mu okolic. Powodzenie Testu oznacza, że obiera dobry kierunek lub unika jakiegoś nieszczęścia.

Jeżeli podróż się ciągnie, MG może poprosić o Wydłużony Test Nawigacji, zmodyfikowany przez panujące warunki, obecność charakterystycznych punktów terenowych i dostęp do informacji geograficznych. Wymagana liczba PS zależy od tego, jak daleko znajduje się cel podróży. Jeden rzut może oznaczać od godziny do dnia wędrówki, zależnie od tego dokąd udają się bohaterowie.

### Odporność (Wt) podstawowa

Odporność pozwala oprzeć się trudnościami fizycznymi, wytrzymać głód i pragnienie, siedzieć bez ruchu przez kilka godzin albo nie zważyć na pogodę. Test Odporności jest wykonywany, by oprzeć się różnym Stanom czy uwolnić się spod ich wpływu (patrz strona 167) lub gdy postać odzyskuje utraconą Żywotność. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **Rozdziale 5: Zasady**.

### Opanowanie (SW), podstawowa

Opanowanie pozwala zachować spokój w nerwowej sytuacji, oprzeć się strachowi w obliczu czegoś potwornego i obstawać przy swoim.

Opanowanie jest głównie wykorzystywane w Testach Przeciwwstawnego przeciw Charyzmie, Zastraszaniu i im podobnych. Możesz zostać zmuszony do wykonania Testu Opanowania, gdy Twoja postać ma zrobić coś, czego normalnie by się nie dopuściła. Opanowanie jest Umiejętnością wykorzystywaną do ograniczenia efektów Psychologii (patrz strona 190).

### Opieka nad Zwierzętami (Int) zaawansowana

Opieka nad Zwierzętami pozwala Ci dbać o zwierzęta i leczyć je, jeśli zachorują lub zostaną ranne.

Jedno Rozwinięcie w tej Umiejętności oznacza, że nie musisz wykonywać Testów, by utrzymać zwierzęta w zdrowiu. Rzut na Opiekę nad Zwierzętami może być potrzebny, by:

- zauważać oznaki choroby;
- zrozumieć, dlaczego zwierzęta są nieposłuszne, krąbrne lub źle się mają;
- ocenić jakość zwierzęcia;
- wyleczyć zwierzę, przywracając mu tyle Żywotności, ile wynosi Bonus z Inteligencji postaci plus Poziom Sukcesu (**Uwaga:** zwierzę może skorzystać z takiej pomocy tylko raz na sesję);
- zatańować Stan Krwawienia;
- przygotować zwierzę na wystawę.

W walce możesz ocenić zwierzę pod kontrolą przeciwnika, wykonując Test Opieki nad Zwierzętami. Jego sukces daje tobie oraz tym, którym przekażesz informację, premię +10 do trafienia zwierzęcia lub jego jeźdza. Utrzymuje się ona do końca twojej następnej Turы. Wskazujesz na poluzowany pas, zranioną kończynę czy inną słabość zwierzęcia. Opieka nad Zwierzętami daje maksymalną premię +10 na zwierzę, nawet jeśli więcej postaci zdało taki Test.



## ZWIERZĘTA

To, czy względem zwierzęcia można zastosować Umiejętności Opieka nad Zwierzętami lub Tresura, zależy tylko i wyłącznie od MG. W przypadku niektórych istot sprawa jest oczywista: pies, koń czy półgryf to zwierzęta. Można uważać, że smoki także poddają się Tresurze, ale spróbuj to powiedzieć smokowi...

## Oswajanie (SW) *podstawowa*

Ta Umiejętność opisuje, jak dobrze potrafisz zaprzyjaźnić się ze zwierzęciem, uspokoić je i zmusić do uległości.

Udany Test Oswajania pozwala ci wpływać na zachowanie jednego lub więcej zwierząt (maksymalnie tylu, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli + PS). Jeśli zwierzęta są z natury uległe, Test nie jest Przeciwstawny, choć z reguły zwierzę opiera się twoim wysiłkiem swoją Siłą Woli.

W walce możesz użyć Oswajania, jeśli twoimi przeciwnikami są zwierzęta. Powodzenie oznacza, że nie zaatakują cię w tej Rundzie, a ty zdobywasz +1 Przewagę. Możesz powtarzać Test co Rundę, aż zadecydujesz się zaprzestać lub zakończyć się on niepowodzeniem. To oznacza, że zwierzę poddało się instynktowi i nie masz na nie już wpływu.



## Otwieranie Zamków (Zr) *zaawansowana*

Wiesz, jak działają zamki, i potrafisz je otworzyć, nie posiadając kluczy. Rozpracowanie zabezpieczenia wymaga zwykle Wydłużonego Testu i określonej liczby PS, zależnej od skomplikowania mechanizmu.



## ZAMKI I ICH OTWIERANIE

Poziom trudności otwarcia zamka został określony przy założeniu, że włamywacz posiada odpowiednie wytrychy. Jeśli używa improwizowanych narzędzi, na przykład ze spiniki do włosów, otrzymuje modyfikator -10 do Testu. By wykonać jeden rzut, należy poświecić całą Rundę na rozpracowanie mechanizmu, choć MG może uznać, że zardzewiały mechanizm będzie dłużej stawać opór. Jeśli prowadzący uzna, że zamek jest prosty, to rozpracować go może nawet ktoś niezajmujący się na otwieraniu zamków, jeśli z powodzeniem wykona Bardzo Trudny (-30) Test Zręczności. Poniższa tabela oferuje przykłady stopnia trudności otwarcia typowych zamków, spotykanych w Starym Świecie.

| Rodzaj zamka        | Stopień trudności   | PS |
|---------------------|---------------------|----|
| Zatrzask            | Przeciętny (+20)    | 0  |
| Zwykłe drzwi        | Wymagający (+0)     | 2  |
| Zabezpieczone drzwi | Cieężki (-10)       | 2  |
| Szkatuła            | Trudny (-20)        | 5  |
| Skarbiec            | Bardzo trudny (-30) | 10 |

## Percepcja (I) *podstawowa*

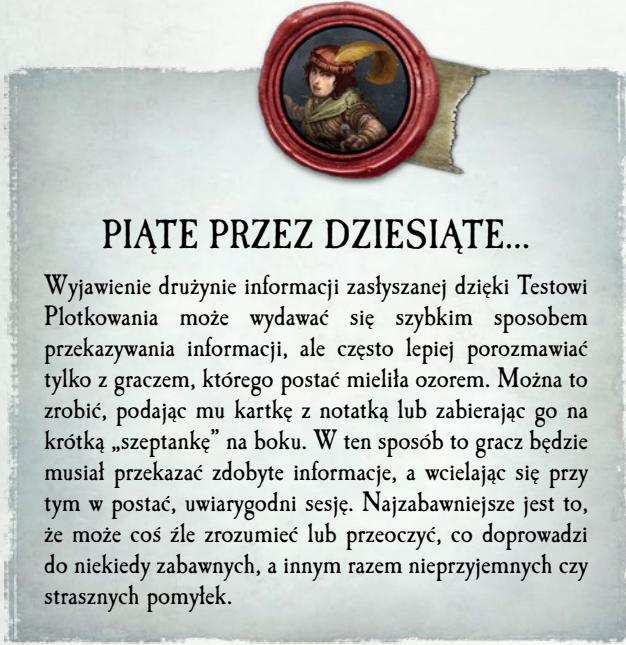
Percepcja to twoje zmysły: wzrok, węch, słuch, dotyk i smak, a także wszystkie inne, którymi może dysponować istota żywa, jak również magiczne postrzeganie rzeczywistości. MG może wymagać Testu Percepcji, gdy chce wiedzieć, czy postać zauważa ruch za jej plecami, wypatrytuje pułapkę, usłyszy śledzącego ją napastnika. Stopień trudności zależy od sytuacji, Percepcja zaś jest Umiejętnością używaną w Przeciwstawnych Testach Zwinnych Palców czy Ukrywania.

Percepcja ma wiele zastosowań w walce, ale zwykle służy do zauważania istotnych, acz nieoczywistych szczegółów na temat otoczenia lub przeciwnika.

## Plotkowanie (Ogd) *podstawowa*

Potrafisz szybko zdobywać i gromadzić nowinki, a także rozpuszczać plotki. Udany Test Plotkowania oznacza, że bohater trafił na jedną przydatną informację o okolicy. Każdy PS pozwala zdobyć kolejną albo rozpuścić własną plotkę, która dotrze do tylu osób, ile wynosi Bonus z twojej Ogłady. Czasochłonność plotkowania zależy od pomysłowości graczy oraz od tego, jak wiele dzieje się w okolicy (co zależy już od MG).

W walce Plotkowanie raczej nie będzie przydatne, ale jeśli napastnik jest miejscowy, a ty znasz kilka pikantnych ploteczek...



## PIĄTE PRZEZ DZIESIĄTE...

Wyjawienie drużynie informacji zasłyszanej dzięki Testowi Plotkowania może wydawać się szybkim sposobem przekazywania informacji, ale często lepiej porozmawiać tylko z graczem, którego postać mieliła ozorem. Można to zrobić, podając mu kartkę z notatką lub zabierając go na krótką „szeptankę” na boku. W ten sposób to gracz będzie musiał przekazać zdobyte informacje, a wcielając się przy tym w postać, uwiarystygodni sesję. Najzabawniejsze jest to, że może coś źle zrozumieć lub przeoczyć, co doprowadzi do niekiedy zabawnych, a innym razem nieprzyjemnych czy strasznych pomylek.

## Pływanie (S) *zaawansowana*

Dzięki tej Umiejętności potrafisz pływać i po wpadnięciu do wody nie idziesz na dno. O ile się ją wykupi, nie trzeba jej testować w normalnych, spokojnych warunkach. Sprawa ma się jednak, jeśli porwie cię rwały prąd lub gdy uciekasz przed ogromnym rekinem, wysłanym przez Stromfelsa, boga tonących. Wtedy należy wykonać Test Pływania, na trudność którego mogą wpłynąć stan wody, obciążenie odzieniem, pancerzem czy dobytkiem.

Pływanie jest używane w walce tylko wtedy, gdy toczy się ona w wodzie. Tam zastępuje ono Atletykę podczas obliczania zasięgu Ruchu. Jeśli zajdzie potrzeba dokładnego obliczenia przebytego dystansu, to pływając, poruszasz się z połową swojej Szybkości, a odpowiednie zasady znajdują się na stronie 164.

## Powożenie (Zw) *podstawowa*

Powożenie pozwala ci kierować pojazdami, zazwyczaj prostymi wozami, ogromnymi karetami czy tym bardziej eksperymentalnymi pojazdami – dziełami imperialnych inżynierów. Dzięki niemu jesteś w stanie prowadzić je po drogach, powodując przy tym jak najmniej wypadków.

Jeśli masz choć jedno Rozwinięcie w tej Umiejętności, nie musisz wykonywać Testów w normalnych sytuacjach na drodze. Jeżeli warunki nie są tak korzystne, na przykład droga jest w kiepskim stanie lub nie dopisuje pogoda, będzie już wymagany Test. Jeśli nie posiadasz tej Umiejętności, Testy Powożenia będą wymagane podczas wykonywania nawet najprostszych manewrów. Zdumiewająca Porażka (-6) Testu Powożenia oznacza, że doszło do nieśczęścia. Do jakiego dokładnie, okaże się po rzucie w poniższej tabeli.

| 1k10 | Wynik  |
|------|--|
| 1-2  | <b>Zerwana uprząż:</b> Jedno ze zwierząt pociągowych zerwało się z uwięzienia. Zmniejsz odpowiednio prędkość pojazdu.  |
| 3-5  | <b>„Uwaga, wyboje!”:</b> Pasażerowie tracą 1 Punkt Żywotności, a delikatny ładunek zostaje uszkodzony.   |
| 6-8  | <b>Pęknięte koło:</b> W każdej Rundzie Ruchu musisz odtąd wykonać udany Test Powożenia albo dojdzie do wypadku. Jeśli pojazd miał tylko dwa koła, automatycznie dochodzi do wypadku. |
| 9-10 | <b>Złamana oś:</b> Pojazd wypada z drogi i dochodzi do wypadku.  |

**Wypadek:** Pasażerowie pojazdu tracą 2k10 Punktów Żywotności, normalnie zmniejszanych przez bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza, chyba że pojazd poruszał się powoli (ocenia to MG). Uszkodzony pojazd może zostać naprawiony przez osobę dysponującą odpowiednią Umiejętnością rzemieślniczą, na przykład Rzemiosłem (Stolarstwem) czy Rzemiosłem (Kołodziejstwem). Koła zapasowe może zamontować każdy, wykonując udany Test Powożenia lub powiązany Test Rzemiosła.

Jeśli warunki na to pozwolą, można zastosować Powożenie w walce, na przykład gdy bohaterowie postanowią staranować bandytów napadniętym powozem lub im uciec (patrz strona 166).

## Przekupstwo (Ogd) *podstawowa*

Ta Umiejętność pozwala ci ocenić, czy dana osoba przyjmie łapówkę oraz ile minimalnie należy jej zaoferować, by przystała na korupcyjną propozycję.

Udany Test Przekupstwa powie ci, czy w ogóle jest sens cokolwiek oferować. Jeśli tak, MG powinien w tajemnicy określić, jakiej wysokości łapówka wchodzi w grę. Powinien взять pod uwagę dochody osiągane przez bohatera niezależnego (patrz strona 52) i zwiększyć żądaną sumę o stopień dotychczasowej uczciwości oraz ryzyko związane z sytuacją. Gracz musi podać proponowaną sumę, a MG odpowiada, czy łapówka jest za niska, zbyt wysoka czy odpowiednia. Każdy PS uzyskany podczas pierwszego Testu Przekupstwa pozwala ci na kolejną próbę odgadnięcia najniższej akceptowalnej kwoty. Kiedy skończysz zgadywać, można obliczyć, ile pieniędzy wręczasz w charakterze gratyfikacji pieniężnej.

**Przykład:** Snorri próbuje przekupić miejskiego strażnika, bohatera niezależnego o Statusie Brąz 2. Jego dochód to 4k10 miedziaków. MG decyduje, że wartownik da się przekupić, i rzuca czterema kostkami dziesięciocennymi, osiągając wynik 21. Strażnik oczekuje takiej właśnie sumy, a MG daje do zrozumienia, że łapówka nie jest niczym nadzwyczajnym czy niebezpiecznym, dlatego nie podnosi sumy. Gracz wcielający się w Snoriego wykonuje Test Przekupstwa i uzyskuje 1 PS, dzięki czemu wie, że strażnika da się przekupić, i może dwa razy zgadywać odpowiednią sumę. Za pierwszym razem oferuje 15 miedziaków i MG odpowiada: „więcej”. Za drugim razem gracz proponuje 40 i tym razem MG odpowiada: „mniej”. Snorri wie, że musi zaoferować sumę pomiędzy 15 a 40 monetami. Postanawia nie ryzykować i rzuca strażnikowi 30. Ten przyjmuje łapówkę i z uśmiechem przepuszcza bohatera.

W walce można wykorzystać Test Przekupstwa, by przerwać starcie, ale wymaga to Trudnego (-20) Testu. Jeśli przeciwnicy nie należą do przekupnych, propozycja nie zda się na nic. Jeśli wrogowie nie mówią w twoim języku, żałosne próby targowania się o życie także spełnią na niczym. Poza tym, jeśli mają znaczącą przewagę, co powstrzyma ich od obrabowania postaci?

### Rzemiosło (Zr) zaawansowana, grupa

Większość mieszkańców Reiklandu wykonuje jakiś fach, nawet poszukiwacze przygód zwykle mają stabilne zajęcie czy pełnią godną funkcję, zapewniającą im byt pomiędzy przygodami, od których włos się jeży na głowie, a kiszki skręcają ze strachu.

Possiadanie tej Umiejętności oznacza, że potrafisz coś wytwarzać lub oferujesz usługi i posiadasz wiedzę związaną z wykonywanym zawodem.

Dzięki posiadaniu tej Umiejętności jesteś w stanie bez Testu wykonywać codzienne obowiązki związane z pracą, zakładając, że masz potrzebne narzędzia. Test Rzemiosła musisz wykonać, gdy pracujesz w pośpiechu, nieodpowiednich warunkach lub gdy próbujesz opracować coś nowego lub wysokiej jakości.

Bardzo często Testy Rzemiosła są Testami Wydłużonymi. Wykonanie PS i poświęcony czas zależą od tego, czego się podjąłeś. Ugotowanie szybkiego obiadu, by zachwycić miejscowego właściciela, wymaga Testu Rzemiosła (Gotowanie), ale i mniej czasu niż zaprojektowanie i zbudowanie okrętu wojennego, przy czym nieodzowny będzie Test Rzemiosła (Szkutnictwo).

Test Rzemiosła można wykonać zamiast odpowiedniej Wiedzy, jeśli bohater próbuje przypomnieć sobie informacje związane z jego fachem. W takim przypadku MG może wykorzystać do niego Inteligencję zamiast Zręczności, choć dla płynności gry można z tej zmiany zrezygnować.

W większości przypadków Testy Rzemiosła nie mają zastosowania w walce. Z drugiej strony, ilu rzemieślników, tyle fachów, a wszystko zależy od okoliczności. Na przykład udany Test Rzemiosła (Aptekarstwo) może być przydatny, gdy walka będzie toczyła się w aptece. W takim przypadku osoba obeznana z składnikami szybko znajdzie te, którymi warto cisnąć w przeciwnika.

Umiejętność Rzemiosło jest wykorzystywana między przygodami podczas Zajęcia *Wytwarzanie* (patrz strona 199).

**Specjalizacje:** Aptekarstwo, Balsamowanie, Garbarstwo, Gotowanie, Kaligrafia, Kowalstwo, Świecarstwo.

### Sekretne Znaki (Int) zaawansowana, grupa

Zostałeś wtajemniczony w znaczenie tajemnych znaków, które rozpoznawać potrafią tylko członkowie pewnej grupy. Istnieje wiele powodów, z których ktoś mógłby chcieć zostawić zaszyfrowaną wiadomość: włóczęgi informują innych o tym, kto chętniej udziela jałmużny, złodzieje wskazują na słabości zabezpieczeń, a zwiadowcy ostrzegają, gdzie znajdują się leża groźnych potworów. Zazwyczaj nie ma potrzeby testowania tej Umiejętności: potrafisz odczytać znaki, kiedy je widzisz. Jednak jeśli zostały zatarte, zniszczone lub czas odcisnął na nich piętno, może być wymagany



rzut na Umiejętność. Większość wiadomości jest bardzo krótka i składa się z nie więcej niż trzech słów.

**Specjalizacje:** Gildii (wybranej), Kolegium Cienia, Łowców, Włóczęgów, Złodziei, Zwiadowców.

## WIDZIAŁEM ZNAK...

Poniżej znajduje się lista tajemnych znaków, których używa się w Starym Świecie. To jedynie wielki wycinek z tych, które można zobaczyć tylko w samym Reiklandzie, oczywiście niekompletny. Zachęcamy prowadzącego i graczy, by wymyślały własne.

| Sekretne znaki  | Używane przez...  |
|-----------------|---|
| Gildie          | ...przez członków gildii i większych cechów. Organizacje murarzy i dokerów mają swoje własne symbole, którymi przekazują informacje ważne dla swoich członków.  |
| Kolegium Cienia | ...Szarych Czarodziejów, tajemną organizację, której symbole są zrozumiałe tylko dla tych, którzy władają magią. Oznaczają one miejsca przyjazne wędrownym magistrom i te, w których czai się niebezpieczeństwo. Wskazują też okolice, gdzie magicy są niemile widziani lub takie wymagające ich szczególnej uwagi. |
| Łowców          | ...mieszkańców wiosek i leśnych sadyb. Znaki łowców są zwykle wykorzystywane do oznaczania granic terytorium, wskazania miejsc ważnych lub niebezpiecznych czy oznaczenia bezpiecznych traktów.   |
| Włóczęgów       | ...włóczęgów i powsinogów. Te znaki głównie wskazują, gdzie można bezpiecznie przenocować, kogo unikać, a także prowadzą do źródeł wody i spyż.   |
| Złodziei        | ...złodziejaszków i oprychów. Różne gangi i organizacje kryminalne z miast i miasteczek posługują się własnymi symbolami, by wskazać drogę do meliny, łatwego łupu czy ostrzegać przed częstymi patrolami.  |
| Zwiadowców      | ...zwiadowców, głównie tych na żołdzie wojska lub kompanii najemniczych. Znaki wskazują na miejsca, gdzie można zbierać pożywienie, dogodne szlaki zaopatrzenia lub ostrzegają przed niebezpieczeństwami.   |

## Skradanie (Zw) podstawowa, grupa

Ta Umiejętność pozwala ci na podkradanie się i ukrywanie w lepszym stopniu niż innym. Testy Skradania są Testami Przeciwnymi, wykonywanymi przeciwko Percepcji przeciwnika i mody-

fikowanymi przez warunki, takie jak ciemność, łatwość ukrycia się w trakcie przemykania czy choćby twój ubiór. Spora lub Zdumiewająca Porażka podczas Testu Skradania oznacza, że ściągasz na siebie uwagę wrogów, przed którymi chciałeś się ukryć.

Skradanie się może mieć wiele zastosowań w walce. Pierwszym przychodzący na myśl jest ukrycie się, by przygotować zasadzkę lub by zakraść się i zaatakować od tyłu. **Rozdział 5: Zasady** opisuje, co się wtedy dzieje. Skradania można też użyć, by nieopoznienie dać nogę, jeśli walka nie idzie po naszej myśli...

**Specjalizacje:** Podziemia, Miasto, Wieś.

## ZASADA OPCJONALNA: ŚLEDZENIE

Śledzenie to nic innego, jak podążanie za kimś tak, by o tym nie wiedział. Wymaga to Łązonego Testu Percepcji i Skradania (patrz strona 155). Jeśli cel próbuje zgubić ogon, Test staje się Przeciwstawny, wykonywany przeciwko Skradaniu się śledzonego.

Jeśli uda ci się Test Percepcji, ale nie Skradania, podążasz za celem, ale zostajeszauważony. Jeśli uda się Test Skradania, ale nie Percepcji, to tracisz cel z oczu, ale pozostajesz nieauważony.

## Splatanie Magii (SW) zaawansowana, grupa

Ta Umiejętność określa, jak sprawny jest bohater w przywoływaniu i kontrolowaniu różnych Wiatrów Magii, i jest ściśle powiązana z zasadami nią rządzącymi. To wyjątkowa Umiejętność, ponieważ z jednej strony, dla czarodziejów, zawiera w sobie Specjalizacje, z drugiej zaś, dla nieparających się magią, nie jest Grupą Umiejętności.Więcej informacji na ten temat znajduje się w **Rozdziale 8: Magia**.

**Specjalizacje:** Aqshy, Azyr, Chamon, Dhar, Ghur, Ghyran, Hysh, Shyish, Ulgu (Wiatry Magii zostały dokładniej opisane w **Rozdziale 8: Magia**).

## Sztuka (Zr) podstawowa, grupa

Potrafisz tworzyć dzieła sztuki w jednej z jej licznych odmian.

Brak fachowych narzędzi może wiązać się z negatywnymi modyfikatorami do Testu. Poziomy Sukcesu osiągnięte podczas Testu określają, jak wysokiej jakości jest tworzone dzieło. Skomplikowane lub duże przedsięwzięcie artystyczne może wymagać Testu Wydłużonego. Umiejętność tworzenia dzieł sztuki ma niewielkie zastosowanie w walce, ale marmurowe popiersie może być przydatne, gdy zwali się je przeciwnikowi na głowę.

**Przykład:** Irinie zlecono namalowanie portretu miejscowego szlachcica, o przyczynie którego stara się jej drużyna. MG uznał, że zadanie wymaga 10 PS w Wydłużonym Testie Sztuki. Każdy Test oznacza tydzień poświęcony na malowanie.

**Specjalizacje:** Graverstwo, Kartografia, Malarstwo, Rzeźbiarstwo, Tatuowanie, Tkactwo, Ukladanie Mozaiki.

## Sztuka Przetrwania (Int) podstawowa

To Umiejętność wykorzystywana w dzicy, która pokazuje, jak dobrym myśliwym, rybakiem i zbieraczem jest postać, czy umie rozpalać ogień i budować schronienie. Doświadczeni podróżnicy potrafią rozpoznawać oznaki naturalnych niebezpieczeństw oraz tropy pozostawiane przez groźną zwierzynę.

Rozbijając obóz, wykonaj Test Sztuki Przetrwania, zmodyfikowany o panujące warunki. Podczas deszczu będzie on Wymagający (+0), w burzy Trudny (-20). Jego powodzenie oznacza, że jesteś w stanie zapewnić sobie pożywienie i schronienie na tę noc. Każdy PS oznacza, że możesz zadbać o kolejną osobę. Jeśli Test Sztuki Przetrwania nie powiedzie się, musisz wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności**, którego niepowodzenie oznacza jeden Stan *Zmęczenie*. Zdumiewająca Porażka to znak, że stało się coś nieprzewidzianego, MG zaś określi, co się przytrafiło. Może nocą doszło do napaści na obóz?

Walcząc w dzicy, możesz wykonać Test Sztuki Przetrwania, by otrzymać +1 Przewagę, tak jakbyś używała Intuicji. Możesz ich zgromadzić tyle, ile wynosi twój Bonus z Inteligencji, wyszukując zdradliwe podłożę lub teren, który da ci lepszą pozycję w starciu.



## ZASADA OPCJONALNA: ZBIERANIE POŻYWIEŃIA I ZIÓŁ

Zbieractwo zajmuje zwykle 2 godziny. Jeśli oddaje się mu grupa, należy wykonać jeden wspólny Test Sztuki Przetrwania, którego stopień trudności jest określany przez panujące warunki.

- **Zbieractwo:** udany Test zapewnia pożywienie dla jednej postaci, a każdy PS dość jedzenia dla kolejnej.
- **Połowanie i łowienie ryb:** jeśli bohaterowie mają luki, strzały, oszczepy, wędkę czy sieci, to udany Test Sztuki Przetrwania oznacza, że zapewnili jedzenie dla dwóch postaci, a każdy PS zapewnia pożywienie dla dwóch kolejnych.
- **Zastawianie sieci:** dzięki Umiejętności Zastawiania Pułapek można zastawić wnyki (patrz strona 303), by wyżywić tyle samo osób, co polując i łowiąc ryby.
- **Wiedza (Zioła):** Jeśli nie szukasz pożywienia, a zioła (patrz strona 307), udany Test Umiejętności Wiedza (Zioła) pozwala ci znaleźć ich dość, by uwarzyć jedną porcję naparu. Każdy PS oznacza, że możesz przygotować o jedną więcej. Na poziom trudności Testu wpływa dostępność ziół: powszechna (+0), ograniczona (-10), rzadka (-20), egzotyczna (-30).

## Targowanie (Ogd) podstawowa

Ta Umiejętność pozwala ci na dobicie najlepszego targu w historii. Jej Test pozwala określić, czy uda ci się dokonać korzystnej transakcji, czy nie. Należy wykonać **Przeciwstawny Test Targowania**. Najczęściej będzie wykorzystywana podczas kupna ekwipunku, by obniżyć jego cenę. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **Rozdziale 11: Przewodnik konsumenta**.

## Tresura (Int) zaawansowana, grupa

Ta Umiejętność pokazuje, na ile znasz dany gatunek zwierząt i jak dobrze jesteś w stanie go wytresować. Udany Test Umiejętności pozwala ci określić, jakie zdolności wpojono już zwierzęciu należącemu do gatunku, w którym się specjalizujesz (patrz strona 118). Tresura pozwala także na podjęcie Zajęcia *Tresura Zwierząt* pomiędzy przygodami (patrz strona 199).

W walce możesz wykonać **Przeciwstawny Test Tresury** przeciwko **Sile Woli**. Dzięki niemu możesz zastraszyć jedno zwierzę (odpowiedające twojej Specjalizacji). Wzbudzasz w nim *Strach* do końca następnej Rundy (patrz strona 190). Jeśli w ten sposób zastraszyłeś zwierzę, możesz wykorzystać Tresurę zamiast Umiejętności Broń Biała, broniąc się przed atakiem przeciwnika. MG może pozwolić na wykorzystanie Tresury, jeśli twój atak będzie polegał na wydawaniu zwierzęciu komend.

**Przykład:** *W obliczu psa bojowego Ilse wykonuje udany Przeciwstawny Test Tresury (Psy). W pierwszej Rundzie walki wzbuď Strach w zwierzęciu, zyskując +1 Przewagę. W następnej Rundzie znów „atakuje” psa kolejnym użyciem Tresury i odnosi sukces. MG pozwala jej, by wydała psu komendę. Ilse nakazuje mu uciekać, co garbi robi z podkulonym ogonem.*

**Specjalizacje:** Gołębie, Konie, Pegazy, Półgryfy, Psy.

## Tropienie (I) zaawansowana

Ta Umiejętność umożliwia ci podążanie śladami, które pozostały inni. Jest wykorzystywana, by odnaleźć drogę w dzicy. Byle lebiega pójdziesz po śladach pozostawionych na śniegu, do tego wystarczy zwykły Test Percepcji. Tropienie to sztuka rozpoznawania drobnych znaków i wiedza, jak je wykorzystać, by dopasować zwierzę. Dzięki tej Umiejętności potrafisz też zacierać własne ślady, wykonując Przeciwstawny Test swojego Tropienia przeciwko Tropieniu przeciwnika.

Podążanie śladami wymaga często Wydłużonego Testu Tropienia, którego stopień trudności zależy od tego, jak świeży jest trop. Wilgotna, miękka ziemia to wymarzony teren do tropienia, czego nie można powiedzieć o kamienistym gruncie. MG może wykorzystać zasady pościgów, by określić, czy udało ci się wytropić uciekającego przeciwnika (zasady tego dotyczące znajdują się na stronie 166).

## Unik (Zw) *podstawowa*

Ta Umiejętność pozwala na unikanie, uskakiwanie i schodzenie z drogi wszelkim niebezpieczeństwom, takim jak spadające kamienie, uruchamiane pułapki i tak dalej.

W walce Unik wykorzystywany jest, by... uniknąć zadawanych obrażeń. **Rozdział 5: Zasady** zawiera więcej informacji na ten temat.

## Wiedza (Int) *zaawansowana, grupa*

Posiadanie tej Umiejętności oznacza, że twoja postać została formalnie wykształcona w jakiejś dziedzinie lub w inny sposób posiadała specjalistyczną wiedzę. Bohater ma na tyle rozległą wiedzę, że nie musi wykonywać Testu, by MG przedstawił mu potrzebne ogólne i powszechnie dostępne informacje. Jeśli bohater musi się odwołać do faktów mniej znanych, wtedy musi wykonać Test Wiedzy, a liczba PS oznacza, jak bardzo szczegółowe informacje posiada.

Jeśli MG na to przystanie, to w walce udany Test Wiedzy może zapewnić +1 Przewagę. Na przykład, jeśli walka odbywa się w jaskini, to udany test Wiedzy (Geologia) może przyhalić szalę zwycięstwa na korzyść bohaterów. Wiedza (Inżynieria) może pozwolić na wykorzystanie słabości sprzętu wroga, który posługuje się skomplikowaną maszyną. Jeśli warunki będą temu sprzyjały i MG się zgodzi, bohater może gromadzić Przewagi dopóki ktoś mu nie przeszkodzi. Ich maksymalna liczba może być równa Bonusowi z Inteligencji.

**Specjalizacje:** Geologia, Heraldyka, Historia, Inżynieria, Magia, Metalurgia, Nauka, Prawo, Teologia.

## Wioślarstwo (S) *podstawowa*

Ta Umiejętność pokazuje, jak dobrze idzie ci napędzanie łodzi na wodzie. Zwykle testowana jest podczas zawodów, pokonywania wodospadów, ucieczek przed bagiemnymi ośmiornicami oraz w podobnie niebezpiecznych sytuacjach. Każdy, kto posiada tę Umiejętność, potrafi przepływać łodzią przez spokojne jezioro czy leniwy nurt rzeki. Nie ma potrzeby wykonywania Testu w takiej sytuacji. Istoty nieposiadające tej Umiejętności muszą wykonywać rzuty, gdy próbują każdego odrobinę bardziej skomplikowanego manewru.

## Wspinaczka (S) *podstawowa*

Umiejętność pokonywania pionowych przeszkód.

Jeśli czas nie jest przeszkodą, wspinaczka jest dość prosta i każda istota dysponująca tą Umiejętnością może wdrapać się na niewysokie wznieśenie.

Jeśli wspinaczka przebiega w innych warunkach, należy zastosować reguły znajdujące się na stronie 165. Tam znajdują się też wskaźniki związane z wpływem walki na wspinaczce, a nawet wdrapaniem się na ogromnych przeciwników, co jest manewrem tyleż odważnym, co nierozsądnym.

## Wycena (Int) *zaawansowana*

Wycena pozwala określić wartość pradawnych artefaktów, niecodziennych towarów czy dzieł sztuki. Choć każdy wie, co jest bardziej, a co mniej cenne, to wykorzystanie tej Umiejętności umożliwia

określenie wartości rzadko spotykanych rzeczy. Udany Test Wyceny pozwala rozpoznać podrabiane dobra lub monety. Jest to Test Przeciwstawnego, wykonywany przeciwko PS fałszerza, uzyskanym w jego Teście Rzemiosła lub Sztuki. MG może wprowadzić modyfikatory zależne od tego, jak rzadko spotykany jest wyceniany przedmiot, jaką wiedzę i doświadczenia ma postać lub skąd pochodzi.

## Występy (Ogd) *podstawowa, grupa*

Ta Umiejętność pozwala ci zabawiać tłumy słowem mówionym, być może śpiewem, odgrywaniem ról lub nawet dowcipem. Udany Test oznacza, że widzowie słuchali występu, a PS wskazują, jak dobrze wypadłeś.

W walce Występy mają raczej skromne zastosowanie, choć aktorstwo można wykorzystać, by zwieść lub oszukać przeciwników.

**Specjalizacje:** Aktorstwo, Gawędziarstwo, Komedianctwo, Śpiewanie.

## Zastawianie Pułapek (Zr) *zaawansowana*

Od prostych wnyków i sideł na niedźwiedzie po skomplikowane urządzenia jak Rozpruwacz Złodziei von Grizzela, pułapki na pewno będą czyhały na bohaterów przemierzających Stary Świat. Ta Umiejętność pokazuje, jak radzisz sobie z zastawianiem i rozbijaniem wszelkiego rodzaju pułapek. Jeśli ją posiadasz i nie spieszy ci się, zrobisz to bez konieczności wykonywania Testu. Ten jest z kolei wymagany, jeśli chcesz to samo zrobić szybko,



w sytuacji stresowej albo gdy pułapka jest szczególnie skomplikowana. Przykłady prostych sideł i wnyków znajdzicie w **Rozdziale 11: Przewodnik konsumenta**.

Zastawienie lub rozbrojenie większości z nich wymaga Przeciętnego (+20) Testu Zastawiania Pułapek, ale bardziej skomplikowane mechanizmy mogą oznaczać konieczność zebrania kilku PS, Testu Wydłużonego i wielu Rund.

### Zastraszanie (S) podstawowa

Ta Umiejętność pozwala zmuszać do czegoś lub zastraszać inne istoty. To, jak wygląda samo zastraszanie, zależy od sytuacji. Niektóry jest to wyraźna groźba, innym razem zawałowań lub samo spojrzenie. Zastraszanie prawie zawsze jest Przeciwstawnym Testem, wykonywanym przeciwko Opanowaniu. Jeśli Test Zastraszania się powiedzie, wpływasz na liczbę istot równą Bonusowi z Siły + PS. Każdy z zastraszanych zareaguje zgodnie ze swoją naturą oraz tym, jak groźny się wydajesz. Cele najczęściej wycofają się, zejdą ci z drogi, nie będą obgadywać lub w inny sposób spróbują ci się nie narażać. Alternatywą jest walka, a jeśli zajdzie taka konieczność, sięgną po broń.

W walce wzbudzasz *Strach* (patrz strona 190) we wszystkich zastraszonych istotach. Możesz wykorzystać tę Umiejętność zamiast Umiejętności Broń Biała, by zmusić zastraszonych do wycofania się z walki. Jeśli MG się zgodzi, możesz „zaatakować” zastraszaniem, wydając im krótkie rozkazy pokroju: „Rzuć broń!” czy „Wynocha!”. Jeśli któryś z tych kolejnych Testów się nie powiedzie, twoi przeciwnicy otrąsną się ze *Strachem*. MG może pozwolić na próbę zastraszania w późniejszych Rundach, ale z negatywnymi modyfikatorami, ponieważ wrogowie już raz przejrzały twoją grę.

**Przykład:** W obliczu grupy złodziejasków Swietłana Mocarna wykonuje Test Zastraszania i uzyskuje 4 PS. Wraz z jej Bonusem z Siły (wynoszącym 5) wynik Testu Zastraszania pozwala wpłynąć na 9 istot. To o wiele więcej, niż trzeba, ponieważ wrogów jest trzech. Sukces o 3 poziomy oznacza, że Swietłana otrzymuje Przewagę +1 do końca swojej kolejnej Rundy. W kolejnej „atakuje” złodziejasków, chcąc ich przegonić, ale Test Zastraszania kończy się niepowodzeniem. Łachmyty orientują się, że mają przewagę liczbną i broń w rękach...



## ZASTRASZANIE NA PODSTAWIE INNYCH CECH

Siła jest domyślną Cechą, wykorzystywana w Teście Zastraszania, ale MG może dopuścić, by w pewnych sytuacjach korzystać z innej. Lodowato spokojny łowca czarownic może wykorzystać Siłę Woli, by zmrozić postronnych stalowym spojrzeniem, akademik zaś wykorzystać Inteligencję, by swoją wiedzą usadzić w miejscu studenciaka.

### Zwinne Palce (Zr) zaawansowana

To Umiejętność, która pozwala na okradanie, ukrywanie niewielkich przedmiotów w dłoni, wykonywanie sztuczek, a także kantowanie podczas gier hazardowych. Testy Zwinnych Palców są zazwyczaj Przeciwstawne przeciwko Percepcji. Sukces oznacza, że udało ci się coś zwędzić, okraść ofiarę czy podmienić karty. Marginalny sukces (od +0 do +1 PS) oznacza, że twój przeciwnik zrobił się podejrzliwy.

Zwinne Palce można wykorzystać, by „pomóc” szczęściu podczas Testu Hazardu, określając przebieg gry losowej. Przed rozpoczęciem kolejki (lub cyklu gry) możesz wykonać Test Zwinnych Palców (Przeciwstwany, jeśli inni gracze są podejrzliwi). Jeśli będzie udany, możesz odwrócić kostki Testu Hazardu w tej Rundzie, jeśli przyniesie ci to sukces. Nieudany Test sprawi, że inni uczestnicy tej rozgrywki najpewniej okażą ci wprost swoje niezadowolenie...

Zwinne Palce i walka rzadko idą ręka w rękę, ale pomysłowi gracze mogą wykorzystać Umiejętność, by rozproszyć uwagę przeciwnika, jeśli MG uzna to za możliwe. Być może zapewnią sobie +1 Przewagę, gdy w ich dloniach znika pojawi się sztylet, co przerazi przesądnego wroga.



### Żeglarstwo (Zw) zaawansowana, grupa

Ta Umiejętność pokazuje, jak dobrze radzisz sobie z obsługą łodzi i statków żaglowych oraz sterowaniem czy manewrowaniem nimi. Zawiera się w niej znajomość węzłów, oceniania siły i kierunku wiatru oraz wiele innych przydatnych na żaglowcu biegłości. Jeśli masz odpowiednio liczną i wyszkoloną załogę, wykonujesz Test Żeglowania tylko wtedy, gdy musisz zmusić statek do trudnego manewru, podczas wyścigu, gdy lawiruje on między płytkami czy zmaga się ze sztormową pogodą. Rejs przy pięknej aurze czy spływ z nurtem rzeki nie wymaga Testu. Umiejętność tę można wykorzystywać podczas czynności tylko luźno związanych z żeglarstwem, na przykład zwykłego wiązania węzłów i pętania więźniów.

Kierowanie jednym statkiem nie różni się przesadnie od sterowania innym, więc posiadanie jednej Specjalizacji sprawia, że pozostałe są dla ciebie Umiejętnościami Podstawowymi.

**Specjalizacje:** Barki, Karawele, Kogi, Fregaty, Wilcze Statki.

## TALENTY

Cechy reprezentują potencjał postaci, a Umiejętności jej doświadczenie i to, czego się nauczyła. Talenty tymczasem to wszelkiego rodzaju sztuczki, sekrety fachu i wyjątkowe zdolności, które bohater nabył w swoim życiu.

### NABYWANIE TALENTÓW

Podczas tworzenia postaci automatycznie nabwasz pewne Talenty, co opisano w **Rozdziale 2: Postać**. Później możesz wykorzystywać Punkty Doświadczenia (PD), by kupować nowe lub by podnosić poziomy już nabitych, jeśli jest to dozwolone i znajdują się one w tabeli awansów twojej Profesji (strona 48).

Jeśli możesz wybrać Talent więcej niż jeden raz, to w jego opisie będzie znajdowała się specjalna zasada mówiąca, co się dzieje w takim przypadku. Część Talentów ma też przypisaną Umiejętność w sekcji „Testy” (patrz ramka poniżej). W takim przypadku każde wykupienie tego Talentu oznacza, że w pewnych warunkach uzyskujesz +1 PS podczas udanego Testu podanej Umiejętności.

### FORMAT OPISU TALENTU

Oto jak zostały opisane Talenty:

**Nazwa Talenu (sytuacja):** Nazwa Talenu. Jeśli w nawiasie po niej znajduje się jakieś słowo, opisuje ono sytuację, w której Talent ma znaczenie.

**Maksimum:** Maksymalna liczba wykupień Talenu. Zazwyczaj Talent można wykupić raz lub tyle razy, ile wynosi premia z powiązanej z nim Cechy.

**Testy:** Jeśli Talent jest związany z jedną lub kilkoma Umiejętnościami, to będą one tutaj wymienione. Talenty powiązane z Testami rządzą się dodatkową zasadą: każde wykupienie Talenu oznacza, że podczas udanego Testu Umiejętności w sytuacji związanej z Talentem uzyskujesz +1 PS.

**Opis (nie ma nagłówka):** Opis działania Talenu.

## LISTA TALENTÓW

### Aptekarz

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Rzemiosło (Aptekarstwo)

Jesteś świetnym aptekarzem i lepiej od innych wyrabiasz pigułki, maści, smarowidła, olejki, kremy i im podobne. Możesz odwrócić kolejność kości nieudanego Testu Rzemiosła (Aptekarstwa), jeśli nowy wynik pozwoli ci odnieść sukces.

### Arcydzieło

**Maksimum:** brak

Jesteś niekwestionowanym mistrzem w swojej dziedzinie, tworzącym dzieła tak złożone, że inni mogą je tylko podziwiać, zachwycając się twoim geniuszem. Za każdym razem, gdy wykupujesz ten Talent, tworzysz niezwykłe dzieło, wykorzystując Umiejętność Sztuka lub Rzemiosło. Nie ma ono sobie równych, będzie po wieki inspirowało, zadziwiało i budziło zachwyt swoją wyjątkowością. MG określa pre-

mie, które ci przysługują z tej racji. Zwykle wpływają one na Testy Ogłydy w kontaktach z tymi, którzy podziwiają twoją sztukę. Sprzedaż dzieła powinna dać ci przynajmniej dziesięciokrotną wartość zwykłej ceny, a czasami nawet więcej.

### Artylerzysta

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

Z łatwością przeładowujesz broń prochową. Dodaj PS równie liczbę wykupień tego Talenu do każdego Wydłużonego Testu związanego z przeładowaniem broni prochowej.

### Atak Wyprzedzający

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Twoje błyskawiczne ciosy pozwalają na powalenie przeciwników, zanim oni sami zdążą zaatakować. Kiedy wróg na ciebie Szarżuje, wykonaj udany Wymagający (+0) Test Inicjatywy, by natychmiast wykonać Darmowy Atak poza normalną kolejnością Rundy. Używasz broni, którą trzymasz w wiodącej ręce. Możesz wykonać tyle Ataków Wyprzedzających w Rundzie, ile razy wykupiłeś ten Talent, ale tylko raz na każdego szarżującego.

### Atrakcyjny

**Maksimum:** Bonus z Ogłydy

**Testy:** Charyzma, by wpływać na tych, którym się podobasz  
Może to przenikliwe spojrzenie lub zgrabna sylwetka, a może to, jak w uśmiechu odsłaniasz biel swoich zębów. Wiesz, jak najlepiej pokazać to, czym obdarzyli cię bogowie. Jeżeli uda ci się Test Charyzmy wobec osób, którym się podobasz, możesz obliczyć PS normalnie albo uzyskać ich tyle, ile wypadło na kostce jedności. Na przykład udany Test przy wyrzuceniu 38 oznaczałby wtedy 8 PS.

### Bardzo Silny

**Maksimum:** 1

Twoja początkowa Siła zostaje na stałe podniesiona o +5, co nie liczy się do sumy twoich Rozwinięć.

### Bardzo Szybki

**Maksimum:** 1

Twoja Szybkość zwiększa się o +1.

### Berserkerska Szarża

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Broń Biała w Rundzie, w której Szarżowałeś

Nie licząc się z bezpieczeństwem, rzucasz się na przeciwników, by pędem i siłą zadawać mocniejsze ciosy. Kiedy Szarżujesz, zadajesz +1 punkt obrażeń we wszystkich atakach Walki Wręcz za każde wykupienie tego Talenu.

### Biczownik

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Opieranie się Niszczycielskim Potęgom

Swój ból ofiarowałeś wyznawanemu bogu. Każdego dnia musisz spędzić pół dzwonu (pół godziny) na modlitwie, otrzymując obrażenia na poziomie liczby wykupień tego Talenu. Jeśli posiadasz Talent Szał Bojowy, to do położenia się na najbliższy spoczynek możesz natychmiast wpaść w Szał Bojowy bez wykonywania Testów.

Szał Bojowy zostaje dodany do listy Talentów dostępnych dla twojej bieżącej Profesji. Jeśli zaniedbasz biczowanie przez jeden dzień lub pozwolisz, by poszarpana skóra została uleccona, nie będziesz mógł wydawać Punktów Bohatera ani Determinacji, póki się znów nie wybicujesz.

### Bitewna Furia

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Testy:** Broń Biała pod wpływem Szału Bojowego

Jesteś w stanie lepiej kontrolować swój Szał Bojowy. Udany Test Opanowania pozwala ci otrząsnąć się z niego na końcu rundy.

### Bitewny Refleks

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Reagujesz szybko jak błyskawica, dlatego za każde wykupienie tego Talenta otrzymujesz +10 do Inicjatywy, gdy określana jest kolejność Inicjatywy.

### Błękitna Krew

**Maksimum:** 1

**Testy:** Wszystkie Testy, na które wpływa twój Status

Albo urodziłeś się w rodzinie szlacheckiej, albo zostałeś wywyższony już podczas gry. Jeśli jesteś odpowiednio ubrany, inni zawsze traktują cię jak kogoś ze sfer wyższych niż ich, chyba że ktoś z nich także posiada ten Talent. Wtedy normalnie porównuje się Status.

### Błogosławieństwo (Boska Tradycja)

**Maksimum:** 1

Któryś z bogów czuwa nad tobą i odpowiada na twoje proste modlitwy. Możesz wykorzystywać błogosławieństwa swojego pana, co opisano w **Rozdziale 7: Religie i wierzenia**. Normalnie możesz znać tylko jedną boską tradycję na Talent Błogosławieństwo.

### Błyskawiczny Strzał

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Broń Zasięgowa, gdy wykorzystujesz Talent Błyskawiczny Strzału

Jeśli posiadasz naładowaną broń dystansową, możesz z niej wystrzelić poza Kolejnością Inicjatywy, zanim zareaguje którykolwiek z uczestników walki. Rzut na trafienie wykonaj z uwzględnieniem wszystkich modyfikatorów. Użycie tego Talenta wymaga poświęcenia zarówno Akcji, jak i Ruchu z nadchodzącej Turą i kiedy najdejdzie Twoja kolej, będą one traktowane jako wykorzystane. Jeśli ten Talent chce wykorzystać dwie lub więcej postaci, pierwsza strzela ta, która wykupiła go więcej razy. Jeśli i na tym polu mamy remis, obydwie postacie strzelają równocześnie i wynik ich ataków powinien być rozliczony jednocześnie.

### Błyskotliwość

**Maksimum:** 1

Twoja początkowa Inteligencja zostaje zwiększena o +5, co nie liczy się do twojej sumy Rozwinięć.

### Celny Strzał

**Maksimum:** Bonus z Umiejętności Strzeleckich

Jesteś strzelcem wyborowym i wiesz, gdzie posłać pocisk, by po-

czyńić największe szkody. Używając broni strzeleckich, zadajesz dodatkowe obrażenia, równe liczbie wykupień tego Talenta.

### Charyzmatyczny

**Maksimum:** 1

Twoja początkowa Ogłada zwiększa się na stałe o +5 (co nie wlicza się do sumy Rozwinięć postaci).

### Chirurgia

**Maksimum:** Premia z Inteligencji

**Testy:** Leczenie poza walką, czyli kiedy możesz właściwie zająć się rannym

Lata nauki trudnego rzemiosła chirurga pozwalają ci dokonywać cudu operacji, zabiegu niezbędnego przy leczeniu najgroźniejszych obrażeń. W opisie wybranych Trafień Krytycznych znajdzicie informację, że wymagają one interwencji chirurga. Właśnie ty jesteś w stanie im zaradzić. Operacja to Wydłużony Wymagający (+0) Test Leczenia. Liczba wymaganych PS jest ustalana przez MG, ale zwykle to 5-10. Podczas procedury zadajesz pacjentowi 1k10 obrażeń i nakładasz na niego Stan Krwawienia za każdym razem, gdy wykonujesz Test. To oznacza, że chory może umrzeć, a szansa na to jest wysoka. Po operacji pacjent musi wykonać Przeciętny (+20) Test Odporności, a jego niepowodzenie oznacza drobną infekcję (patrz strona 187).

### Chodu!

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Atletyka, gdy Uciekasz

Kiedy na szali znajduje się twoje życie, potrafisz niezwykle sprawnie przebierać nogami. Podczas Ucieczki (patrz strona 165) Twoja Szybkość jest traktowana, jakby była o 1 wyższa.

### Cień

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Wszystkie związane ze śledzeniem

Wiesz, jak podążać za innymi, by nie zostać na tym przyłapany. Możesz wykorzystywać zasady śledzenia ze strony 128 bez konieczności wykonywania Testu Łączonego. Wystarczy, że wykonasz rzut na Percepcję lub Skradanie, zależnie od tego, która wartość jest wyższa.

### Cios Mierzoną

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Czy w walce wręcz, czy strzelając, umiesz trafić tam, gdzie najbardziej zaboli. Możesz zmodyfikować Miejsce Trafienia +/-10 za każde wykupienie tego Talenta. Na przykład, jeśli kupiłeś go dwa razy, a wynik 34 wskazuje na prawe ramię, to możesz zmniejszyć go do 14 i trafić w lewe ramię lub zwiększyć do 54 i ugodać w korpus (patrz strona 158).

### Cios Poniżej Pasa

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała (Bijatyka)

Nauczyłeś się brudnych sztuczek, stosowanych podczas walki bez broni. Zadajesz +1 punkt obrażeń za każde wykupienie tego Ta-

lentu, gdy trafisz przeciwnika, używając Umiejętności Broń Biała (Bijatyka).

**Uwaga:** wykorzystanie tego Talantu w pojedynku bokserskim jest uważaane za oszustwo.

### Czarownica!

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

Sama z siebie nauczyła się, jak rzucić czary, często robiąc to metodą prób i błędów. Dodaj Język (Magiczny) do listy Umiejętności każdej bieżącej Profesji. Jeśli się już na niej znajduje, każde Rozwiniecie tej Umiejętności kosztuje cię 5 PD mniej. Co więcej, za Punkt Bohatera możesz objawić znajomość nowego czaru z tradycji Magii Tajemnej i go zapamiętać. Możesz tak uczynić tyle razy, ile razy wykupiła ten Talent.

### Człowiek Guma

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Kuglarstwo lub Testy Zwinności w sytuacji, gdy przydaje się gibkość

Jesteś w stanie wyginać swoje ciało i manipulować nim na sposoby, które zdają się przeczyć naturze. Dzięki temu możesz przecisnąć się przez niewielkie otwory lub zmuszać członki do nieprawdopodobnych rzeczy. Granice tego wyznacza MG i udany Test Zwinności.

### Czujny

**Maksimum:** 1

Swoją początkową Inicjatywę zwiększasz na stałe o +5, co nie liczy się do sumy Rozwinień twojej postaci.

### Czysta Dusza

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

Twoja dusza jest nieskalana i odporna na zakusy Chaosu. Zanim będziesz musiał wykonać Test poddania się Zepsuciowi, możesz przyjąć dodatkowe jego Punkty w liczbie równej liczbie wykupień tego Talantu.

### Czytanie z Ruchu Warg

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Testy Percepcji związane z wykorzystaniem tego Talantu.

Patrząc na usta innych, potrafisz dowiedzieć się, co mówią. Jeśli możesz bez przeszkód obserwować dolną część twarzy istoty, wolno ci wykonać Test Percepcji, by zrozumieć, co mówi.

### Czytanie/Pisanie

**Maksimum:** 1

Jesteś jednym z nielicznych piśmiennych Staroświątowców. Potrafisz czytać i pisać (o ile to możliwe) w każdym języku, którym umiesz się posługiwać.

### Defraudant

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Inteligencja (Defraudacja)

Potrafisz podprowadzić pieniądze swoich pryncypałów tak, by tego nie odkryli. Kiedy pozyskujesz dochód podczas zarabiania (w trakcie gry lub oddając się Zajęciu *Dochód*), możesz wykonać

Przeciwstawny Test Inteligencji przeciwko swojemu pracodawcy (jeśli masz takowego). Jeżeli wygrasz, niepostrzeżenie podprowadzi 2k10 + PS miedzianych pensów, 1k10 srebrnych szyllingów lub 1 + PS złotych koron (w zależności od wielkości obrotów, co jest w gestii MG). Jeśli twój pracodawca wygra o +6 PS, zgarniasz pieniądze, ale zostajesz nakryty. Konsekwencje zależą od MG. Inne wyniki oznaczają, że nie udało ci się zrobić defraudacji i nie ukradłeś żadnych pieniędzy.

### Dobrze Przygotowany

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Dobrze przewidujesz, czego będą potrzebować inni i co przyda się tobie. Tyle razy na sesję, ile razy wykupiłeś ten Talent, możesz wyciągnąć z plecaka lub sakwy niezbędny przedmiot, jeśli jego ciężar w punktach obciążenia wynosi 0, mógł zostać niedawno kupiony i jego posiadanie nie jest czymś niezwykłym. Może to być butelka spirytusu, potrzebna do polania rany kompana, lub gwizdek, którego zabrakło występującemu cyrkowcowi. Kiedy użyjesz tego Talantu, odlicz pieniądze za przedmiot, pokazując tym, że wcześniej go kupiłeś.

### Doświadczony Wędrowiec (Wybrany Teren)

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Atletyki podczas podróży w terenie

Masz doświadczenie w wędrówce przez dzicz i potrafisz dobrze wybierać drogę. Nie działają na ciebie negatywne modyfikatory wynikające z wpływu wybranego terenu. Oto lista przykładów: Lasy, Pustynie, Moczary, Teren Kamienisty, Tundra, Wybrzeża.

### Dwie Bronie

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Broń Biała lub Zasięgowa, kiedy atakujesz dwoma sztukami oręża

Kiedy jesteś uzbrojony w dwie bronie, podczas swojej Akcji możesz zaatakować obydwie naraz. Najpierw wykonaj Test trafienia dla broni, którą trzymasz w wiodącej ręce, a jeśli trafisz, określ normalnie obrażenia. Zostaw kości 1k100 na stole, przydadzą się za chwilę. Skoro pierwszy atak się udał i zostały zadane obrażenia, możesz użyć drugiej broni, by uderzyć jeszcze raz. Wykorzystujesz wynik pierwszego rzutu, ale odwracasz kolejność kostek. I tak rzut na trafienie 34 stanie się 43. Pamiętaj, by obniżyć go o modyfikator wynikający z walki słabszą ręką (-20, chyba że posiadasz Talent Oburczność). Drugi atak też jest Testem Przeciwstawnym. Twój przeciwnik wykonuje Test obrony, na nowo określane są obrażenia. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy pierwszy atak zakończył się Trafiением Krytycznym. Jeśli tak się stanie, wykorzystaj wynik rzutu w Tabeli Trafień Krytycznych do określenia, czy drugi atak trafił, czy nie. Na przykład, jeśli pierwszy atak trafił przeciwnika krytycznie w głowę, a wynik rzutu w Tabeli Trafień Krytycznych to 56 (Poważna rana oka), to korzystasz z tego rezultatu jako wyniku rzutu na trafienie w drugim ataku. Jeśli atakujesz obydwema broniами, twoje rzuty na obronę obarczone są modyfikatorem -10 do końca twojej następnej Tury. Nie zyskujesz Przewagi za trafienie lub zranienie przeciwnika, jeśli korzystasz z tego Talantu, chyba że trafisz obydwoma atakami.

## Etykieta (Grupa Społeczna)

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzma lub Plotkowanie (Grupa Społeczna)

Dopóki jesteś odpowiednio ubrany i zachowujesz się należyście, potrafisz wtopić się w tłum wybranej grupy społecznej. Oto przykłady kilku z nich: Członkowie Gildii lub Cechu, Kultyści, Przestępcy, Służba, Szlachta, Uczniowie, Żołnierze. Jeśli nie posiadasz tego Talantu, ci, którzy go mają, łatwo zauważą, że nie pasujesz do obcego środowiska. Widzą to w zachowaniu bohatera. To oczywiście zależy od odgrywania, ale MG może wprowadzić tu odpowiedni modyfikator do Testów Oglądy.

## Finta

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała (Szermiercza) podczas Finty

Pilnie ćwiczyłeś pozorowane ataki w zwarciu, by zmylić przeciwnika. W ramach swojej Akcji możesz wykonać fintę przeciwko uzbrojonemu przeciwnikowi. O jej powodzeniu rozstrzyga Przeciwstawny Test Broni Białej (Szermierczej) przeciw Broni Białej wroga. Jeśli go wygrasz i przed końcem następnej rundy zaatakujesz tego samego przeciwnika, możesz dodać PS z finty do swojego Testu ataku.

## Gadanina

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzma, by kogoś zagadać

W Nordlandzie mówi się, że otwierasz usta, a kiszki przez ciebie przemawiają, w Ostlandzie zaś, że pleciesz bzdury. Gadanią to wylewanie strumienia słów lub niepotrzebne i kwieciste rozwodzenie się nad sprawami trywialnymi lub wręcz pozbawionymi sensu, by wprowadzić rozmówcę w zdumienie i zakłopotanie. Do Gadaniń wykorzystujesz Umiejętność Charyzma w Teście Przeciwstawnym z Inteligencją. Sukces oznacza, że twój rozmówca znajduje się w Stanie Oszułomienie. Każdy poziom Gadaniń sprawia, że cel otrzymuje Stan kolejny raz. Taka osoba bądź istota stoi oniemała, próbując zrozumieć, o czym mówisz i czego chcesz. Kiedy zagadany osobnik otrząśnie się z oszołomienia i zrozumie, co się działo, może nie być szczęśliwy z tego, jak go zmieszałeś. Ostatecznie zwracałeś mu głowę głupotami. Kiedy przestaniesz nawijać, cel natychmiast otrząśnie się ze Stanu Oszułomienie spowodowanego Gadanią. Tego Talantu możesz używać tylko raz na danej osobie podczas jednej sceny (a nawet jeszcze raz, jeśli MG tak uzna). Może zdarzyć się tak, że ten sam człowiek drugi raz na twoje paplanie nie da się już nabracić.

## Geniusz Arytmetyczny

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Wycena, Hazard

Masz dar do cyferek i z łatwością potrafisz rozwiązywać problemy matematyczne. Na sesji wolno używać ci kalkulatora, by pokazać geniusz swojej postaci (chyba że go nie potrzebujesz i liczysz w pamięci).

## Gładkie Słówka

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzma podczas kłamania

Jak Ranald Podstępny, potrafisz tak przeplatać prawdę z kłamstwem, że nie można odróżnić jednego od drugiego. Gdy wykorzystujesz Charyzmę do kłamania, twoi rozmówcy nie mogą wykonywać Przeciwstawnego Testu Intuicji, by sprawdzić, czy przypadkiem ich nie oklamujesz.

## Groźny

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Zastraszanie

Twoja postura i wygląd budzą obawę. Kiedy wykonujesz Test Zastraszania, uzyskujesz dodatkowe PS równe liczbie wykupień tego Talantu.

## Hulaka

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Charyzma i Plotkowanie podczas przyjęć, Mocna Głowa  
Wiesz, jak pić i jak dobrze się bawić. Możesz zamienić kostki nieudanego Testu Mocnej Głów, jeśli nowy wynik będzie sukcesem.

## Inspirujący

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Dowodzenie podczas wojny

Twoje słowa i zachęty mogą przełożyć szalę zwycięstwa w bitwie. Poniższa tabela pokazuje, ile osób ulegnie wpływowi Dowodzenia (patrz strona 120) podczas wojny.

| Liczba wykupień Talantu | Liczba żołnierzy pod twoim wpływem |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1                       | Normalna x5                        |
| 2                       | Normalna x10                       |
| 3                       | Normalna x20                       |
| 4                       | Normalna x50                       |
| 5                       | Normalna x100                      |
| 6                       | Normalna x200                      |
| 7                       | Normalna x500                      |
| 8                       | Normalna x100                      |
| 9                       | Wszyscy, którzy cię słyszą         |

**Przykład:** Klasztor przeoryszy Birgitte van der Hoogenband został zaatakowany przez zielonoświatowych i sprawy wyglądają niewesoło. Birgitte postanowiła więc podnieść morale żołnierzy płomienną przemową. Test Dowodzenia może dać im +10 do Testów Psychologii. Rzut był udany i przyniósł 3 PS. Jej Bonus z Oglądy wynosi 6, dlatego może podnieść morale 9 żołnierzy, ale 3 razy wykupiła Talent Inspirujący, dlatego jej słowa trafiają do 180 wojskowych (9x20). Ci ze zdwojoną siłą odpowiadają na jej okrzyk: „TRZYMAĆ SZYK”.

## Intrygant

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Inteligencji dotyczące tego Talentu

Jesteś mistrzem intryg i za każdym rogiem węszysz spiski. Raz na sesję możesz zadać MG pytanie o sytuację polityczną i zgromadzoną sieć powiązań, a on wykona w tajemnicy Test Inteligencji i przekaże ci pewną ilość informacji, zależną od liczby PS uzyskanych dzięki rzutowi.

## Inwokacja (Boska Tradycja)

**Maksimum:** 1

Zostałeś pobłogosławiony przez swego boskiego patrona, dzięki czemu zyskujesz zdolność czynienia jednego z jego Cudów. Możesz wykupywać kolejne cuda za 100 PD pomnożone przez liczbę obecnie znanych cudów. Pełne zasady tego, jak się ich uczysz, znajdują się w **Rozdziale 7: Religie i wierzenia**. W normalnych okolicznościach nie możesz wykupić tego Talentu więcej niż jeden raz. Co więcej, nie możesz też kupić Talentów Magia Prosta i Magia Tajemna, jeśli posiadasz Talent Inwokacja. Po wydaniu 100 PD możesz się pozbyć tego Talentu, ale natychmiast utracisz dostęp do wszystkich zapewnianych przez niego cudów. Narzązasz się też na gniew swego boga, a MG obmyśli, jak będzie się on przejawiał.

## Krasomówstwo

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

Wiesz, jak porwać tłum. Kiedy wykonujesz Test Charyzmy podczas przemawiania do tłumu, otrzymujesz premię w wysokości tylu PS, ile razy wkupiłeś ten Talent.

## Krzepki

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

Jesteś twardy jak skała i rany nie robią na tobie wrażenia. Zmniejszasz otrzymywane obrażenia o 1 za każde wykupienie tego Talentu. Zasada ta działa nawet wtedy, gdy nie mógłbyś pomniejszyć otrzymanych ran. Nie możesz w ten sposób zredukować obrażeń poniżej 1 punktu.

## Łapówkarz

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Łapówkarstwo

Wiesz, jak dawać w łapę. MG powinien obniżyć podstawę wyliczenia łapówki o 10% za każde wykupienie tego Talentu. Minimalna wartość łapówki nie może spaść poniżej 10% wyjściowej stawki.

## Mag Bitewny

**Maksimum:** 1

Zostałeś wyszkolony w rzucaniu czarów podczas bitwy. W swojej Turze możesz rzucić jeden czar o Poziomie Zaklęcia 5 lub niższym w Akcji Darmowej (Test wykonujesz normalnie). Nie używasz zatem pełnej Akcji i możesz ją wykorzystać w dowolny sposób. Jednak w tej Turze nie możesz rzucić już kolejnego czaru.

## Magia Chaosu (Tradycja)

**Maksimum:** Liczba dostępnych czarów w wybranej tradycji magii Chaosu.

Przez przypadek (lub wręcz przeciwnie) część twojej duszy przypadła jednemu z Mrocznych Bogów i jesteś w stanie korzystać z wszelkiej magii Chaosu. Twój złowrogий patron zapewnia ci dostęp do jednego czaru z wybranej tradycji (najczęściej Nurgla, Slaanesh lub Tzeentcha), a wraz z nim otrzymujesz Punkt Zepsucia, gdy bluźniercza formula wypala się w twoim umyśle, bys nigdy jej nie zapomniał. Za każdym razem, gdy wykupujesz ten Talent, musisz zapłacić za niego 100 PD, a więc jest inaczej niż w przypadku innych tradycji. W zamian za to otrzymujesz czar z wybranej tradycji i 1 Punkt Zepsucia. Więcej informacji na temat czarów znajduje się w **Rozdziale 8: Magia**. W normalnych warunkach możesz znać tylko jedną tradycję magii Chaosu.

## Magia Prosta

**Maksimum:** 1

Zawsze miałeś smykałkę do rzucania czarów i opanowałeś metody ich podstawowej kontroli. Kiedy wykupujesz ten Talent, uczysz się i zapamiętujesz tyle czarów, ile wynosi modyfikator z twojej Siły Woli. Kolejnych czarów możesz się nauczyć, korzystając z poniższej tabeli kosztów:

| Liczba znanych czarów<br>Magii Prostej | Koszt nowego czaru<br>w PD |
|--|----------------------------|
| Bonus z Siły Woli x1                   | 50 PD                      |
| Bonus z Siły Woli x2                   | 100 PD                     |
| Bonus z Siły Woli x3                   | 150 PD                     |
| Bonus z Siły Woli x4                   | 200 PD                     |
| ...i tak dalej                         |                            |

Jeśli twój Bonus z Siły Woli wynosi 3, to pierwsze trzy czary będą cię kosztowały 50 PD, kolejne trzy 100 PD i tak dalej...

## Magia Tajemna (Tradycja)

**Maksimum:** 1

Studiowałeś jedną z ośmiu tradycji magii: Cienia, Metalu, Niebios, Ognia, Śmierci, Świata, Zwierząt lub Życia albo praktykujesz któryś z mniej znanych: Guślarstwa czy Nekromancji. Możesz zapamiętywać czary ze swojej wybranej tradycji, płacąc za nie podany niżej koszt w Punktach Doświadczenia:

| Liczba już<br>znanych czarów | Koszt nowego czaru<br>w PD |
|------------------------------|----------------------------|
| Bonus z Inteligencji x 1     | 100 PD                     |
| Bonus z Inteligencji x 2     | 200 PD                     |
| Bonus z Inteligencji x 3     | 300 PD                     |
| Bonus z Inteligencji x 4     | 400 PD                     |
| ...i tak dalej               |                            |

Jeśli twój Bonus z Inteligencji równy jest 4, to pierwsze cztery czary będą cię kosztowały 100 PD, kolejne 4 już 200 PD i tak dalej. Obszerniejsze zasady dotyczące nauki nowych zaklęć znajdują się w **Rozdziale 8: Magia**. W normalnych warunkach nie możesz nabyć więcej niż jednego Talenta *Magia Tajemna (Tradycja)*. Co więcej, jeśli posiadasz Talent *Magia Tajemna (Tradycja)*, nie możesz wykupić Talentów *Błogosławieństwo i Invokacja*. Za 100 PD możesz wyzbyć się tego Talenta, natychmiast tracąc dostęp do wszystkich zapewnianych przez niego czarów.

### Majętny

**Maksimum:** brak

Jesteś bajecznie bogaty i rzadko kiedy brakuje ci pieniędzy. Kiedy zarabiasz (włączając w to Zajęcie *Dochód*), zarabiasz +1 złotą koronę więcej.

### Mały

**Maksimum:** 1

Jesteś niższy od większości mieszkańców Starego Świata. Zasady dotyczące rozmiaru znajdują się na stronie 320 w **Rozdziale 12: Bestiariusz**.

### Mistrz Charakteryzacji

**Maksimum:** Bonus z Ogłady

**Testy:** Występy (Aktorstwo), gdy udajesz kogoś innego

Jesteś ekspertem, jeśli chodzi o przejmowanie manieryzmów i upodabnianie się do kogoś. Zmieniając postawę, wykrzywiając twarz i dobierając ubranie, przestajesz przypominać siebie, nawet jeśli nie masz pod ręką zestawu do charakteryzacji.

### Mistrz Rzemiosła (Rzemiosło)

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Pasujący Wydłużony Test tego Rzemiosła

Jesteś wybitnie wykwalifikowany w danym rzemiosle. Możesz zmniejszyć liczbę wymaganych PS podczas Testu Wydłużonego tego Rzemiosła o tyle, ile razy wykupiłeś ten Talent.

### Mistrz Walki

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

Lata nagromadzonego doświadczenia pozwalają ci trzymać przeciwników w szachu. Każde wykupienie tego Talenta sprawia, że gdy określana jest przewaga liczbna w walce, ty liczysz się jak jedna osoba więcej (dwie przy pierwszym wykupieniu, trzy przy drugim itd.). Talent ten działa tylko wtedy, gdy przeciwników jest faktycznie więcej od grupy, w której znajduje się postać. Na stronie 162 znajdują się zasady mówiące o tym, jak stosować przewagę liczbną.

### Mocne Plecy

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Wiosłowanie lub Pływanie

Twój kark jest twardy od ciężkiej harówki. Możesz dodać liczbę wykupień tego Talenta do PS Przeciwstawnych Testów Siły i nieść dodatkowy ekwipunek o wadze równej liczbie wykupień tego Talenta w punktach Obciążenia (patrz strona 293).

### Morderczy Atak

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Wiesz dobrze, gdzie uderzyć, by wyrządzić jak najwięcej krzywdy. Kiedy zadasz Ranę Krytyczną, zwiększasz też obrażenia o tyle, ile razy wykupiłeś ten Talent.

### Mól Ksiązkowy

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Badania Naukowe

W bibliotece czujesz się tak naturalnie, jak żeglarz na morzu czy rolnik na polu. Wykorzystując Umiejętność Badania Naukowe, możesz odwrócić kolejność kostek nieudanego Testu, jeśli zapewni ci to sukces.



## Mówca

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

Jesteś umiejętnym oratorem i wiesz, jak urabiać tłumy. Poniższa tabela wskazuje, ile osób ulegnie twojemu wpływowi, gdy wykonasz Test Charyzmy (patrz strona 119) podczas przemawiania.

| Liczba wykupień Talentu | Liczba przekonanych                       |
|-------------------------|---|
| 1                       | zwykła x5                                 |
| 2                       | zwykła x10                                |
| 3                       | zwykła x20                                |
| 4                       | zwykła x50                                |
| 5                       | zwykła x100                               |
| 6                       | zwykła x200                               |
| 7                       | zwykła x500                               |
| 8                       | zwykła x1000                              |
| 9                       | wszyscy, którzy słyszą twój słowiczy głos |

## Musztra

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała, kiedy jesteś w pobliżu sojuszniczej postaci z tym Talentem

Zostałeś wyszkolony w walce obok innych żołnierzy. Jeśli przeciwnik sprawi, że stracisz Przewagę, a znajdujesz się obok innej, aktywnej postaci z Talentem Musztra, możesz zachować 1 Przewagę za każde wykupienie tego Talentu.

## Na Cztery Łapy

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Atletyka podczas spadania

Jesteś rzecznym jak kot i potrafisz utrzymać równowagę równie dobrze co on. Jeśli spadniesz, to nie ucierpisz tak bardzo jak inni. Kiedy dojdzie do upadku, wykonaj Test Atletyki. Jeśli zakończy się powodzeniem, to obliczając odniesione obrażenia, zmniejsz wysokość, z której spada postać, o 1 metr + 1 metr na każdy PS uzyskany podczas Testu.

## Naciągacz

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzma (Żebractwo)

Doskonaliłeś się w żebraniu tak długo, że teraz wzruszysz nawet osobę o sercu z najtwardszego kamienia. Testy Charyzmy podczas żebrania wykonujesz co pół godziny, a nie co godzinę (patrz strona 120).

## Naśladowca

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Występy (Aktorstwo), podczas których ważny jest akcent  
Masz ucho do gwar oraz do dialektów i potrafisz je naśladować.  
Jeśli osłuchasz się któregoś przez jeden dzień, możesz wykonać

Test Inicjatywy (jeden na dzień) i jeśli się powiedzie, będziesz potrafił naśladować ten akcent. Miejscowi będą uważali, że gadasz po ichniemu i jesteś swój.

## Niegodny Uwagi

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Skradanie, kiedy jesteś na widoku

Wielcy i możni nie zwracają na ciebie uwagi. Jeśli jesteś zwykłym ubranym i nie zachowujesz się niestosownie, osoby z wyższego poziomu Statusu nie przejmują się tobą, chyba że twoja obecność jest wybitnie niestosowna. Talent ten sprawia, że masz wiele okazji do posłuchania rozmów, których nie powinieneś być świadkiem. Co więcej, osoby o wyższym poziomie Statusu nie otrzymują Przewagi za uderzenie ciebie lub zadanie obrażeń w walce, ponieważ pomiatanie takim łachudrą jak ty nie przynosi im żadnego honoru.

## Nienawiść (Grupa)

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Testy:** Siła Woli (Opieranie się Grupie)

Coś w Starym Świecie powoduje twoją nienawiść, jak to opisano na stronie 190. Każde wykupienie tego Talentu to jej nowy obiekt, a przykładowe grupy to: Banici, Czarownice, Ożywieńcy, Potwory, Sigmacyci, Zielonoskórzy, Zwierzoludzie.

## Nieubłagany

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

Trzeba nie lada wysiłku, by cię wykończyć. Twojej postaci nie dotyczy utrata żywotności, spowodowana Stanem *Krwawienie*. Każde wykupienie tego Talentu powoduje, że możesz zignorować jedną ranę spowodowaną przez ten Stan.

## Nieugięty

**Maksimum:** Bonus z Siły

Ruszasz do walki z niezłomną, ponurą determinacją. Podczas Szarzy dodaj liczbę wykupień tego Talentu do Bonusu z Siły.

## Nieustępлиwy

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

Kiedy skupisz się na przeciwniku, nie sposób cię powstrzymać przed dotarciem do niego. Jeśli wykorzystujesz Przewagę podczas Odwrotu, możesz zachować jej tyle, ile razy masz wykupiony ten Talent. Co więcej, możesz wykorzystać Przewagę do Odwrotu, nawet jeśli masz ich mniej niż przeciwnik.

## Nieustraszony (typ wroga)

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Testy:** Opanowanie przeciwko wrogiemu Zastraszaniu oraz Testom Strachu i Grozy

Jesteś tak odważny lub szalony, że strach przed pewnymi istotami jest dla ciebie wspomnieniem. Za pomocą jednego Przeciętnego (+20) Testu Opanowania możesz sprawić, że nie dotyczą cię efekty Zastraszenia, Strachu i Grozy, powodowane przez określona grupę wrogów. Oto typowe przykłady takich wrogów: Banici, Czarownice, Strażnicy, Wampiry, Zielonoskórzy, Zwierzoludzie.

## Niewzruszony

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Test:** Opanowanie przeciwko panice prochowej

Jesteś twardym wiarusem, który przetrwał niejedną salwę z broni czarnoprochowej. Musisz wykonać Test Opanowania, by oprzeć się Stanowi *Panika*, dopiero kiedy zostaniesz zraniony przez broń prochową, a nie wtedy, gdy zostaniesz z niej tylko ostrzelany.

## Niezuwykle Odporny

**Maksimum:** 1

Twoja początkowa Wytrzymałość zostaje na stałe podniesiona o +5, co nie liczy się do sumy twoich Rozwinięć.

## Nos do Kłopotów

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Każdy, by wypatrzeć potencjalne problemy

Wiesz, jak wpaść w kłopoty i – jeszcze lepiej – jak się z nich wywiązać. Możesz wykonać Test Intuicji, by zorientować się, kto potencjalnie może sprawiać problemy. Test ten przysługuje ci, nawet gdyby nie wolno ci było go wykonać (z powodu działania innych Talentów, czarów itp.). Test ów będzie zapewne Przeciwstawny, jeśli napastnicy się kryją. MG może go wykonać w ukryciu za ciebie, byś nie wiedział, czy zakończy się on porażką, czy sukcesem. Jeśli zauważony przez ciebie wicherzyciel rozpocznie walkę, nie działa na ciebie Stan *Zaskoczenie*.

## Numizmatyka

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Wycena podczas ustalania wartości monet

Doskonale znasz się na różnych walutach Starego Świata i potrafisz oceniać ich wartość. Na podstawie swojego doświadczenia, bez konieczności wykonywania Testu, umiesz powiedzieć, ile warta jest moneta. Prosty Test Wyceny pozwoli ci wykryć podrabianą. Nie jest on przeciwstawiany PS uzyskanym wcześniej przez fałszerza.

## Obieżyświat

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Dowolnej Wiedzy związanej z okolicą

Jesteś jednym z tych ciekawskich, którzy nie potrafią usiedzieć na miejscu i wędrują po świecie wszerz i wzduż, ucząc się wielu przydatnych informacji. Dodaj Umiejętność Wiedza (Lokalna) do swojej każdej bieżącej Profesji, a jeśli już jest na liście dostępnych, możesz wykupić na tym poziomie jedną dodatkową Wiedzę (Lokalną). Za Rozwinięcie każdej z takich Umiejętności płacisz zawsze 5 PD mniej. Przykładowe Specjalizacje to Altdorf, Vorberglanu czy Ubersreik.

## Oburęczność

**Maksimum:** 2

Twoja słabsza ręka jest sprawniejsza niż u innych ludzi. Być może zostałeś tego nauczony, być może to wrodzona cecha, ale efekt jest ten sam: modyfikator do Testów wykonywanych „drugą” ręką zostaje zmniejszony z -20 do -10. Jeśli wykupisz ten Talent drugi raz, modyfikatora nie stosuje się do twojej postaci.

## Odporność na Magię

**Maksimum:** 1

Jesteś uodporniony na zaklęcia. Poziom Sukcesów czarów rzucanych na Ciebie jest obniżony o 2 za każde wykupienie tego Talenta. Poziom Sukcesów jest obniżany tylko od najwyższej Odporności na Magię w obszarze oddziaływania czaru. Co więcej, nie możesz wykupić Talentów: Magia Tajemna, Błogosławieństwo, Inwokacja, Magia Prosta i Czarownica!

## Odporność Psychiczna

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

Jesteś uosobieniem determinacji i niezłomności. Dodaj tyle Punktów Determinacji do ich maksymalnej puli, ile razy wykupiłeś ten Talent.

## Odporny na (Zagrożenie)

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Wszystkie, gdy opierasz się powiązanemu zagrożeniu

Twoja wielka wytrwałość pozwala ci poradzić sobie z niebezpieczeństwem. Automatycznie zdajesz pierwszy Test opierania się przeciwko konkretnemu typowi zagrożenia na danej sesji. Znane są Odporności na Choroby, Magię, Mutacje czy Trucizny. Jeśli w Teście ważne są Punkty Sukcesu, to za ich liczbę przyjmujesz Bonus z Wytrzymałości.

## Odwrócenie Szans

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała w obronie

Tak przywykłeś do rozpaczliwej walki o życie, że potrafisz obrócić na swoją korzyść nawet największe kłopoty. Jeśli wygrasz Przeciwstawny Test Walki Wręcz, to zamiast zdobywać +1 Przewagę, możesz zabrać przeciwnikowi jego wszystkie zebrane Przewagi. Jeśli się na to zdecydujesz, nie zadajesz wrogowi obrażeń, nawet jeśli to Twoja Tura w Rundzie.

## Ogłuszenie

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała, gdy Ogłuszasz przeciwnika

Wiesz, gdzie uderzyć, by wróg padł jak długi. Nie tyczy się ciebie negatywny modyfikator za atak mierzony w głowę, gdy używasz broni do Walki Wręcz z zaletą Ogłuszającą (patrz strona 298). Co więcej, w dwóch rękach wszystkie bronde improwizowane są traktowane jako Ogłuszające.

## Oko Łowcy

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Dowolny wiążący się z Tropieniem lub polowaniem na zwierzęń

Jesteś dobrym myśliwym i znasz najlepsze sposoby szukania zwierzyń. Kiedy podróżujesz po bogatych w nią ziemiach, jesteś automatycznie w stanie wyżywić siebie i tyłu towarzyszy, ile razy wykupiłeś ten Talent, jeśli tylko masz czas, by zapołować, oraz odpowiednie wyposażenie. Więcej pożywienia możesz zapewnić, wykorzystując zasady znajdujące się na stronie 129.

## Percepcja Magiczna

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Każdy Test dotyczący wykrywania Wiatrów Magii

Potrafisz dostrzegać zmienne Wiatry Magii, które dmą od Bram Chaosu na biegunach świata. Dzięki temu Talentowi posiadasz zdolność postrzegania magii (patrz strona 233).

## Pierwsza Pomoc

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Leczenie podczas Rundy walki

Potrafisz szybko opatrywać rany. Kiedy nie uda ci się Test Leczenia podczas używania Bandaży, możesz odwrócić kolejność kostek, jeśli to przyniesie ci sukces. Jeśli tak zrobisz, nie możesz uzyskać więcej niż +1 PS, ponieważ skupiasz się na szybkim, a nie dokładnym założeniu opatrunku.

## Pilot

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Wiosłowanie lub Żeglowanie podczas wytyczania kursu przez nieznane wody

Potrafisz kierować okrętem po zdradliwych akwenach. Kiedy nie powiedzie ci się Test na niepewnych wodach, możesz odwrócić kolejność kości, jeżeli nowy wynik pozwoli ci odnieść sukces. Maksymalnie możesz w ten sposób osiągnąć +1 PS, ponieważ w ostatniej chwili wypatryłeś niebezpieczeństwo.

## Pilot Rzeczny

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Każdy Test Wiedzy dotyczący rzeki

Znasz wszystkie tajniki żeglowania po rzekach. Nie musisz wykonywać Testu, by przeprowadzić jednostkę przez niebezpieczne wody, chyba że jego trudność wynosi -10 lub więcej. Łatwiejsze Testy automatycznie kończą się sukcesem. Co więcej, jeśli posiadasz Wiedzę (Okolica), w ogóle nie musisz przeprowadzać Testów, tak dobrze znasz te tereny i lokalny nurt.

## Poliglotka

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Języki (Wszystkie)

Masz naturalną łatwość uczenia się języków. Wystarczy ci mieć się obcowania z którymś i udany Test Inteligencji (można go powtórzyć raz na miesiąc), byś mógł traktować jego znajomość jako Umiejętność Podstawową. **Uwaga:** ten Talent działa tylko na języki, którymi często porozumiewają się istoty, a więc nie na Język (magiczny).

## Pomocny

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Testy społeczne, by wpływać na stojących wyżej w hierarchii

Wiesz, co i kiedy powiedzieć oraz jak najlepiej wypaść w oczach szlachetnej od ciebie urodzonych. Kiedy z powodzeniem użyjesz Umiejętności, by wpływać na tych, którzy

mają wyższy od ciebie Status, możesz wybrać, czy wykorzystać normalnie obliczaną liczbę PS, czy zamiast niej użyć cyfry jedności kości, którymi rzucałeś. W ten sposób rzut 46 może dać +6 PS.

## Porywająca Gorliwość

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzmy, kiedy mówisz o ważnej dla ciebie sprawie

Kiedy mówisz o czymś, co cię pasjonuje, o swoich przekonaniach czy religii, twoje słowa przepełnia gorliwość, a nawet fanatyzm. Możesz podwoić swoją Ogladę, gdy okreñasz liczbę osób, na które wpływa twój Talent Mówca (patrz strona 138), gdy poruszasz ważny dla ciebie temat.

## Posłuch u Zwierząt

**Maksimum:** Bonus z Sily Woli

**Testy:** Oswajanie

Dzikie zwierzęta dobrze się czują w twojej obecności i często są posłuszczone twoim poleceniom. Wszystkie istoty o Cesze Zwierzę, których nie wytresowano, były agresywne, uspokajają się w twojej obecności, chyba że mają powód, by zachować czujność. Ból, napaść czy naturalna wysoka agresja lub opieka nad młodymi mogą sprawić, że zwierzę nie podda się działaniu tego Talenta.

## Precyzyjne Inkantowanie

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Język (Magiczny) podczas rzucania czaru

Instynktownie pojmujesz język magiczny i bezomylnie jesteś w stanie wypowiadać skomplikowane formuły. Jeśli rzucisz dublet podczas udanego Testu Języka (Magicznego), nie dochodzi do manifestacji.

## Prosto Między Oczy

**Maksimum:** 1

Zawsze trafiasz wroga między oczy... albo tam, gdzie chcesz. Zamiast odwrócić kolejność kości, by określić Miejsce Trafienia z Bronią Zasięgowej, wybierasz, gdzie chciałbyś trafić wroga.

## Przekonujący

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Charyzma, gdy prowadzisz debatę lub się z kimś spierasz na argumenty

Przywykłeś do debatowania i obrony swojego zdania. Jeśli uda ci się Test Charyzmy, możesz normalnie obliczyć PS lub określić ich liczbę, odczytując wynik z kości jedności. Udany Test z wynikiem 24 może dać Ci więcej 4 PS.

## Przestępca

**Maksimum:** brak

Jesteś bandytą, który zarabia na swojej działalności i niekiedy się z tym nie kryje. Jeśli w trakcie gry będziesz zarabiać lub oddasze się Zajęciu *Dochód*, odwołaj się do poniższej tabeli.

| Poziom Profesji | Dodatkowe pieniądze na liczbę wykupień Talentu |
|-----------------|--|
| 1               | +2k10 miedzianych pensów                       |
| 2               | +1k10 srebrnych szyllingów                     |
| 3               | +2k10 srebrnych szyllingów                     |
| 4               | +1 złota korona                                |

Ponieważ nie kryjesz się ze swoją przestępczą naturą, inni automatycznie uważają cię za osobę niższego Statusu, chyba że sami posiadają ten Talent. Wtedy wasz Status jest ustalany normalnie. Od ciebie zależy, jak można poznać, że jesteś kryminalistą: czy to więzienne tatuaże, czy obcesowy sposób bycia. Lokalne władze i straże są wobec ciebie podejrzliwe i zawsze patrzą ci na ręce, a im więcej razy wykupisz ten Talent, tym za większego zbira uchodzisz. Bezpośrednie skutki zależą od MG. Kryminaliści bez Talenta Przestępca zarabiają znacznie mniejsze pieniądze, ale zachowują dawny Status. Za zgodą MG możesz wydać tyle PD, ile cię kosztował, by pożbyć się tego Talenu.

### Przyrządzań Mikstur

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Rzemiosło (Aptekarstwo)

Wiesz, jak przyrządzać napary, wywary i susze. Możesz podjąć się jednego darmowego Zajęcia *Wytwórstwa*, by użyć Rzemiosła (Aptekarstwa) bez dostępu do Warsztatu. Pozostałe Zajęcia *Wytwórstwa* należy przeprowadzić normalnie.

### Riposta

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Broń Biała w obronie

Wyznajesz zasadę, że najlepszą obroną jest atak, dlatego w walce błyskawicznie kontratakujesz, gdy tylko przeciwnik wyprowadzi cios. Jeśli twoja broń posiada zaletę Szybka, możesz zadać obrażenia, gdy jesteś atakowany, jakbyś wykonywał swoją Akcję. Ripostę możesz wykonać tyle razy w Rundzie, ile razy wykupisz ten Talent.

### Rozbrojenie

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Broń Biała w sytuacjach związanych z tym Talentem

Celnym uderzeniem lub sprawnym ruchem nadgarstka jesteś w stanie wytrącić broń przeciwnikowi z dłoni. W ramach swojej Akcji wykonaj Przeciwstawny Test Broni Białej przeciwko wrogemu Testowi Broni Białej. Jeśli ci się powiedzie, wybijasz broń z ręki przeciwnika, która odlatuje o 1k3 metry w losowym kierunku. MG może zadecydować o tym, co dzieje się jeszcze. Jeśli wygrasz o 2 PS, ty decydujesz, jak daleko odleci broń, zamiast określić to losowo. Jeśli wygrasz o 4 PS, możesz też zadecydować, w którą stronę pofrunie. Jeżeli wygrasz Test o 6 PS lub więcej, łapiesz orzeź przeciwnika, o ile masz wolną rękę. Ten Talent na nic się nie przyda, jeśli wróg nie używa broni lub jest większy od ciebie.

### Rozpoznanie Artefaktu

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Test Intuicji związany z wykrywaniem magicznych artefaktów

Jesteś w stanie wykryć, czy w danym przedmiocie zaklęta jest magia. Możesz wykonać Test Intuicji, gdy go dotykasz. Jeśli Test się powiedzie, każdy PS pozwala ci poznać jedną zasadę, która ma zastosowanie wobec przedmiotu (jeśli tak w ogóle jest). W zwykłych przypadkach możesz wykonać tylko jeden Test wobec danego artefaktu.

### Rozproszenie Uwagi

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

Jesteś wytrenowany tak, by twoje ruchy rozpraszały uwagę przeciwnika i ułatwiały jego zaskoczenie. Możesz wykorzystać swój Ruch, aby użyć Rozpraszania Uwagi. Jest to Test Przeciwstawny Atletyki przeciw Opanowaniu przeciwnika. Jeśli wygrasz, twój przeciwnik nie może zbierać Przewagi aż do końca następnej Rundy.

### Ruchliwe dłonie

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Zwinne Palce, Broń Biała (Bijatyka), aby dotknąć przeciwnika

Manipulujesz dłońmi z zaskakującą zręcznością. Gapiom i przypadkowym obserwatorom nie przysługuje bierny Test Percepcji, gdy wykorzystujesz Umiejętność Zwinne Palce, chyba że żywią oni wobec ciebie podejrzenia i obserwują twoje ruchy. Testy Broni Białej (Bijatyki) wykonywane, by dotknąć przeciwnika, wykonujesz z premią +10 x liczba wykupień tego Talenu.

### Rybak

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Dowolne wiążące się z rybołówstwem

Jesteś obrotnym rybakiem i wiesz, jak zapełnić sieci. Jeżeli masz dostęp do odpowiednio dużego zbiornika wodnego, jesteś w stanie wyżywić siebie oraz tyle osób, ile razy wykupiłeś ten Talent, jeśli poświęcisz godzinę dziennie na wędkowanie. Liczbę złowionych ryb możesz zwiększyć, stosując zasady zbieractwa (patrz strona 129).

### Sekretna Tożsamość

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Występy (Aktorstwo), by uwiarystodnić swoją sekretną tożsamość

Posiadasz alter ego, które jest bogatszym lub biedniejszym człowiekiem od ciebie. Wybierz Profesję, na którą przystanie MG. Dopóki jesteś odpowiednio ubrany, dopóty możesz korzystać z oferowanego przez nią Statusu, a nie z rzeczywiście posiadanej. To oznacza, że korzystasz z jej modyfikatorów do Testów Ogłady, a nawet możesz zignorować skutki działania Talenu Przestępca. Utrzymywanie sekretnej tożsamości wymaga udanych Testów Umiejętności Występy (Aktorstwo), gdy spotykasz kogoś, kto może cię przejrzeć. Każde wykupienie tego Talenu pozwala ci na stworzenie dodatkowej sekretnej tożsamości.

## Silne Nogi

**Maksimum:** Bonus z Siły

Masz silne nogi, dzięki którym jesteś w stanie wykonywać nieprawdopodobnie dalekie skoki. Dodaj liczbę wykupień tego Talenta do PS Testów Atletyki wiążących się ze skakaniem (patrz strona 166).

## Silny Cios

**Maksimum:** Bonus z Siły

Wiesz, jak komuś przywalić! Posługując się bronią do Walki Wręcz, zadajesz obrażenia powiększone o tyle, ile razy masz wykupiony ten Talent.

## Skrócenie Dystansu

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Walka w zwarciu lub gdy wchodzisz do zwarcia

Wiesz, jak przyciągnąć do siebie przeciwnika, i nie dotyczą cię modyfikatory za walkę z wrogiem, który ma broń dłuższą od ciebie. Jeśli używasz **opcjonalnych zasad walki kontaktowej** (patrz strona 297), otrzymujesz premię +10 do trafienia przeciwnika.

## Słuch Absolutny

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Występy (Śpiewanie), Języki (tonalne, takie jak Eltharin, Kitajski czy Magiczny)

Jesteś w stanie dokładnie powtórzyć i zidentyfikować notację nutową. Co więcej, dodaj Umiejętność Występy (Śpiewanie) do listy Umiejętności swojej każdej bieżącej Profesji, a jeśli znajduje się ona na liście, koszt każdego Rozwinięcia spada o 5 PD.

## Snajper

**Maksimum:** 4

**Testy:** Broń Strzelecka (zasięg daleki lub bardzo daleki)

Kiedy strzelasz, odległość nie ma dla ciebie znaczenia. Eliminujesz cele z taką samą łatwością, jakby były niedaleko. Strzelanie na daleki zasięg nie wiąże się dla ciebie z żadnymi negatywnymi modyfikatorami, a na bardzo daleki oznacza tylko połowiczne modyfikatory.

## Sprężynka

**Maksimum:** 1

Ciebie nie da się obalić na ziemię. Możesz wykonać **Wymagający (+0) Test Atletyki**, by natychmiast wstać po tym, jak nałożony zostanie na ciebie Stan *Powalonego*. Ten Test Atletyki jest modyfikowany przez siłę uderzenia, które pośladowało cię na ziemię. Za każde 10 punktów Siły wroga ponad swoją Wytrzymałość otrzymujesz modyfikator -10 do Testu Atletyki. Jeśli Siła przeciwnika była niższa od twojej Wytrzymałości, otrzymujesz +10 za każde 10 punktów różnicy.

## Straszny

**Maksimum:** Bonus z Siły

Każdy przy zdrowych zmysłach pomyśli dwa razy, zanim do cie-

bie podejdzie. Możesz zadecydować, że w danej sytuacji wzbudzasz Strach na poziomie 1 (patrz strona 190). Każde wykupienie tego Talenta podwyższa siłę Strachu o +1.

## Strzał Przebijający

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

Wiesz, jak odszukać słaby punkt w pancerzu obranego celu. Kiedy trafisz, wykonując Test Broni Zasięgowej, możesz zignorować tyle Punktów Pancerza wroga, ile razy wykupiłeś ten Talent.

## Strzał w Dziesiątkę

**Maksimum:** 1

Strzelasz celnie w cel niezależnie od jego wielkości. Dzięki temu nie mają na ciebie wpływu negatywne modyfikatory strzelania, wynikające z rozmiaru celu.

## Strzelec Wyborowy

**Maksimum:** 1

Otrzymujesz stałą premię +5 do początkowych Umiejętności Strzeleckich, która nie liczy się do sumy Rozwinięć.

## Szał Bojowy

**Maksimum:** 1

Możesz wpaść w Szał Bojowy, co opisano na stronie 190.

## Szczęście

**Maksimum:** Bonus z Ogładą

Powiadają, że kiedy się rodziłeś, Ranald się uśmiechnął. Maksymalna liczba dwóch Punktów Szczęścia jest równa sumie liczby Punktów Przeznaczenia i liczby wykupień tego Talenta.

## Szczur Tunelowy

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Skradanie pod ziemią

W tunelach, kanałach ściekowych i pod powierzchnią ziemi jesteś na swoim terenie. Kiedy wykorzystujesz w takich warunkach Umiejętność Skradanie, istotom wokoło nie przysługuje pasywny Test Percepcji. Zauważysz cię mogą dopiero wtedy, gdy będą cię czynnie wyglądały lub szukały ukrytych przeciwników.

## Szósty Zmysł

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Intuicji wykorzystujące twój Szósty Zmysł

Masz niepokojące przeczucia, kiedy coś ci grozi, i umiesz odpowiednio na nie zareagować. MG może cię ostrzec, kiedy znajdziesz się w sytuacji, w której może stać ci się krzywda, jeśli powiedzie się sekretny Test Intuicji wykonany w twoim imieniu. Co więcej, jeżeli uda ci się Test Intuicji, nie jesteś zaskoczony.

## Szuler

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Hazard i Zwinne Palce w grach karcianych

Przywykłeś do tego, że w grze w karty zwykle wygrywasz, choć twoje metody mogą być odrobinę nieuczciwe. Jeśli powiedzie ci się Test Hazardu lub Zwinnych Palców, możesz wybrać, czy skorzystać z normalnie uzyskanych PS, czy ich liczbę wyzna-

czyć, korzystając z cyfry jedności rzutu. W ten sposób wynik udanego Testu 28 oznaczałby uzyskanie +8 PS. Jeśli na sesji rzeczywiście używasz kart, możesz otrzymać w rozdaniu dodatkową liczbę kart, równą liczbę wykupień tego Talenta, wybrać najlepsze i odłożyć tyle, byś miał na ręku odpowiednią liczbę.

### Szuler Kościany

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Hazard lub Zwinne Palce podczas gier kościanych

Jesteś mistrzem gry w kości, a zarzuty oszustwa są nieuzasadnione. Kiedy z powodzeniem używasz Umiejętności Hazard czy Zwinne Palce podczas gry w kości, możesz albo zachować obliczoną normalnie liczbę PS, albo określić ich liczbę przez wynik na kości jedności. W ten sposób wynik rzutu 06 może oznaczać +6 PS. Jeśli podczas sesji będziecie naprawdę grali w kości, rzucaisz tyloma więcej, ile razy wykupiłeś ten Talent, i wybierasz najlepsze rezultaty.

### Szybki Refleks

**Maksimum:** 1

Zyskujesz premię +5 do początkowej wartości Zwinności. Nie liczy się ona do sumy Rozwinięć.

### Szybkie Czytanie

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Badania Naukowe i Język, gdy ważne jest szybkie przyswajanie treści

Czytasz księgi z zadziwiającą szybkością. Możesz odwrócić kolejność kości nieudanego Testu Badań Naukowych, jeśli to przyniesie ci sukces. Jeżeli szybkie przeczytanie tekstu odgrywa rolę podczas walki, to w ciągu Rundy możesz przeanalizować tyle stron, ile PS uzyskasz dzięki udanemu Testowi Języków plus tyle, ile razy wykupiłeś ten Talent (minimum jedną, jeśli Test się nie powiodł).

### Szybkie Przeładowanie

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

Potrafisz z łatwością przeładowywać bronie strzeleckie. Dodaj PS równe liczbie wykupień tego Talenta do Testów przeładowania broni dystansowej.

### Szybkobiegacz

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Atletyka podczas Biegu

Žwawo przebierasz nogami. Podczas Biegu twoja Szybkość jest traktowana, jakby była o 1 wyższa.

### Szycza

**Maksimum:** 1

Pomimo powiązań z półświatkiem otacza cię aura szacunku. Twojej postaci nie dotyczy utrata Statusu spowodowana przez Talent Przestępca.

### Świętny Pływak

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Pływanie

Bardzo dobrze pływasz i potrafisz na dłucho wstrzymać oddech pod wodą. Kiedy obliczasz, jak długo jesteś w stanie wytrzymać pod powierzchnią wody, do Bonusu z Wytrzymałości dodaj liczbę wykupień tego Talenta.

### Święta Nienawiść

**Maksimum:** Bonus z Ogłady

Twoje modlitwy ociekają nienawiścią wobec bluźnierców. Swymi cudami zadajesz +1 punkt obrażeń za każde wykupienie tego Talenta.

### Święte Wizje

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Testy Intuicji, kiedy znajdujesz się na świętej ziemi

Wyraźnie widzisz boskie dzieła wokół siebie. Zawsze wiesz,



kiedy wkracasz na świętą ziemię, i możesz wykonać Test Intuicji, by zstąpiła na ciebie wizja (często niejasna i postrzeżana przez paradygmat twojej wiary lub osobistych wartości) opisującą okolicę i to, co najważniejszego się w niej wydarzyło w przeszłości.

### Talent Artystyczny

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Sztuka (Dowolna)

Posiadasz wrodzoną smykałkę do którejś z dziedzin sztuki. Szkić czy wprawki jesteś w stanie zrobić praktycznie od ręki, pod warunkiem, że posiadasz odpowiednie przybory. Swój talent możesz spożytkować na wiele sposobów: narysować afisz z wizerunkiem ściganego, prowadzić dokładne dzienniki graficzne lub wykorzystać go w inny, zaaprobowany przez MG, sposób. Co więcej, dodajesz Umiejętność Sztuka (Dowolna) do swojej każdej bieżącej Profesji, a jeśli znajduje się ona na liście, koszt każdego Rozwinięcia spada o 5 PD.

### Tarczownik

**Maksimum:** Bonus z Siły

Potrafisz tak posługiwać się tarczą, by wrogowie znaleźli się tam, gdzie chcesz, i umiesz wykorzystywać wynikającą z tego przewagę. Jeśli używasz tarczy do obrony i przegrasz Test Przeciwstawny, to mimo wszystko zdajesz tyle punktów Przewagi, ile razy masz wykupiony ten Talent.

### Twarzyski

**Maksimum:** Bonus z Oglądy

**Testy:** Plotkowanie z wędrowcami

Po prostu lubisz sobie pogadać z ludźmi, a oni z tobą. Możesz odwrócić kolejność kostek nieudanego Testu Plotkowania, jeśli nowy wynik będzie oznaczał udany Test.

### Tragarz

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Siły podczas podnoszenia

Twoje krępe ciało świetnie nadaje się do tego, by dźwigać ciężary. Liczba punktów obciążenia, które możesz nosić, zwiększa się o liczbę wykupień tego Talenta x2.

### Traper

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Percepcja, by zauważyc pułapki, Zastawianie Pułapek

Wiesz, jak używać wnyków, i możesz wykonać Test Percepcji, by je zauważyc, bez konieczności deklarowania poszukiwań. MG będzie pewnie wolał wykonać go samemu, na wypadek gdyby rzut okazał się nieudany.

### Twardziel

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

Na stałe zwiększasz swoją Żywotność o Bonus z Wytrzymałości. Jeśli ten się zwiększy, wraz z nim wzrośnie również Twoja Żywotność wynikająca z tego Talenu.



### Ulicznik

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Skradanie (Miasto)

Wśród cieni zaulek czujesz się jak w domu. Kiedy wykorzystujesz Umiejętność Skradanie (Miasto) i jeśli Test ci się nie powiedzie, możesz zamienić kolejność kości, jeśli nowy wynik zapewniły ci sukces.

### Urodzony w Siodle

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Jeździecstwo (Konie) w walce

W siodle czujesz się jak w domu i nie straszne ci najtrudniejsze warunki. Wiesz, jak najlepiej wykorzystać wierzchowca w walce. Jeśli posiadasz Umiejętność Jeździecstwo, możesz pokierować koniem tak, by podjął Akcję, a nie tylko wykonywał Ruch. Nie musisz w tym celu wykonywać do tego Testu Jeździecstwa.

### Urodzony Wojownik

**Maksimum:** 1

Twoja początkowa Walka Wręcz zostaje na stałe podniesiona o +5, co nie liczy się do sumy twoich Rozwinięć.

### Urodzony Żeglarz

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Wszystkie wykonywane, by oprzeć się chorobie morskiej  
Przywykłeś do kołysania fal morskich i mało prawdopodobne,

byś zachorował na chorobę morską, nawet podczas najsilniejszych sztormów. W spokojnych warunkach nie musisz przeprowadzać Testu, by sprawdzić, czy na morzu chwycią cię mdłości. Gdy rozpęta się sztorm lub gdy choroba morską powoduje magia, nie dotyczą cię modyfikatory negatywne wpływające na opieranie się tej przypadłości.

### Waleczne Serce

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Testy:** Opanowanie, by przełamać Stan *Panika*

Nieważne, jak fatalne jest twoje położenie, ty się po prostu nie poddajesz. Na koniec swojej Turы i na koniec całej Rundy możesz wykonać Test Opanowania, by otrząsnąć się ze Stanu *Panika* (patrz strona 168).

### Walka w Ciasnoci

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Unik w ciasnej przestrzeni

Nauczyłeś się, jak najlepiej wykorzystywać w walce zamknięte przestrzenie. Nie dotyczą cię modyfikatory do Testów Broni Białej wynikające z walki w ciasnoci tuneli, okopów, jam gladiatorskich i im podobnych. Co więcej, możesz wykonywać Unik nawet wtedy, gdy nie mógłbyś tego zrobić z braku miejsca.

### Widzenie w Ciemności

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Percepcja przy słabym świetle

Bardzo dobrze widzisz w naturalnych ciemnościach. Jeśli masz źródło choćby słabego blasku (światło gwiazd, księżyca czy bioluminescencję), widzisz wyraźnie na 20 metrów na każde wykupienie tego Talantu. To nie koniec. Dla ciebie oświetlenie okolicy sięga dalej o 20 metrów na każde wykupienie tego Talantu.

### Wieża Pamięci

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

Ta technika pamięciowa została opracowana przez kult Vereny, a swoje korzenie ma w praktykach elfich mistrzów wiedzy z Hoeth. Wieża Pamięci pozwala ci bezbłędnie przypomnieć sobie fakty i wydarzenia, ponieważ kolekcjonujesz je w wyimaginowanej wieży. Przywoływanie sekwencji tylu wspomnień, ile wynosi Twoja Inteligencja, nie wymaga żadnego Testu, ale zapamiętywanie każdych dodatkowych 10 informacji wymaga Testu Inteligencji o zwiększającym się stopniu trudności, by je sobie poprawnie przypomnieć. Stopień trudności zaczyna się od Bardzo Łatwego (+60) dla 10 faktów, później staje się Łatwy (+40) dla 20, Przeciętny (+20) dla 30 i tak dalej. Jednym z najoczywistniejszych zastosowań tego Talantu są gry hazardowe, Talent może dać premię od +20 do +60 do Testów Umiejętności Hazard, w zależności od tego, jak bardzo pomocna w grze jest pamięć. MG może uznać, że Wieża Pamięci przyda się w innych sytuacjach, odpowiednio modyfikując Testy. Za każdym razem, gdy wykupujesz ten Talent, możesz zapamiętać dodatkową sekwencję (odpowiednią wartość Inteligencji) faktów bez potrzeby usuwania z pamięci poprzedniej.

### Wilk Morski

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Żeglowanie (każdy statek morski)

Jesteś doświadczonym żeglarzem i przywykłeś do życia na morzu. Nie dotyczą cię negatywne modyfikatory do Testów spowodowane przez kiepską pogodę, kołysanie statku itp. Co więcej, liczasz się za dwóch członków załogi, gdy trzeba obsadzić jednostkę wychodzączą w morze.

### Władcza Postura

**Maksimum:** Bonus z Ogłady

**Testy:** Dowodzenie

Twoja fizjonomia powoduje u innych cichy podziw i zachwyt. Aura władczości sprawia, że ci o niższym Statusie nie mogą przeciwstawić się swoją Siłą Woli, gdy inicjujesz Test Dowodzenia. Wrogowie będą bardziej oporni na działanie twojej aury, ale pospolity gmin rzadko osmieli się sprzeciwić.

### Włóczykij

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Skradania na wsi

W dzicycz czujesz się jak u siebie i kiedy wykorzystujesz Umiejętność Skradanie, inni nie mogą wykonywać biernych Testów Percepcji, by cię zauważyć. Mogą im one przysługiwać, jeśli przeciwnicy stoją na straży lub wypatrują ukrytych napastników.

### Wodniak

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Żeglarstwo na jednostkach pływających po rzece

Jesteś doświadczonym żeglarzem śródlądowym i jak mało kto znasz się na jednostkach rzecznych. Kiedy jesteś na pokładzie jednej z nich, nie stosują się do ciebie negatywne modyfikatory wynikające z falowania wód, kołysania pokładu, niepewnego podłoża itp. Co więcej, liczasz się za dwóch członków załogi, gdy trzeba zapewnić minimalną liczbę członków załogi, by wypływać na rzekę.

### Woltyżerka

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Unik na koniu, Jeździctwo (Konie)

Jesteś w stanie wykonywać nieprawdopodobne rzeczy na końskim grzbiecie. W siodle możesz podejmować Testy Umiejętności Kuglarstwo i nie masz ujemnych modyfikatorów do Uniku. Co więcej, kiedy jesteś na koniu, możesz wykonać Ruch na początku Rundy, a nie w swojej Turze.

### Wódz

**Maksimum:** Bonus z Ogłady

**Testy:** Dowodzenie podczas wojny

Twój niewzruszony wzrok i inspirujące słowa popychają żołnierzy do jeszcze zacieklejszej walki. Podkomendni, którzy cię widać, w jednym Teście Siły Woli na Rundę zyskują dodatkowe PS równe temu, ile razy masz wykupiony ten Talent. Dany wojownik może korzystać z premii tylko jednego dowódcy naraz.

## Wróżba Losu

**Maksimum:** 1

Gdy miałeś 10 lat kapłan Morra, zwany Czarnowidzem, zabrał cię do siebie, by na osobności przepowiedzieć ci twą zgubę. Dokonało się to podczas obrzędu w oparach kadzidła, nazywanego Wróżbą Losu. Omówcie tę sprawę z MG i wymyślcie coś odpowiedniego. Jeśli twoja postać zginie w okolicznościach, które przypominają te z przepowiedni, kolejna postać którą stworzysz otrzymuje połowę jej punktów doświadczenia, które pierwsza zdobyła podczas gry.



### WRÓŻONO NAM ZGUBĘ!

Poniżej znajduje się kilka przykładów wizji zguby, które mogą pomóc w stworzeniu własnych na potrzeby Talentu Wróżba Losu:

- Czarnopiór kruk wspaniały krąg zatacza tuż!
- Bestie z pól mają na cię baczenie.
- Plaga i zaraza rzucą cię na kolana.
- W pustce serce twoe słabnie.
- Miecz sprawiedliwości nic ci nie przyniesie, jeno zgubę.
- Bułeczka! Ciasta! Szarlotka! Tojadło w sali Morra!
- Rytm bębna zaprowadzi cię do grobu.
- Kres żywota twoego nie będzie twoim końcem.
- Głęboko zaczerpniesz z nieczystego kielicha zepsucia.
- Im wyżej zajdziesz, tym gorzej skończysz.

## Wstrzemięźliwy

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Odporności, by wytrzymać głód

Przywykłeś do tego, że jesz niewiele, i potrafisz przetrwać chude czasy. Jedząc połowę tego, co potrzebujesz, nie odczuwasz negatywnych skutków głodowania, chociaż jesteś nieco rozdrażniony. Testy głodu wykonujesz co 3 dni, a nie co 2 (patrz strona 181).

## Wściekły Atak

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Broń Biała podczas wykonywania dodatkowych ataków

Lawinowo zadajesz ciosy, zasypując wroga furią Ulryka. Raz na Rundę, jeśli trafisz przeciwnika w Walce Wręcz, możesz zużyć Przewagę albo spożycować Ruch (zakładając, że w tej Rundzie możesz się jeszcze ruszyć), by wykonać od razu dodatkowy atak.

## Wtargnięcie z Włamaniem

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Broń Biała, gdy próbujesz zniszczyć lub przesunąć przedmioty

Jesteś ekspertem od wykopywania drzwi z zawiasów i niszczenia

sprzętów. Zadajesz +1 punkt obrażeń za każdy wykupiony Talent Wtargnięcie z Włamaniem, kiedy próbujesz wybić okna, wyważić drzwi, podważyć wieko skrzyni itp.

## Wyborny Wspinacz

**Maksimum:** Bonus z Siły

**Testy:** Wspinaczka

Jesteś świetny we wdrapywaniu się i chodzeniu po górach. Możesz próbować wspinac się na z pozoru niezdobyte zbocza czy szczyty. Nie straszne ci zamkowe blanki, szelfy lodowe, gipsonane ściany i im podobne. Nie tyczą się ciebie negatywne modyfikatory Wspinaczki, wymuszane przez trudność, jaką sprawia powierzchnia, po której się pnieš.

## Wyczucie Kierunku

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Nawigacja

Instynktownie wyczuwasz kierunki świata. Zawsze wiesz, gdzie jest północ, jeśli tylko możesz zerknąć na gwiazdy, drzewa czy jakąkolwiek inną wskazówkę.

## Wyczulony Zmysł

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Percepcja (z wykorzystaniem tego zmysłu)

Jeden z dwóch pięciu zmysłów jest tak wyczulony, że wyczuwasz to, co umyka innym. Możesz wykonać Test Percepcji, by dowiedzieć się czegoś więcej niż inni, opierając się na tym szczególnym zmysle. Przykładowo może to być dostrzeżenie dalekiego orła, którego nie widzą inni, wywieszenie prawie niewyczulalnej trucizny, dosłyszenie bicia serca myszy kryjącej się w ścinanie, wyczucie dotykiem ukrytej wiadomości wyskrobanej na papierze czy porównanie smaku dwóch piw od tego samego piwowara, by dowiedzieć się, czy zostały nalane z dwóch różnych beczek.

## Wykrywanie Magii

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Intuicja, by wykrywać czarodziejów

Potrafisz wyczuć obecność Wiatrów Magii w innych. Mozesz wykonać Przeciętny (+20) Test Intuicji, gdy spotykasz się z osobą владającą czarami. Jeśli się on powiedzie, wyczuwasz jej zdolności. To nie wszystko, jeśli osiągniesz Zdumiewający (+6) Sukces możesz także określić najwyższą Specjalizację Splatania Magii tej osoby.

## Wytrwały

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Odporność, by wytrzymać trudności

Bez względu na okoliczności i powagę sytuacji ty przenigdy się nie poddajesz. Podwajasz czas opierania się przeciwnością, zapewniany przez udany Test Niezłomności. Wytrzymujesz długą jazdę, wystawienie na warunki atmosferyczne, rytuały i tym podobne trudności.

## Wytwarzca

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Rzemiosło (Dowolne)

Jesteś prawdziwie uzdolniony. Dodaj rzemiosło powiązane z tym

Talentem do listy Umiejętności aktualnej Profesji. Jeśli już wcześniej było na niej wymienione, za każde jego Rozwinięcie płacisz 5 PD mniej.

## Z Bata

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Powożenie lub Jeździecwo podczas Ucieczki lub Biegu  
Wiesz, jak zmusić zwierzę do większego wysiłku. Kiedy Ucieka ono lub Biegnie, jego szybkość zwiększa się o +1, gdy popędzasz je batem lub biczem.

## Zabójca

**Maksimum:** 1

Kiedy określasz wysokość obrażeń, możesz wykorzystać Bonus z Wytrzymałości wroga zamiast swojego Bonusu z Siły, oczywiście jeśli jest wyższy. Musisz to zrobić, zanim zmodyfikujesz swoją Siłę lub wynikający z niej modyfikator. Co więcej, jeśli twój wrog jest od ciebie większy, a ty zadasz Trafienie Krytyczne (patrz strona 159), pomnóż zadawane obrażenia o tyle kategorii wielkości, ile was dzieli. Na przykład: dwie kategorie oznaczają obrażenia x2, trzy kategorie obrażenia x3 i tak dalej. Mnożnik jest określany i stosowany dopiero po uwzględnieniu wszystkich innych modyfikatorów. Więcej informacji na temat rozmiaru znajduje się na stronie 340.

## Zbicie Broni

**Maksimum:** Bonus z Walki Wręcz

**Testy:** Broń Biała, by zbić broń

Zostałeś wyszkolony w zadawaniu krótkich i gwałtownych uderzeń w oręz przeciwnika, dzięki czemu możesz sam zaatakować lub powstrzymać nadchodzący cios. W ramach swojej Akcji możesz zadeklarować Zbicie Broni przed rzutem. Wykonaj Test Broni Białej, a jeśli się powiedzie, twój przeciwnik traci -1 Przewagę oraz kolejną -1 za każdy twój PS. Ten Test nie jest Testem Przeciwstawnym. Nie możesz korzystać z tego Talenta, jeśli wrogowie nie używają broni lub są większego rozmiaru niż ty (patrz strona 340).

## Zejście z Linii

**Maksimum:** Bonus ze Zwinności

**Testy:** Unik, gdy używasz tego Talenu

Wiesz, jak znaleźć się tam, gdzie nie sięga oręz wroga. Jeśli wykorzystujesz Umiejętność Unik, by zejść z linii ciosu, i wygrasz Test Przeciwstawny, możesz poruszyć się na odległość do 2 metrów i nie liczysz się jako związaną walką. Przeciwnicy nie mogą wykonać przeciwko tobie darmowych ataków.

## Zimna krew

**Maksimum:** 1

Zyskujesz premię +5 do początkowej wartości Siły Woli, co nie wlicza się do sumy Rozwinięć.

## Złota Rączka

**Maksimum:** Bonus ze Zręczności

**Testy:** Rzemiosło, by naprawić uszkodzone przedmioty

Jesteś w stanie naprawić dosłownie wszystko, a kiedy coś reperujesz, traktujesz wszystkie niemagiczne Umiejętności Rzemiosła jako podstawowe.

## Zmysł Bitewny

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Percepcja w trakcie walki

Szybki rzut oka na pole bitwy pozwala ci błyskawicznie ocenić sytuację i podjąć decyzję, co robić. Możesz wykonać Wymagający (+0) Test Percepcji, by nie być zaskoczonym. Trudność tego Testu może być modyfikowana przez warunki na polu walki.

## Zmysł Magii

**Maksimum:** Bonus z Inicjatywy

**Testy:** Splatanie Magii (Dowolny Wiatr Magii)

Twoje doświadczenie, wrodzony talent i wyszkolenie pozwalają ci bezpiecznie manipulować Wiatrami Magii. Jeśli rzucisz dublet podczas udanego Testu Splatania Magii, nie działa na ciebie zasada manifestacji.

## Znawca (Wiedza)

**Maksimum:** Bonus z Inteligencji

**Testy:** Wiedza (wybrana dziedzina)

Jesteś prawdziwym ekspertem w wybranej dziedzinie wiedzy. Automatycznie potrafisz przytoczyć tyle poprawnych informacji na dany temat, ile razy wykupiłeś ten Talent, i nie musisz wykonywać Testu Wiedzy. Udany da ci dodatkowe wiadomości, określane przez MG według normalnych zasad.

## Zręczny

**Maksimum:** 1

Zyskujesz premię +5 do początkowej wartości Zręczności. Nie liczy się ona do sumy Rozwinięć.

## Żelazna Szczeka

**Maksimum:** Bonus z Wytrzymałości

**Testy:** Odporność wykonywana przeciw *Oszłomieniu*

Jesteś twardy i potrafisz wytrzymać najsilniejsze ciosy. Jeśli jakiś efekt nakłada na postać co najmniej jeden Stan *Oszłomienie*, gracz może wykonać Wymagający (+0) Test Wytrzymałości, by go zignorować. Każdy PS pozwala ci uniknąć dodatkowego Stanu.

## Żelazna Wola

**Maksimum:** Bonus z Siły Woli

**Testy:** Opanowanie przeciwstawiane Zastraszaniu

Masz w sobie niezłomną wolę i sam z siebie nigdy się nie cofniesz. Wykorzystanie przeciwko tobie Zastraszania nie powoduje u ciebie Strachu i nie uciszy cię w wygłaszanym poglądów przeciwko agresorom.

## Żylka Handlowa

**Maksimum:** Bonus z Ogłady

**Testy:** Targowanie

Jesteś sprawnym przekupniem i znasz sposoby na dobicie targu. Kiedy używasz Umiejętności Targowanie, obniżasz lub podwyższasz cenę o dodatkowe 10%.

**Uwaga:** MG ma prawo do limitowania zmniejszania cen, by pokazać, że kupiec nie sprzeda przedmiotu poniżej poniesionych przez siebie kosztów.

# •ZASADY•



Gra jest już w toku, a przygoda staje się coraz bardziej niebezpieczna i ponura. Gracze pochylają się w fotelach, słuchając uważnie, jak MG powoli ujawnia szczegóły fabuły, i z podniesieniem opisują działania swoich bohaterów, czekając z zapartym tchem, co wyniknie z ich pomysłów...

Najlepiej, gdy przerwy we wspólnym opowiadaniu ogranicza się do niezbędnego minimum – im bardziej płynny przebieg narracji, tym bardziej wszyscy angażują się w fabułę. Jednakże, w miarę rozwoju przygody, niechybnie zdarzą się sytuacje, w których wynik czynów bohatera będzie niepewny. Może postać zechce zeskoczyć z muru wprost na grabiącego wioskę goblina? Czy wyłąduje pewnie na nogach w pozycji bojowej, czy może posłizgnie się i plaśnie twarzą prosto w błoto?

Czasami, zwłaszcza gdy efekty działań nie wpływają zbyt bardzo na sytuację bohaterów, MG może po prostu zadecydować o wyniku i opisać efekty. Jednak gdy sukces lub porażka danej czynności mogą mieć poważne konsekwencje w grze, dramatyzmu i napięcia dodają rzuty kościemi. Niech los i zdolności bohatera zdecydują, czy mu się udało, czy też nie! Zasady gry pozwalają gracjom ocenić swoje szanse i podejmować decyzje bardziej świadomie – to uczciwa i przejrzysta metoda rozwiązywania takich sytuacji.

Podstawą zasad są Testy. To rzuty kościemi, których wynik określa efekty czynów bohaterów. Ponadto w przypadku czynności skomplikowanych lub niecodziennych korzysta się z zasad dodatkowych – przydatna lista z odnośnikami stron znajduje się w okienku poniżej. Mistrz Gry powinien znać te zasady na wylot, choć graczom wystarczy podstawowa znajomość różnych rodzajów Testów.

## LISTA ZASAD

- Testy Proste – strona 149
- Testy Ryzykowne – strona 152
- Testy Przeciwstawne – strona 153
- Testy Wydłużone – strona 154
- Walka – strona 156
- Stany – strona 167
- Punkty Przeznaczenia i Bohatera – strona 170
- Urazy – strona 172
- Zepsucie – strona 182
- Choroby i infekcje – strona 186
- Psychologia – strona 190





## ZŁOTA ZASADA

Zasady zostały stworzone, by pomóc w tworzeniu pełnych przygód historii w świecie Warhammara, ale nigdy nie powinny psuć dobrej zabawy. Prawdopodobnie najważniejsza zasada, jaką znajdziesz w niniejszym podręczniku, brzmi: **Jeśli jakakolwiek zasada negatywnie wpływa na to, jak dobrze się bawicie, zmieńcie ją lub zignorujcie.**

Ta zasada jest tak niezwykłe istotna, że w niniejszym rozdziale znajdziesz dodatkowe opcjonalne zasady, które pomogą ci zbudować swój własny, unikatowy zestaw reguł, który najlepiej wpisuje się w twój styl gry i odpowiada wszystkim gracjom. Jeśli to Twoja pierwsza gra, zignoruj je, dopóki nie zaznajomisz się z tym, jak wszystko działa. Później, jeśli tylko zechcesz, będziesz mieć czas na eksperymenty i próbowanie różnych wariantów.

Ale, ale! Uważaj, by przypadkiem nie wrzucić „dobrej zabawy” do worka „wszystko się zawsze udaje”. Poczucie ryzyka i realna możliwość porażek jest podstawą dramatyzmu. Jeśli coś pójdziesz po myślach graczy, staną przed nowym wyzwaniem i będą musieli pokonać nieprzewidziane przeciwności, a to właśnie buduje charakter i odróżnia prawdziwego bohatera od przypadkowego kmiotka.

## TESTY

Ano, czasami zdarza się, że wszystko idzie jak po grudzię. Naprawdę źle. Jak wtedy, kiedy byliśmy już w poł drogi do Bögen. Olaf próbował skoczyć z drzewa na drzewo, ale chybili i nabili się prosto na ułamana gałąź tuż obok. Sadzę, że nadal tam jest, ale pewnie niewiele z niego zostało, dzikie zwierzęta musiały mieć prawdziwą uczęstę. Na łaskę Sigmara, usiądź i zjedz trochę sera. Nic dobrego tam na ciebie nie czeka!

– Dieter Käsegeier, handlarz nabiałem, był poszukiwacz przygód

Gdy Twoja postać podejmuje jakąś akcję, MG powie Ci, jakie są jej skutki. Czasami, na podstawie Umiejętności i mnóstwa innych, zewnętrznych czynników, MG po prostu oznajmi, że czynność się powiodła lub wręcz przeciwnie. Jeśli MG nie jest pewien wyniku albo gdy sytuacja jest niebezpieczna lub akcja jest niezwykle ważna, MG poprosi Cię o wykonanie Testu. Ma w zanadrzu kilka możliwości, co opisaliśmy dalej. Testy pozwalają porównać wynik rzutu kośćmi z Cechami lub Umiejętnościami na karcie Twojej postaci i określają, jaki skutek ma dana akcja.

## TESTY PROSTE

Testy Proste są wykorzystywane po to, by ustalić, czy Twojemu bohaterowi udało się wykonać prostą czynność, czy też nie. Czy

Molli przeskoczy przez wzburzony strumień? Czy urok Wilhelma sprawi, że uparty kupiec obniży cenę? Często zwykła odpowiedź „tak” lub „nie” pozwala toczyć się opowieści dalej bez większych przeszkód. Wyjątkiem są sytuacje, w których porażka mogłaby poważnie wpłynąć na tok przygody. Wtedy należy używać Testów Ryzykownych (patrz: strona 152).

Aby wykonać Test Prosty, rzuć kośćią k100 (patrz: **Kości zostały rzucone**, strona 6) i porównaj wynik rzutu z najlepiej pasującą do czynności Cechą lub Umiejętnością na karcie postaci.

**Uwaga:** Trudność Testu może być modyfikowana przez MG (patrz: **Trudność Testów**, strona 153).

Jeśli wynik rzutu jest równy lub niższy od wartości Cechy lub Umiejętności, Test kończy się sukcesem i postać wykonuje czynność.

Jednakże jeśli wynik rzutu jest wyższy niż dana Cecha lub Umiejętność, Test kończy się porażką i bohater nie jest w stanie wykonać tego, co zamierzał graczy.

Niezależnie od rezultatu MG powinien po Teście opisać, co się wydarzyło, aby wszyscy rozumieli, w jaki sposób Test wpłynął na wydarzenia.



**Przykład:** Molli biegnie przez Königsplatz w Altdorfie w mroźną, zimową noc. Bruk jest grubo pokryty śniegiem i skrywa zdradziecką warstwę lodu, ale gang zbirów, depczący po piętach Molli, wcale nie zachęca jej do zwolnienia tempa. MG prosi o **Prosty Test Atletyki**, by ustalić, czy Molli będzie w stanie bezpiecznie przebiec przez śliski plac. Atletyka Molli jest równa 42, a gracz w rzucie k100 wyrzucił 17. Wynik rzutu (17) jest mniejszy niż Atletyka Molli (42), więc Test kończy się sukcesem i Molli udaje się przebiec bez problemów. MG opowiada, że Molli gna przez ośnieżony plac i rzuca się w poszukiwaniu bezpiecznego schronienia w jedną z ciemnych uliczek po drugiej stronie. Gdyby gracz wyrzucił więcej niż 42, Molli posłigzłaby się i przewróciła, a wtedy zbirzy na pewno by ją dopadły!



## TALENTY I TESTY

Niektoře Talenty mogą zwiększyć szansę na sukces lub otworzyć drogę do rzadkich Testów, dzięki którym postać będzie mogła dokonywać jeszcze bardziej imponujących wyczynów. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o Talentach, zajrzyj na stronę 132.

## AUTOMATYCZNE SUKCESY I PORAŻKI

Niezależnie od tego, jak bardzo utalentowana jest postać, zawsze istnieje szansa na poniesienie porażki. Z drugiej strony w *Warhammerze* zawsze można odnieść sukces, choćby cały świat był przeciwko tobie.

Jeśli w Teście wyrzucisz 96-00, rezultatem zawsze jest porażka. Co ważne, efekt ten występuje nawet wtedy, gdy po dodaniu wszelkich modyfikatorów Cecha lub Umiejętność ma wartość równą lub wyższą niż 96. Podobnie, jeśli na kościach wypadnie 01-05, zawsze oznacza to sukces. Tak jak w przypadku porażki, zasada ta pozostaje w mocy nawet po odjęciu wszelkich modyfikatorów, gdy Cecha lub Umiejętność ma wartość niższą niż 01-05.



### ZASADA OPCJONALNA: AUTOMATYCZNY SUKCES? NIE PRZY MOIM STOLE!

Nie każdy przepada za zasadą 5%, czy to w przypadku automatycznej porażki, czy sukcesu. Jeśli jesteś jedną z takich osób, po prostu dostosuj liczby do tego, co pasuje ci najbardziej. Najczęściej stosowaną alternatywą jest następujące zestawienie: 96-00 zawsze oznacza porażkę, a 01 – sukces.

## PRAWA

### PRAWDOPODOBIENSTWA VON MEINKOPFA

Czasami zasady gry korzystają z różnych rodzajów mechaniki, które zmieniają lub wpływają na rzuty procentowe. Przykłady? Oto one:

**Dublet:** Wyrzucenie dubletu oznacza, że zarówno na kości dziesiątek, jak i jedności pojawia się taka sama liczba. Przykładowo: 11, 22, 33, 44 i tak dalej.

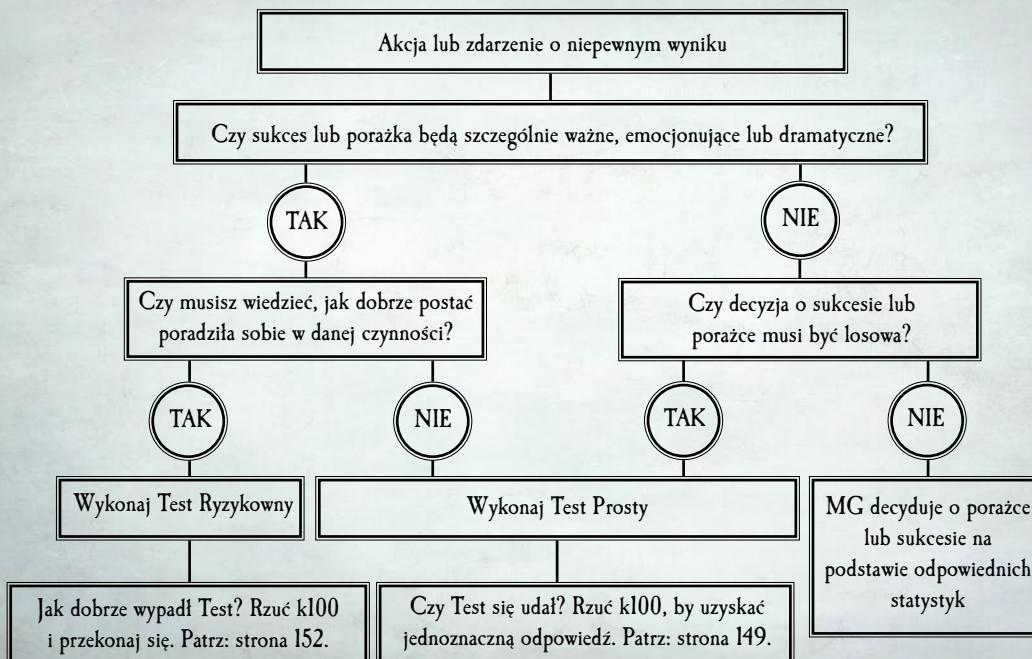
**Przerzut:** Przerzut następuje, gdy wynik rzutu cię nie satysfakcjonuje i postanawiasz rzuścić ponownie. Jednakże wynik drugiego rzutu musisz już przyjąć i w normalnych warunkach nie można rzucać po raz trzeci.

**Odwrócenie:** Aby odwrócić rzut procentowy, po prostu zamień wynik na kości jedności z wynikiem na kości dziesiątek. W takiej sytuacji rezultat 58 staje się 85, 41 staje się 14 itd. Oczywiście jeśli wypadnie dublet, wynik zawsze będzie identyczny, więc np. 88 zawsze będzie oznaczać 88.

**Modyfikatory:** To liczby dodawane do wyniku, który jest niezbędny do osiągnięcia sukcesu w Teście, lub od niego odejmowane. W ten sposób Testy stają się łatwiejsze lub bardziej skomplikowane. Najczęściej używa się ich właśnie w przypadku Trudności Testu (patrz: strona 153).

Jeśli chcesz wprowadzić specjalne zasady do Testów lub dodatkowe efekty dla bardziej dramatycznych okoliczności, skorzystaj z tych elementów jako punktu wyjścia.

## ROZSTRZYGANIE AKCJI



## PODSTAWOWE REGUŁY GRY

Zasady gry opisują wspólnie ustalone i zaakceptowane podstawy tego, jak działa **Warhammer**. Są niezwykle ważne, by wszystko rozgrywało się sprawiedliwie i było zamknięte w ramach wewnętrznej logiki. Ale to, jak dobrze będzie przebiegać gra, zależy od twojej interakcji z innymi graczami. Oto kilka reguł, które warto przemyśleć, by cała zabawa była przyjemna i wciągająca dla wszystkich:

**Każdy ma prawo się bawić:** Bądź serdeczny dla nowych i niedoświadczonych graczy.

**Treści zakazane:** Uszanuj to, że niektórzy gracze mogą nie chcieć doświadczać w swojej grze seksu, nadmiernej przemocy, grozy czy innych nieprzyjemnych dla nich elementów – pamiętaj też, że nie muszą się z tego tłumaczyć. Prawdziwy świat ma w zanadrzu całą gamę wystarczająco sensownych (i potencjalnie traumatycznych) powodów.

**Szacunek:** Nikt nie powinien bawić się kosztem innych.

**Zasady waszego stołu:** Ustalcie, co przy stole do gry jest w porządku, a co nie. Jedzenie, korzystanie z urządzeń elektronicznych, alkohol, SMS-y, media społecznościowe... Przed grą warto przedyskutować każdą z tych kwestii.

**Angażowanie pozostałych:** Nie próbuj zagarnąć całe przygody dla siebie, każdy powinien mieć szansę zabłyśnieć.

**Siła w drużynie:** Nie bądź niepotrzebnie kłopotliwy i nie odłączaj się bez dobrego powodu (rozbicie drużyny zazwyczaj bardzo spowalnia grę).

**Szanuj Mistrza Gry:** Zasady są odpowiedzialnością Mistrza Gry – spory o nie zabijają zabawę skuteczniej niż stado trolli (poza tym zawsze możesz porozmawiać o tym z MG po rozegranym scenariuszu).

**Wnies coś od siebie:** Twoje czyny powinny rozwijać zarówno przygodę, jak i twoją postać.

**Po prostu graj:** Nie chodzi o wygrywanie, ale o snucie historii i czerpanie z tego dobrej zabawy. Czasami postać może zginąć, pogódź się z tym, a jeśli się to już wydarzy – niech to będzie pamiętna chwila! Poza tym, czasami najlepszą możliwą decyzją jest wziąć nogi za pas!

**Bądź wzorem:** Jeśli w twojej grupie pojawia się młodszy gracz, każdy powinien wziąć go pod swoje skrzydła, pomóc mu i zachowywać się odpowiednio do jego wieku.



## ZASADA OPCJONALNA: TESTY POWYŻEJ 100%

Może się zdarzyć, że dzięki dobrze poprowadzonemu rozwojowi postaci testowana Umiejętność lub Cecha osiągnie poziom powyżej 100%. Jeśli taka sytuacja wydarzy się w twoim scenariuszu, możesz zastosować zasadę opcjonalną, by lepiej oddać efekty tak wysokiej specjalizacji.

Udany Test otrzymuje dodatkowy Poziom Sukcesu za każde pełne 10% ponad 100% w testowanej Umiejętności lub Cesze.

**Przykład:** *Hrabina Emmanuelle von Liebwitz rozwinięła swoją Charyzmę do 115%: jej Oglada wynosi 80% plus 35% za Rozwinięcia (patrz: Rozwijanie Umiejętności na stronie 47). W takim przypadku, jeśli uda się jej Test Charyzmy, zyskuje dodatkowy 1 Poziom Sukcesu.*

## TESTY RYZYKOWNE

Czasami nie wystarczy wiedzieć, czy Test się udał – ważne jest, jak dobrze lub źle sprawiła się postać. Za przykład może posłużyć testowanie Umiejętności przeciwko Umiejętności innej postaci (patrz: **Test Przeciwstawnego**), co najczęściej zdarza się w walce lub podczas stosowania magii. W sytuacji, gdy chcesz wiedzieć, jak dobrze (lub źle) wykonana została dana czynność, skorzystaj z Testów Ryzikowych. Innym przypadkiem, w którym należy wybrać ten rodzaj Testu, jest sytuacja, od której zależy postęp całej przygody. Testy Ryzikowe odzwierciedlają rozmaite wyniki akcji zamiast prostego sukcesu lub porażki, co oznacza, że nawet jeśli Test się „nie powiodł”, przygoda trwa nadal, choć będzie znacznie bardziej wymagająca, niż gdyby postaci się udało. Testy Ryzikowe prowadzą się podobnie do Testów Prostych – nadal ustalają, czy czynność zakończyła się sukcesem, czy porażką, ale dostarczają więcej szczegółów. I tutaj na scenę wkraczają Poziomy Sukcesu.

### Poziomy Sukcesu

Poziomy Sukcesu (PS) są używane, by określić skuteczność akcji. Aby określić PS danego Testu, odejmij liczbę dziesiątek z wyniku rzutu od dziesiątek poziomu testowanej Cechy lub Umiejętności, wliczając w to wszelkie modyfikatory (zostały one opisane w podrozdziale Trudność). Im więcej PS, tym lepszy wynik, im mniej – tym gorzej poszła czynność. Wyniki graniczne, gdy PS wynosi 0, powinny być odczytywane jako sukces lub porażka o włos, z minimalnymi dobrymi lub złymi konsekwencjami. Ewentualnie dana akcja może przynieść niejasne rezultaty, co spowoduje, że Test będzie trzeba powtórzyć w przyszłości.

**Przykład:** Eichengard pędzi przez błotnisté pole na grzbicie swego rumaka, uciekając z ziemi bardzo rozgniewanego władyki. W pewnym momencie na jego drodze staje kamienny mur. Jeśli zdecyduje się zmusić konia do skoku, MG zażąda Ryzikowego Testu Jeździctwa. Eichengard wyrzuca 21, a jego Jeździctwo jest na poziomie 49.

Liczba dziesiątek jego Umiejętności to 4, a liczba dziesiątek rzutu to 2, więc osiąga w teście 2 PS (4-2=2), a jego koń przeskakuje nad murzem ze sporym zapasem. Rozochoczy swoim wyczynem, Eichengard odwraca się w siodle, by pokazać ścigającym go konnym obraźliwy gest. Niestety, oznacza to, że nie patrzy, gdzie jedzie. MG żąda Ryzikowego Testu Percepcji, a gracz wyrzuca 82. Percepcja Eichengarda wynosi jedynie 39. Liczba dziesiątek jego Umiejętności to 3, a liczba dziesiątek rzutu to 8, więc osiąga w teście -5 PS (3-8=-5). A to oznacza, że naprawdę mu nie poszło. Gdy Eichengard krzyczy i śmieje się w stronę coraz bardziej odległych jeźdźców, niska gatąż uderza go prosto w pierś i wysadza z siodła.



### ZASADA OPCJONALNA: SZYBKIE PS

Określanie PS wymaga przeliczania wyników, co może spowolnić tempo gry i osłabić dramatyzm, zwłaszcza podczas szybkich lub niebezpiecznych scen. Na szczęście istnieje szybka metoda obliczania PS szczególnie dla tych, którzy uwielbiają podkrać tempo gry. Jeśli Test się udał, kość dziesiątek określa PS. Przykładowo, jeśli Test powiodł się przy wyniku 36, oznacza to 3 PS. To zasada opcjonalna, w której – w przeciwieństwie do zasady standardowej – im bliżej wartości testowanej Umiejętności, tym lepiej. W przypadku porażki ujemne PS oblicza się tak jak zwykle.

## TABELA WYNIKÓW

| PS            | Rezultat             | Jak dobrze poszło?   |
|---------------|----------------------|--|
| +6 lub więcej | Zdumiewający Sukces  | <b>Tak! Idealnie!</b> : Lepiej pójść nie mogło, los i okoliczności ci sprzyjają!   |
| +4 do +5      | Imponujący Sukces    | <b>Tak, i...:</b> Osiegasz cel w wielkim stylu, wykraczając poza swoje oczekiwania.  |
| +2 do +3      | Sukces               | <b>Tak:</b> Osiagasz pewny, niepodważalny sukces.  |
| +0 do +1      | Znikomy Sukces       | <b>Tak, ale...:</b> Osiagasz mniej więcej to, co było zaplanowane, ale niedoskonale. Możliwe, że wystąpią nieprzewidziane efekty uboczne.  |
| -1 do -0      | Znikoma Porażka      | <b>Nie, ale....:</b> Nie powiodło się o włos. Możliwe, że udało ci się wykonać część swoich planów.  |
| -2 do -3      | Porażka              | <b>Nie:</b> Po prostu robisz to na opak.   |
| -4 do -5      | Krytyczna Porażka    | <b>Nie, i...:</b> Nie tylko sknociłeś, ale przy okazji kilka innych rzeczy poszło nie po twojej myśli.   |
| -6 lub więcej | Zdumiewająca Porażka | <b>Nie, nie ma mowy!:</b> Wszystko idzie tak źle, jakby cały świat zmówił się przeciw tobie. MG prawdopodobnie dorzuci do twojej niedoli kilka nieprzewidzianych konsekwencji twoich czynów. Nikt nie może mieć takiego pecha, musiałeś chyba obrazić bogów. |

Opis tego, jak PS wpływają na jakość porażek i sukcesów, znajduje się w Tabeli Wyników, która może posłużyć jako inspiracja opisów wydarzeń. Podobnie jak w przypadku Testów Prostych, uzyskasz prostą odpowiedź „tak/nie”, ale ze szczegółami.

Jeśli uzyskasz automatyczny sukces, wyrzucając 01-05 (patrz: strona 150), osiągasz 1 PS lub tyle PS, ile wynika z rzutu – zależnie od tego, która wartość jest wyższa. Jeśli uzyskasz automatyczną porażkę, wyrzucając 96-00 (patrz: strona 150), osiągasz -1 PS lub tyle ujemnych PS, ile wychodzi z rzutu – zależnie od tego, która wartość jest niższa.



## ZASADA OPCJONALNA: FUKS I PECH

W dalszej części, a konkretniej w Walce, wprowadzamy dodatkowe zasady dotyczące Fuksa i Pecha. Można je jednak przenieść na wszystkie Testy, by dodać dramatyzmu i sprawić, że ekstremalne rezultaty staną się o wiele częstsze. Jeśli twoja grupa graczy lubi takie efekty, skorzystaj z tej zasady opcjonalnej.

Każdy udany Test, w którym wyrzucony został dublet, uznawany jest za Fuks, czyli na Tabeli Wyników osiągnięty została Zdumiewający Sukces; jednakże w przypadku porażki dublet oznacza Pech, czyli na Tabeli Wyników osiągnięta została Zdumiewająca Porażka. Ta zasada może zostać wprowadzona także do Testów Prostych, dzięki czemu prosta odpowiedź „tak/nie” zostaje wzbogacona o znacznie ciekawsze rezultaty.



## TESTY CECH

Czasami możesz chcieć wykonać czynność, która nie jest odzwierciedlona w żadnej z Umiejętności. W takich rzadkich przypadkach zamiast Testu Umiejętności wykonaj Test Cechy. MG wyznacza, która Cecha najbardziej przyda się w danej czynności. Później Test wykonuje się standardowo.

## TRUDNOŚĆ TESTÓW

Nie wszystkie Testy są sobie równe. Wejście na pół jest śmiesznie łatwe, ale zejście po gładkim klifie to już nie przelewki. Aby odzwierciedlić te różnice, MG ustala premie lub kary do Testów określane mianem Trudności. Większość opublikowanych gto-

wych przygód opisuje już odpowiednią Trudność, przykładowo „zażądaj **Trudnego Testu (-20) Badań Naukowych**”, ale w wielu przypadkach MG będzie musiał zdecydować błyskawicznie. Podejmowanie takich decyzji jest jedną z podstawowych funkcji Mistrza Gry. W przypadku każdego Testu (zarówno Prostego, jak i Ryzykownego) MG powinien określić Trudność i zastosować odpowiedni modyfikator z Tabeli Trudności. MG może przypisać większe premie lub kary niż te wykazane w tabeli, ale nie powinno się to zdarzać zbyt często.

**Przykład:** Valentyn, magister Kolegium Jadeitu, próbuje odnaleźć ślady niesfornego jelenia, na którego poluje. W normalnej sytuacji wykonałby **Przeciętny (+20) Test Tropienia**. Jego Umiejętność ma wartość 41, więc poziom Testu wynosiłby 61, lecz MG uznaje, że wczorajszej nocy mocno padało, a deszcz zmył większość śladów, dlatego uznaje to za **Bardzo Trudne zadanie** i decyduje o karze -30. W takiej sytuacji Valentyn musi wyrzucić 11 lub mniej ( $41-30=11$ ), by osiągnąć sukces. Wyrzuca 35, więc normalnie udałoby się mu, ale w tych okolicznościach okazało się, że zwykły deszcz pomieszał szyki dostojnemu magistrowi Kolegium Jadeitu.

## TABELA TRUDNOŚCI

| Trudność       | Modyfikator Testu |
|----------------|-------------------|
| Bardzo Łatwy   | +60               |
| Łatwy          | +40               |
| Przeciętny     | +20               |
| Wymagający     | Brak modyfikatora |
| Problematyczny | -10               |
| Trudny         | -20               |
| Bardzo Trudny  | -30               |



## TESTY PRZECIWSTAWNE

Czasami musisz przetestować swoje zdolności przeciwko biegłości przeciwnika. Oznacza to specjalny Test Ryzykowny, zwany Testem Przeciwstawnym. Jest on ważną częścią walki w **Warhammerze**, opisanej dalej w niniejszym rozdziale, ale korzysta się z niego także w wielu innych sytuacjach.

**Przykład:** Tollich zawędrował tam, gdzie nie powinien, i próbuje ukryć się przed zbliżającym się patrolem straży miejskiej. MG decyduje, że należy wykonać Test Przeciwstawnego: Tollich będzie testował swoją Umiejętność Skradania, a strażnicy – Percepcję. Gdyby MG korzystał z gotowego scenariusza, taki Test oznaczono by jako **Test Przeciwstawny Skradanie/Percepcja**.

Test Przeciwnawny odbywa się identycznie jak Test Ryzykowny, z tą różnicą, że kostkami rzucają obie strony. Ten, kto uzyskał więcej PS, wygrywa (niezależnie od tego, czy zdął Test). Jeśli obydwie strony uzyskały tę samą wartość PS, wygrywa ta, której testowana Cecha lub Umiejętność ma wyższą wartość. Choć remis w takiej sytuacji zdarza się niezwykle rzadko, nie jest wykluczony, wtedy MG ma dwie możliwości: 1) impas, więc nic się nie dzieje; 2) Test wykonywany jest ponownie, dopóki nie zostanie określony zwycięzca.

**Przykład:** Na przyjęciu, po powaleniu ważnego reiklandzkiego barona, Salundra chce wymknąć się z sali balowej. Niestety, zaniepokojeni strażnicy zastawiają jej drogi, pewni, że powinni zatrzymać szlachetną panią kapitan. Podchodząc, Salundra patrzy na nich wilkiem.

MG decyduje się na Test Przeciwnawny: Zastraszenie przeciwko Dowodzeniu dowódcy straży. Gracz i MG rzucają kości. Zastraszenie Salundry wynosi 47, a Dowodzenie oficera 46. Salundra wyrzuca 04, osiągając 4 PS (4-0=4), a MG wyrzuca 16, osiągając 3 PS (4-1=3). Ponieważ Salundra ma więcej PS (4 przeciwko 3 dowódcy straży), skutecznie zastrasza strażników, którzy odsuwają się z przejścia, zrzedząc pod nosem. Jeśli ważne jest, jak bardzo zwycięzca Testu Przeciwnawnego wygrał z przeciwnikiem, należy określić różnicę między osiągniętymi Poziomami Sukcesów.

Tak jak w przypadku innych Testów, Testy Przeciwnawne mogą być łatwiejsze lub trudniejsze, a MG powinien zastosować odpowiednie modyfikatory. W większości przypadków modyfikatory stosowane są dla obydwu stron, ale nie zawsze tak jest. Jeśli w Teście Przeciwnawnym nie określono Trudności, należy przyjąć, że Trudność ma poziom Wymagający, więc bez modyfikatorów.

**Przykład:** Nadszedł Tydzień Ciasta, coroczny festyn, trwający pełne osiem dni, podczas którego każdy znajdzie dla siebie coś smacznego. Salundra zdecydowała się wziąć udział w konkursie jedzenia placóków. Dotarła do finału i staje w szranki przeciwko Grubemu Tomowi Brandynapowi, który przez ostatnie pięć lat zdobywał tytuł Naj-

większego Żarłoka Ubersreiku. No cóż, ten niziołek jest szerszy niż wyższy, więc wiadomo, że gra w najwyższej lidze.

MG żąda więc Przeciwnego Testu Odporności. Odporność Salundry wynosi 45, a Grubego Toma – 63. Salundra może mieć kłopoty! Kości fruną po stole, wynik Salundry to 21, osiąga więc 2 PS. Gruby Tom wyrzuca 91, więc jego wynik to -3 PS. W takiej sytuacji Salundra wygrywa pięcioma PS, zmiatając ciasta ze stołów, a przeciwnika z podium.

### Testy Wydłużone

Czasami podczas przygody należy osiągnąć określoną liczbę Poziomów Sukcesu, by zakończyć czasochłonne i wymagające wysiłku zadanie. W takiej sytuacji wykorzystywany jest specjalny rodzaj Testu Ryzykownego, zwany Testem Wydłużonym.

Testy Wydłużone przeprowadza się w taki sam sposób jak inne Testy Ryzykowne, z tą jednak różnicą, że jakość sukcesu zbiera się przez wiele kolejnych rzutów. PS kolejnych cząstkowych Testów dodawane są do siebie, dopóki nie osiągną odpowiedniego poziomu. Jeśli liczba PS spadnie do poniżej 0, oznacza to, że gdzieś w trakcie popełniono błąd i cała czynność zaczyna się zupełnie od nowa.

**Przykład:** Molli znów musi salwować się ucieczką, w trakcie której jej drogę zagradażą drzwi zamknięte na niezwykle skomplikowany zamk. MG oświadcza, że aby go otworzyć, Molli musi osiągnąć 5 PS w serii Wymagających Testów Otwierania Zamków, a ponadto ma jedynie 3 Rundy, zanim znajdą ją strażnicy. Otwieranie Zamków Molli jest na poziomie 58, więc ma całkiem sporą szansę na powodzenie, ale goni ją czas. Niestety, w pierwszym Teście wyrzuca 63, co oznacza -1 PS. Fatalny początek, nie dość, że zmarnowała Rundę, to jeszcze w następnej zaczyna od początku. Klnąc pod nosem, słysząc zbliżające się kroki, Molli próbuje ponownie i tym razem wyrzuca 11, co oznacza 4 PS! Czuje napięcie na wytrychach, a zapadki prawie odskakują, ale słyszy już całkiem doenośne echo kroków.



MG wyjaśnia jej, że następny Test jest ostatnim, potem zza rogu wyjdą straże, więc Molli może albo porzucić swoje zamiary i spróbować ukryć się przed strażnikami, albo podjąć desperacki krok, próbując uzyskać jeszcze jeden PS i otworzyć zamek. Wiedząc, że jej jedynym ratunkiem jest ucieczka, Molli podejmuje ryzyko. Rzuca... 42! To 1 PS, a więc w sumie 5. Dokładnie tyle, ile potrzeba jej było do otwarcia zamka! Zwycięska Molli przemyska się przez uchylone drzwi i zatraskuje je za sobą tuż przed tym, jak straż pojawiła się w korytarzu.



## ZASADA OPCJONALNA: TESTY WYDŁUŻONE I 0 PS

0 PS w Teście Wydłużonym nie wpływa na sumę PS, co może jednak wydawać się trochę dziwne – w końcu Test albo się powiodł, albo nie. W takiej sytuacji w następnym Teście powinno się uwzględnić jakieś modyfikatory, czyż nie? Jeśli myślisz w ten sposób, skorzystaj z tej zasady opcjonalnej. Udany Test dodaje +1 PS do ogólnej puli, a nieudany Test usuwa 1 PS z całej puli.

## POMOC

W niektórych sytuacjach kilka współpracujących postaci może mieć większą szansę na powodzenie czynności niż pojedynczy bohater. Za pozwoleniem Mistrza Gry jedna postać może pomagać innej, wykonującej dany Test. W takim przypadku rzut wykonuje postać, która ma największe szanse na sukces.

Każda pomagająca postać zapewnia premię +10. Oprócz tego Test przebiega normalnie.

### Ograniczenia pomocy

Postaci mogą pomagać innym w większości zadań, ale istnieją pewne ograniczenia.

- Aby zaangażować się w pomoc, wszystkie postaci muszą posiadać testowaną Umiejętność.
- Pomagające postaci muszą być blisko postaci podejmującej Test.
- Nie można udzielać pomocy w Testach opierania się chorobom, truciznom, strachowi, czynnikom naturalnym lub we wszelkich innych momentach, w których MG uzna to za niemożliwe.
- Pomocy może udzielać tylko tyle postaci, ile wynosi Bonus z odpowiedniej Cechy testującego (patrz: strona 34).

**Przykład:** Adhemar, Perdita i Valentyn w pospiechu przeszukują pokój, z którego wyszedł starszy kupiec, w poszukiwaniu dokumentów. MG oświadcza, że to **Problematyczny (-10) Test Percepcji**. Ponieważ Perdita i Valentyn oboje mają Umiejętność Percepcja i pomagają, Adhemar (który ma najwyższy poziom tej Umiejętności, 59) zysku-

je premię +20 do Testu, więc łącznie jego Umiejętność w tej sytuacji wynosi 69 ( $59+10+20=69$ ). Niestety, wyrzuca 74 i odnosi porażkę, co oznacza, że wszystkim trzem postaciom nie udaje się znaleźć nic użytecznego przed powrotem chromego kupca.



## ZASADA OPCJONALNA: ŁĄCZENIE UMIEJĘTNOŚCI

Czasami możesz znaleźć się w sytuacji, w której połączenie dwóch Umiejętności w trakcie jednego Testu wydaje się najlepszym rozwiązaniem. Istnieją ku temu dwie przesłanki: 1) to szybsze i organiczna liczba rzutów kościem w grze; 2) konieczność odbycia dwóch Testów z rzędu znacznie zmniejsza szansę na ogólne powodzenie akcji.

Najprościej to zrobić, łącząc obie Umiejętności w jednym Teście i porównując wynik rzutu procentowego z wartością każdej Umiejętności. Gdy rzut jest niższy w obydwu przypadkach, mamy niekwestionowany sukces. Jeśli sukcesem kończy się Test tylko jednej Umiejętności, akcja udaje się częściowo. Oczywiście jeśli wynik jest zbyt duży, by osiągnąć sukces w którejkolwiek Umiejętności, cały Test kończy się porażką.

**Przykład:** W wyniku szeregu niezwykłych wydarzeń Salundra znalazła się na scenie w żółto-czerwonych rajtuzach, śpiewając i tańcząc w teatryku upamiętniającym Varga Breughla podczas premiery sztuki „Rzeknij mi w świąteczny dzień”. MG ogłasza, że to **Wymagający Test Łączony Sztuki (Taniec) i Występów (Śpiew)**, uznawszy, że zmuszanie Salundry do wykonywania dwóch Testów po kolej byłoby nieuczciwe i mocno obniżyłoby szansę na powodzenie całej operacji. Sztuka (Taniec) Salundry jest na poziomie 53 dzięki wychowaniu na dworze, ale niestety nie ma ona Umiejętności Występy (Śpiew), więc zamiast tego musi skorzystać ze swojej Oglądy na poziomie 43. Wyrzuca 46, co oznacza, że udało jej się zatańczyć bezbłędnie (sukces z 1 PS), ale w trakcie śpiewania nie trafiła w kilka nut (porażka, 0 PS) – niezbyt dobrze, ale wystarczająco dla zebranych tłumów. Chociaż Kym Neumann, altdorfski krytyk artystyczny, zapewne nie będzie tak pochlebny jak pospolita gawiedź...



# WALKA

Prędzej czy później postać nadepnie komuś na odcisk. Albo vice versa. Gdy zawodzi dyplomacja albo bohater nie jest w stanie do trzeć do upartych głów (lub nawet nie podejmuje próby), zaczyna się Walka!

W Walce wiele postaci wykonuje mnóstwo akcji w krótkim czasie, a wiele z nich ma przeciwnie cele. Wciąż będzie trzeba przeprowadzać Testy, by ustalić, które czynności się powiodły, ale czas i inne czynniki są równie ważne, więc najpierw należy omówić podstawowe, ramowe zasady.

## UPŁYW CZASU

Podeczas starcia każda chwila ma ogromne znaczenie, dlatego czas został podzielony na:

- Rundy:** Jedna Runda wystarcza, aby wszystkie postaci wykonały swoje Testy i przemieszczyć się. Zajmuje to jedynie kilka sekund, ale jeśli zachodzi taka konieczność, ostateczna decyzja, ile czasu trwa dana Runda, należy do MG.
- Tury:** W trakcie Rundy każdy walczący ma swoją Turę, w której może wykonać Akcję i Ruch.
- Inicjatywa:** Walczący wykonują swoje Tury w kolejności wyznaczonej przez Inicjatywę, od najwyższej do najniższej.

## PODSUMOWANIE ZASAD WALKI

Walka przebiega w następujący sposób, dopóki jedna ze stron nie ucieknie lub nie zostanie pokonana:

- Zaskoczenie:** MG określa, czy ktoś z postaci nie została Zaskoczona. Zazwyczaj ten krok wykonuje się jedynie w trakcie pierwszej Rundy walki. Patrz sekcja niżej.
- Początek Rundy:** Jeśli zasady określają, że coś powinno wydarzyć się na początku Rundy, to następuje właśnie w tej chwili.
- Tury postaci:** Każdy walczący ma swoją Turę w kolejności wyznaczonej przez Inicjatywę, zaczynając od postaci z najwyższą Inicjatywą. Każda postać może standardowo wykonać w swojej turze Ruch i Akcję (patrz: strona 157).
- Koniec Rundy:** Runda kończy się, gdy wszyscy walczący wykonią swoje Tury. Jeśli zasady określają, że coś powinno wydarzyć się na koniec Rundy, następuje to właśnie w tej chwili.
- Powtórzenie kroków 2-4:** Scena walki trwa Runda po Rundzie, dopóki walka nie dobiegnie końca.

## KOLEJNOŚĆ INICJATYWY

Walczący wykonują czynności w danej Rundzie w kolejności wyznaczonej przez Inicjatywę, zaczynając od postaci z najwyższą Inicjatywą, dopóki wszyscy nie zakończą swoich Tur. Jeśli chcesz szybko rozwiązać tę kwestię w trakcie sesji, niech gracze usiądą wokół stołu w kolejności Inicjatywy. Jeśli wiele postaci ma taką samą Inicjatywę, wtedy kolejność między nimi rozstrzygana jest za pomocą Zwinności – od najwyższej do najniższej. Jeśli ich Zwinność ma taką samą wartość, wtedy wykonaj Przeciwstawny Test Zwinności – wygrany zareaguje pierwszy. Niektóre Talenty wpływają na kolejność w walce (patrz: Rozdział 4: Umiejętności i Talenty).

**Przykład:** Tollich z Inicjatywą 38 zawsze reaguje przed swoją towarzyszką, Perditą, której Inicjatywa jest na poziomie 33. Jeśli zatakują sabat kultystów, z których każdy ma Inicjatywę równą 35, kolejność w walce będzie wyglądać następująco: Tollich (38), kultyści (35), Perdita (33).



## RZUĆ NA INICJATYWĘ!

Niektóre grupy graczy wolą, by Inicjatywa była losowa. Można to zrobić na wiele różnych sposobów, wybierając ten, który odpowiada wam najbardziej:

- Każda postać wykonuje Test Inicjatywy i określa liczbę PS.
- Każda postać rzuca 1kl0 i dodaje wynik do swojej Inicjatywy.
- Każda postać rzuca 1kl0 i dodaje do wyniku swoje Bonusy ze Zwinnością i z Inicjatywy.

MG spisuje wyniki w porządku malejącym i w ten sposób ustala kolejność w walce. Ta lista może obowiązywać przez całą scenę (szybszy wariant) lub postaci mogą wykonywać rzuty na Inicjatywę przed każdą Rundą (walka jest bardziej różnorodna, a wolniejsze postaci nie muszą zawsze działać na końcu).



## RUNDY POZA WALKĄ

W sytuacjach, w których nie śmigają strzały i nie brzękają miecze, odmierzanie czasu Akcji jest zazwyczaj dość elastyczne. Czasami korzystanie z Rund poza walką przydaje się, by ułatwić Mistrzowi Gry określenie kolejności czynności wszystkich postaci. Przykładowo w trakcie Testów Wydłużonych, które zajmują kilka Rund, jeden Test przypada na jedną Rundę (patrz: strona 154).

## ZASKOCZENIE

Wzięcie przeciwnika z zaskoczenia zapewnia przewagę. Jeśli jedna strona planuje atak, może wykorzystać element zaskoczenia w następujący sposób:

- Ukrycie się:** Należy wykonać udany Test Skradania, by skryć się za osłoną. Przeciwnicy mogą wykonać Przeciwstawny Test Percepcji, jeśli pozostają czujni lub jeśli MG przeżyje chwilowy przypływ wieloduszności.
- Podstęp:** Atak od tyłu, w mroku, w gęstej mgle lub z powietrza! Jeśli MG uzna to za stosowne, może pozwolić na wykonanie

Testu Percepcji, by dać postaciom szansę na uniknięcie zasadzki.

- Rozproszenie uwagi:** Głośny huk, klębiący się tłum lub przykuwająca uwagę msza mogą posłużyć za elementy rozwijające, dzięki którym uniknięcie ataku z zaskoczenia będzie o wiele trudniejsze!
- Nieprzygotowani obrońcy:** Jeśli przeciwnik jest wybitnie nieostrożny, atakujący automatycznie zaskakują swoje ofiary.
- Cokolwiek innego:** Wszelkie podstępne i pomysłowe plany obmyślone przez przebiegły graczy – Mistrz Gry zawsze ostatecznie rozstrzyga, czy zasadzka jest wykonalna.



## ZASKAKUJĄCE TALENTY!

Nawet w sytuacji, gdy MG uznał, że wykrycie czatowników jest niemożliwe, niektóre Talenty nie pozwalają zaskoczyć postaci. Więcej na ten temat znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty.

**Przykład:** *Tollich i Perdita padli ofiarą zasadzki utytułanych juchą kultystów Krwawego Boga. Walka zaczyna się, gdy kultyści wyskakują z ukrycia, ujawniając swoje pozycje. MG decyduje, że Tollich i Perdita zostają zaskoczeni, ponieważ żywo ze sobą dyskutowali i nikomu nie przyszło nawet do głowy sprawdzić, czy ktoś się na nich nie czai. Jednakże Tollich posiada Talent Zmysł Bitewny, który zapewnia Wymagający (+0) Test Percepcji pozwalający uniknąć Zaskoczenia. Wartość Percepcji Tollicha to 41. Wyrzuca 23, dzięki czemu udowadnia, że instynkty starego wiarusa nie zardzewiały, i orientuje się, że coś tu nie gra. Dlatego w pierwszej Rundzie jedynie Perdita otrzymuje Stan Zaskoczenie. Tollich i kultyści walczą w standardowy sposób.*

Jeśli jest szansa, że szukających zasadzkę da się wykryć, MG standardowo powinien zażądać Przeciwstawnego Testu Skradania i Percepcji. Zazwyczaj Test przeprowadzają wszyscy potencjalni obserwatorzy i postać z najgorzej rozwiniętą Umiejętnością Skradanie. Jeśli wygrają czatownicy, każda postać z zaatakowanej grupy będzie działać pod wpływem Stanu Zaskoczenie (patrz: strona 169).

Jeśli nikt nie zostanie zaskoczony, walka przebiega normalnie. Zaskoczenie można usunąć za pomocą Determinacji (patrz: strona 171).

## TWOJA TURA WALKI

Walka to dynamiczne, dezorientujące doświadczenie: sojusznicy i wrogowie są w nieustannym ruchu, wszędzie błyskają ostrza. Sztychy, kontry i ciosy, a na domiar złego obok uszu, ogłuszonych hukiem wystrzałów, przelatują pociski.

MG opisuje sytuację – gdzie są wszyscy, jak wygląda otoczenie – zawsze możesz też dopytać o szczegóły, które pomogą ci zaplanować twoje Akcje. Na przykład: „Jak gruba jest lina od żyrandola? Czy strzała mogłaby ją przeciąć?”. Gdy w końcu nadziejdziesz Twoja Tura, ruszaj do boju i wprowadź w życie swoje plany!

W trakcie Tury postać może wykonać Ruch oraz Akcję – w dowolnym porządku. W założeniu i tak wykonuje obydwie czynności jednocześnie, więc możesz spokojnie opisać je jako jeden łączony manewr bitewny. Można również opuścić Akcję lub Ruch, ale do następnej Rundy nie będzie już drugiej szansy!

Żywe, eksytujące opisy czynów postaci na pewno dodadzą walce dramatyzmu i kolorytu. Przecież o wiele więcej zabawy tkwi w powiedzeniu: „Kopię krzesło przede mną w grupę gooblinów i rzucam się na nie z mieczem, tnąc najbliższego w gardło” niż w zadeklarowaniu: „Uderzam w goblina”. Nigdy nie wiesz – może MG nagrodzi cię dodatkową premią za dobre odgrywanie postaci? To samo dotyczy wyników twoich działań – MG opisze wynik, ale przecież można go ubarwić!



## Ruch

W większości przypadków dokładny dystans nie jest szczególnie ważny. Skorzystaj ze statystyki Szybkość, która opisuje, dokąd może dobiec postać, a MG z pewnością powie, jeśli zaplanowany Ruch zająłby więcej niż jedną Turę. Dotarcie do trudno dostępnych miejsc za pomocą wspinaczki lub skoku zużyje Akcję, jeśli niezbędny będzie Test Umiejętności (najprawdopodobniej Atletyki lub Wspinaczki).

Jeśli postać z nikim w danej chwili nie walczy, może wykorzystać Ruch, by zaszarżować na przeciwnika, zyskując premię +1 do Przewagi (patrz: strona 154).Więcej na ten temat znajdziesz w podrozdziale **Ruch podczas walki** (strona 164), w którym opisano także analizę szybkości, przeskoków i wiele więcej.



## Akcje

W walce Akcje służą do wykonania czynności wybranych przez gracza, czy to do zadania ciosu mieczem, przeskoczenia z dachu na dach, czy też poświęcenia chwili na ocenę sytuacji. Akcje postaci są ograniczone jedynie przez jej własne zdolności, fizyczne ograniczenia miejsca bitwy i wyobraźnię.

Opisz, co chce wykonać Twoja postać. MG powie Ci, czy do wykonania danej czynności potrzebny jest Test. Wyniki zostaną opisane przez MG, co zakończy Akcję.

Dokładna analiza, w jaki sposób przeznaczyć Akcję, by zaatakować inną postać, znajduje się w podrozdziale **Atakowanie**. Jeśli wolisz używać modlitw lub magii, warto zerknąć do **Rozdziału 7: Religie i wiara** lub **Rozdziału 8: Magia**. **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty** również zawiera wiele przykładów, w jaki sposób wykorzystać różne sztuczki podczas walki.

**Przykład:** Molli zerka nerwowo zza beczki, w trakcie gdy Salundrę osiąza trzech barowych osiątków i ich śmiejące w powietrzu pięści – wszyscy są chętni, by pokazać młodemu kapitanowi, gdzie jej miejsce. W swojej Turze gracz kierujący Molli pyta, czy w barze jest piętro. MG potwierdza, że owszem, jest, a ponadto nad miejscem starcia znajduje się balkon. Uśmiechając się, gracz decyduje, że Molli chce wbiec szybko po schodach i zepchnąć na walczących stół, co zużyje zarówno Ruch, jak i Akcję w tej Turze. Piętro nie jest daleko, więc MG uzna, że Molli może dobiec tam w trakcie jednej Turы, ale zepchnięcie małego stolika wymaga jednak trochę wysiłku.

By Molli mogła dźwignąć mebel ponad balustradą, MG zarządza **Przeciętny (+20) Test Atletyki**. Atletyka Molli wynosi 34, więc aby Test się powiodł, gracz musi wyrzucić 54 lub mniej. Na kościach wypada 21, co oznacza 3 PS oraz to, że stolik przefruwa nad poręczą! Molli krzyczy za spadającym meblem: „Prześtańcie walczyć!”. MG uzna, że walczący poniżej muszą wykonać **Przeciwstawny Test Uników** przeciwko 3 PS Molli albo trafi w nich stół. Niestety, Test nie udaje się tylko Salundrze, a drewniana niespodzianka spada prosto na jej głowę...

## Akcje Darmowe

Niektóre czynności, które chce wykonać postać, nie muszą liczyć się jako Akcja w danej Rundzie – chodzi np. o krzyknięcie, wyciągnięcie broni czy wypicie mikstury. Do MG należy decyzja, czy dana czynność zużyje Akcję, a także jak wiele można wykonać w ramach jednej Rundy. Podstawowa zasada jest prosta: jeśli coś wymaga Testu, to jest to najprawdopodobniej Akcja, a nie Akcja Darmowa.



## ZASADA OPCJONALNA: DEFENSYWA

A co, jeśli chcesz się przygotować do uniku, parowania ciosów, utrzymać obronną pozycję w drzwiach albo skorzystać z Języka (Magicznego), by rozproszyć lub odbić czary? W ramach swojej Akcji wybierz Umiejętność, której chcesz użyć w trybie defensywnym, a otrzymasz premię +20 do Testów obronnych z wykorzystaniem tej Umiejętności aż do początku swojej następnej Turы.

## ATAKOWANIE

Jedną z podstawowych Akcji w walce jest zaatakowanie przeciwnika. Aby zaatakować wroga na odległość, musi się on znajdować w zasięgu broni (opisane w **Rozdziale 11: Poradnik konsumenta**), a ponadto cel musi być widoczny. Aby wykonać atak w zwarciu, postać musi trzymać broń w ręku i stać obok swojego celu (patrz: **Związanie Walką**).



## STANDARDOWA TRUDNOŚĆ WALKI

Domyślnie w trakcie walki Trudność Testów ustalona jest na poziomie **Wymagającym (+0)**. O ile zasady nie wskazują inaczej, Akcje będą więc zawsze **Wymagające**.

### 1: Rzut na trafienie

**Atak w zwarciu:** Obydwie strony wykonują **Test Przeciwstawny**, zwykle **Walki Wręcz** lub **Broni Białej** (obydwie strony rzucają i porównują PS, patrz: strona 119). Ten, kto uzyskał więcej PS, wygrywa. Jeśli zwycięża atakujący, to celnie trafia przeciwnika i zyskuje premię +1 do Przewagi (patrz: strona 164).

Jeśli wygrywa broniący się, zyskuje premię +1 do Przewagi, a Akcja atakującego kończy się. Jeśli jest remis, atak chybia celu, ale nikt nie zyskuje Przewagi.

**Atak dystansowy:** Atakujący wykonuje Test **Umiejętności Strzeleckich** lub **Broni Zasięgowej** (dla danego typu broni). Zwykle jest to Test Prosty, ale w Zasięgu Bezpośrednim cel może się bronić i dopuszczalny jest Test Przeciwstawnego. Jeśli Test się powiodł, postać trafia w przeciwnika i zyskuje premię +1 do Przewagi. Jeśli Test się nie udał, Akcja się kończy. W walce dystansowej cel ataku nie może uzyskać Przewagi.

Zarówno w walce dystansowej, jak i walce w zwarciu można uzyskać imponujące trafienie, zwane **Fuksem** skutującym **Trafieniem Krytycznym**, choć można też sknocić po całości, co nazywane jest **Pechem**. Więcej o Fuksie i Pechu przeczytasz poniżej.

**Podsumowanie:** Wykonaj rzut na trafienie, aby przekonać się, czy twój cios trafił w przeciwnika. W zwarciu to Test Przeciwstawnego, w walce dystansowej to zwykłe (choć nie zawsze) Test Prosty. Wygrywający zawsze zyskuje premię +1 do Przewagi.

## 2: Określenie Miejsca Trafienia

Jeśli uda ci się trafić cel, musisz wiedzieć jeszcze, gdzie trafiasz – odwróć wynik rzutu na trafienie i porównaj rezultat z Tabelą Miejsc Trafień. Wynik rzutu 23 stanie się więc 32, co oznacza uderzenie w prawe ramię.

W stosunku do stworów o dziwnych kształtach, a także jeźdźców należy używać innych Tabel Miejsc Trafienia. Więcej takich tabel znajdziesz w **Rozdziale 12: Bestiariusz**.

### MIEJSCE TRAFIENIA

| Wynik rzutu | Lokacja   |
|-------------|---|
| 01–09       | Głowa   |
| 10–24       | Lewe ramię (lub prawe w przypadku leworęcznych) |
| 25–44       | Prawe ramię (lub lewe w przypadku leworęcznych) |
| 45–79       | Korpus  |
| 80–89       | Lewa nogą                                       |
| 90–00       | Prawa nogą                                      |

**Podsumowanie:** Odwróć wynik rzutu na trafienie, by określić Miejsce Trafienia.

## 3: Określenie wysokości Obrażeń:

Gdy już ustalone zostało Miejsce Trafienia, czas na określenie, ile zadano Obrażeń. Każda broń ma własny współczynnik Obrażeń. Dla większości broni białych jest to zmodyfikowany Bonus z Siły, a dla broni dystansowych to określona liczba. Aby obliczyć wysokość zadanych Obrażeń, do Obrażeń zadawanych przez wykorzystaną broń należy dodać liczbę PS z Testu Przeciwstawnego. Tyle właśnie wynoszą Obrażenia w tym ataku.

**Podsumowanie:** Obrażenia = Obrażenia broni + PS

## 4: Zadanie Obrażeń

Gdy wartość Obrażeń i Miejsce Trafienia zostały już ustalone, należy obliczyć, jak wiele Ran otrzymuje twój przeciwnik.

Od wartości Obrażeń odejmij Bonus z Wytrzymałości twojego przeciwnika i Punkty Pancerza chroniącego dane miejsce na ciele. Pozostała liczba to Rany zadane wrogowi. Jeśli wynik wynosi 0 lub mniej, przeciwnik niemal zignorował twój cios i odpisuje jedynie 1 punkt ze swojej Żywotności. Jeśli zadane Rany przewyższają Żywotność, przeciwnik otrzymuje Ranę Krytyczną (patrz: strona 172) i otrzymuje stan *Powalenie* (patrz: strona 169).

**Podsumowanie:** Otrzymane Rany = Obrażenia - Bonus z Wytrzymałości przeciwnika - Punkty Pancerza

## OBRONA PRZED ATAKIEM W ZWARCIU

Broń Biała to nie jedyna Umiejętność, z której możesz skorzystać do osłaniania się przed ciosami w zwarciu. Oczywiście wyborem wydaje się Unik, który pozwala uchylić się przed ciosem. W **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty** znajdziesz wiele więcej opcji. Zwróci uwagę zwłaszcza na opisy Charyzmy, Dowodzenia czy Zastraszania. Jeżeli jesteś gotowy zrezygnować z szansy na Trafienie Krytyczne, możesz zapewnić sobie bezpieczeństwo rozmaitymi niebojowymi Umiejętnościami.

## Związanie Walką

Postacie, które atakują i bronią się w zwarciu, są Związane Walką. Oznacza to, że okrążają się, ścierają i siłują na ograniczonej przestrzeni. Niektóre Talenty i efekty magii odwołują się do tego pojęcia. Jeżeli postaci nie walczą ze sobą przez pełną Rundę, przestają być Związane Walką.



## POZIOMY SUKCESU W WALCE

W walce Poziomy Sukcesu używane są do określania wysokości Obrażeń, nie używa się więc Tabeli Wyników. Ale nie może być za prosto! W walce nadal obowiązują zasady dotyczące Fuksa i Pecha.

## FUKS I PECH

W nawale cięć i pchnięć mogą zdarzyć się pomyłki czy wypadki, poza tym postaci może udać się wyprowadzenie nadzwyczaj skutecznego ciosu. Aby odzwierciedlić te nieprzewidywalne ekstrema w walce na śmierć i życie, zasady **Warhammera** obejmują także Fuksy (wybitnie dobre ciosy) i Pechy (dramatyczne pomyłki).

## Fuks

Każdy udany Test walki, w którym na kościach wypadł dublet, uznawany jest za Fuks. Oznacza to, że zadany cios jest niezwykle silny, nawet jeśli w Teście Przeciwstawnym jesteś stroną broniącą się.

W przypadku **Fuksa**, jeśli cios trafi wroga, twój przeciwnik natychmiast otrzymuje **Ranę Krytyczną**, dlatego Fuks jest w walce nazywany też czasem Trafieniem Krytycznym lub Krytykiem. Aby dowiedzieć się, co to oznacza, przeczytaj stronę 172. Oprócz tego PS określane są standardowo, tak jak w przypadku wszystkich Testów Przeciwstawnych.



## ZASADA OPCJONALNA: ŚMIERTELNY CIOS

Niektórzy gracze kochają heroizm w walce, zwłaszcza jeśli ich postaci mogą kosić wrogów jak łany zboża. Jeśli takie podejście wpisuje się w wasz styl gry, pomyśl o zastosowaniu poniższej zasady:

Jeśli zabijesz przeciwnika w walce wręcz jednym ciosem, możesz natychmiast przestąpić nad poległym (zajmując miejsce, w którym stał) i zaatakować kolejnego wroga, jeśli jakiś jest w zasięgu broni. Możesz to robić tyle razy, ile wynosi Bonus z twojej Walki Wręcz. Niektóre potwory (patrz: Rozdział II: Bestiariusz) są tak wielkie, że potrafią aktywować efekt powyższej zasady, nawet jeśli nie uda im się zabić przeciwnika.

## PECH W TESTACH PRZECIWSTAWNYCH

W Teście Przeciwstawnym może dojść do zabawnej sytuacji, w której postać zarówno zaliczy Pecha, jak i wygra. Dzieje się tak, gdy uzyska więcej PS niż jej przeciwnik, wyrzuci dublet, ale wynik będzie wyższy od jej Umiejętności. Opiszcie z odpowiednią dozą czarnego humoru, jak dwie łamagi rozbijają się po polu bitwy, robiąc sobie nawzajem krzywdę. **Przykład:** *Molli rzuca się ze sztyletem na swojego przeciwnika, uzyskując na kościach wynik 66, co daje jej -3 PS i Pecha. Jej przeciwnik jest szczególnie jeszcze gorszą lebiegą, wyrzuca bowiem 92 i uzyskuje imponujące +5 PS. Molli wygrywa z efektywnym +2 PS i zyskuje +1 Przewagę. Tę jednak może szybko stracić, bo czeka ją rzut w Tabeli „Ożeź!”.*

## Pech

Przeciwieństwem Fuksa jest Pech, więc każdy zakończony porażką Test walki, w którym na kościach wypadły dwie 1, jest dla postaci broniącej się. Aby ustalić, co się wydarzyło, rzuć k100 i porównaj wynik z **Tabelą „Ożeź!”**.

## TABELA „OŻEŻ!”

| Rzut  | Efekt   |
|-------|---|
| 01-20 | Podczas swojego ataku postać uderza w jakąś część własnego ciała (może z tego wyniknąć mnóstwo śmiechu!) – otrzymuje 1 Ranę, ignorując premię za Krzepę i Punkty Pancerza.  |
| 21-40 | Słychać straszny zgrzyt. Broń szczerbi się, nadłamuje albo zacina i otrzymuje 1 Punkt Uszkodzeń. W następnej Rundzie, niezależnie od Inicjatywy, Talentów i innych specjalnych zasad, postać wykonuje swoją Turę ostatnią, ponieważ musi dojść do siebie (patrz: strona 156). |
| 41-60 | Postać źle skalkulowała manewr, przez co mocno się odsłania. W przypadku broni dystansowej – o mały włos, a wypadłaby z rąk. W następnej Rundzie każda Akcja postaci otrzymuje karę -10.  |
| 61-70 | Postać potyka się, ledwie utrzymując równowagę. W następnej Rundzie nie wykonuje Ruchu.   |
| 71-80 | Postać nieostrożnie obchodzi się z bronią, przez co ta mało jej nie wypada lub amunicja dosłownie leci jej z rąk. W następnej Rundzie nie może wykonać Akcji.   |
| 81-90 | Postać potyka się, robi zbyt długi wypad lub krok i skręca kostkę. Otrzymuje Uraz Zerwanie Mięśni (pomniejsze) (patrz: strona 179). Liczy się to jako Rana Krytyczna.   |
| 91-00 | Atak jest kompletną porażką, postać trafia w jednego losowego sojusznika w zasięgu broni – użyj rzutu, by określić PS ciosu. Jeśli to niewykonalne, postać w jakiś sposób zadaje sobie cios w głowę, co skutkuje <i>Oszłotomieniem</i> (patrz: strona 168).                   |

## WYBUCHOWO

Kiedy używasz Broni Prochowej, Eksperymentalnej lub Materiałów Wybuchowych prosisz się o nieszczęście. Jeśli wyrzucisz Pecha, a wynik na kostkach jest parzysty (np. 00, 88), broń Wybuchu ci w rękach. Otrzymujesz pełne Obrażenia broni (Poziom Sukcesu jest równy wynikowi na kości jedności). Broń zostaje oczywiście zniszczona.

## WALKA DYSTANSOWA

W przypadku ataków dystansowych należy wziąć pod uwagę kilka dodatkowych czynników:

- Ataki dystansowe nie mogą być parowane za pomocą Broni Białej, chyba że postać trzyma tarczę (patrz: strona 298) lub jest w zasięgu bezpośrednim (w którym można wykorzystać też Unik, patrz: strona 297).
- Postać nie może wykonywać ataków dystansowych, jeśli jest Związana Walką, chyba że ma w rękach broń dystansową o Za-

lecie Pistolet (patrz: **Rozdział 11: Przewodnik konsumenta**).

W takiej sytuacji cel może bronić się dowolną Bronią Białą.

- Należy sprawdzić, czy postać widzi swój cel. Można zaatakować cele, które są częściowo widoczne, np. stojące za drzewem lub innymi celami, ale wtedy najczęściej uważa się je za posiadające osłonę (patrz: podrozdział **Osłona**).

## TRUDNOŚĆ W WALCE

Testy walki mogą być modyfikowane w taki sam sposób jak wszyst-

kie inne Testy. Modyfikatory odzwierciedlają podłożę, pogodę i mnóstwo innych czynników. Poniższe przykłady są najczęściej używanymi modyfikatorami spotykanymi podczas walki. Jeśli jakaś sytuacja nie została opisana w tej tabeli, skorzystaj z niej, szukając inspiracji.

Pamiętaj, że MG zawsze ma ostatnie słowo w kwestii Trudności każdego Testu. Ponadto w sytuacjach, w których postać ma przewagę taktyczną, uważa się to za Przewagę, a nie za zmniejszenie Trudności (patrz: strona 164).

## TRUDNOŚĆ W WALCE

| Trudność       | Modyfikator | Przykładowe sytuacje   |
|----------------|-------------|--|
| Bardzo Łatwy   | +60         | Strzelanie do gigantycznego celu (wielkości giganta).<br>Strzelanie do tłumu (13+ celów).  |
| Łatwy          | +40         | Strzelanie w zasięgu bezpośrednim (poniżej 4 metrów), chyba że postać jest Związana Walką (patrz: strona 297).<br>Strzelanie do ogromnego celu (wielkości gryfa).<br>Atakowanie celu z przewagą 3 do 1.<br>Strzelanie do dużej grupy (7-12 celów).   |
| Przeciętny     | +20         | Strzelanie do dużego celu (wielkości ogra).<br>Strzelanie na krótkim dystansie, czyli mniej, niż wynosi połowa zasięgu broni.<br>Strzelanie do małej grupy (3-6 celów).<br>Strzelania po poświęceniu poprzedniej Akcji na celowanie (celowanie nie wymaga Testu).<br>Atakowanie celu Związanego Walką od tyłu lub z flanki,<br>Atakowanie celu z przewagą 2 do 1.<br>Strzelanie do małej grupy (3-6 celów).  |
| Wymagający     | +0          | Standardowy atak<br>Strzelanie do normalnego celu (wielkości człowieka).   |
| Problematyczny | -10         | Atakowanie, gdy postać ma Stan <i>Powalenie</i> (patrz: strona 169).<br>Atakowanie w blocie, ulewie lub na trudnym do poruszania się terenie.<br>Strzelanie na długim dystansie, czyli do dwukrotności zasięgu broni.<br>Strzelanie w Rundzie, w której postać korzysta też z Ruchu.<br>Strzelanie do niewielkiego celu (wielkości dziecka).<br>Cel skryty za miękką osłoną (np. za żywopłotem).   |
| Trudny         | -20         | Atak mierzony w konkretne Miejsce Trafienia. Jeśli się uda, postać trafia dokładnie w to miejsce.<br>Walka w ciasnoci, wąskich korytarzach bronią dłuższą niż Średnią.<br>Strzelanie do celów ukrytych we mgle, w parze lub cieniu.<br>Atakowanie w trakcie sztormu, huraganu, śnieżycy i w innych ekstremalnych warunkach pogodowych.<br>Unikanie w Stanie <i>Powalenie</i> (patrz: strona 169).<br>Walka wręcz w ciemności.<br>Strzelanie do małego celu (wielkości kota).<br>Używanie broni słabszą ręką.<br>Cel za średnią osłoną (np. drewnianym płotem). |
| Bardzo Trudny  | -30         | Atakowanie lub unikanie w głębokim śniegu, wodzie i na innym uciążliwym terenie.<br>Strzelanie do malutkiego celu (wielkości myszy).<br>Strzelanie na bardzo daleki zasięg, czyli do trzykrotności zasięgu broni.<br>Strzelanie w ciemności.<br>Cel za twardą osłoną (np. za kamiennym murkiem).   |



## ŁĄCZENIE TRUDNOŚCI

W niektórych przypadkach na daną Akcję wpływa kilka czynników, przez co staje się ona trudniejsza niż zazwyczaj. Czajenie się w mrocznym lesie, gdy próbujesz ustrzelić bardzo oddalonego przeciwnika, którego ledwie widzisz między drzewami, jest o wiele trudniejsze niż strzelanie do tego samego przeciwnika za dnia w szczerym polu. Aby połączyć wiele utrudnień, skorzystaj z poniższych wytycznych:

- Jeśli w danej sytuacji należy dodać dwie lub więcej kar, po prostu zsumuj modyfikatory do maksymalnie -30 lub Bardzo Trudnego poziomu Trudności. Przykładowo mgła i celowanie w konkretną część ciała sprawiają, że Test staje się **Trudny (-20)**. Po połączeniu Test uznaje się za **Bardzo Trudny**, a więc kara wynosi (-30) zamiast -40. Podobnie, jeśli w danej sytuacji należy dodać dwie lub więcej premii, po prostu zsumuj modyfikatory do maksymalnie +60 lub Bardzo Łatwego poziomu Trudności.
- Jeśli należy zastosować jednocześnie premię i karę, zsumuj je i zastosuj odpowiednią Trudność. Atakowanie wroga, stojąc po kolana w głębokim śniegu, to zazwyczaj **Bardzo Trudny (-30)** Test. Jednakże atakowanie przeciwnika w Stanie *Powalenie* to **Łatwy (+20)** Test. Jeśli podczas danej akcji występują obydwa te czynniki, Test będzie jedynie **Problematyczny (-10)**, ponieważ -30 plus +20 równa się -10.

## Przypadki wyjątkowe Bezbronne cele

Testy Broni Białej przeciwko śpiącym, nieprzytomnym i innym bezbronnym celom są automatycznymi sukcesami. Aby dowiedzieć się więcej o Stanie *Utrata Przytomności*, przeczytaj stronę 169.

### Strzelanie do grupy

Testy Broni Zasięgowej podczas strzelania do grupy są: **Przeciętne (+20)** w przypadku grup złożonych z 3–6 celów, **Łatwe (+40)**, jeśli celów jest od 7 do 12, oraz **Bardzo Łatwe (+60)**, jeśli w grupie jest 13 lub więcej celów. Jeżeli ten modyfikator pozwala na trafienie, gdy Test normalnie zakończyłby się porażką, jest to trafienie za +0 PS. Wszelkie udane trafienia są losowo przypisywane do celów wedle uznania MG.

### Przewaga liczebna

Jeżeli jedna strona ma przewagę 2 do 1 w danym starciu, wszyscy jej członkowie otrzymują bonus +20 do ataku. Jeżeli przewaga to 3 do 1, bonus rośnie do +40. Na koniec Rundy otoczonego przeciwnika traci też 1 punkt Przewagi. Przewaga liczebna jest ustalana na podstawie tego, kto jest z kim Związany walką. Ostateczne słowo ma tu MG.



## ZASADA OPCJONALNA: STRZELANIE DO ZWIĄZANYCH WALKĄ

Dla większości wybór celu i Test trafienia to już wystarczająco dużo kombinacji. Jednakże niektórzy preferują bardziej precyzyjne zasady, jeśli chodzi o strzelanie do postaci walczących wręcz. Jeśli mówimy tutaj o tobie, skorzystaj z poniższych zasad:

W niektórych sytuacjach możesz chcieć strzelić do celu, który jest Związany Walką z jednym lub wieloma twoimi sojusznikami. Test Umiejętności Strzeleckich przeciwko takiemu przeciwnikowi jest rozstrzygany standardowo, ale otrzymuje karę -20, ponieważ postać próbuje wycelować w jeden konkretny cel (jeśli nie obchodzi cię, w kogo trafisz, możesz nawet zyskać premię od +20 do aż +60, patrz: *Strzelanie do grup*). Jeśli Test się nie uda, a bez kary wyszłyby trafienie, pocisk uderza w innych walczących z celem, wybranych losowo przez MG.

## Rozmiar

Rozmiar jest ważnym czynnikiem podczas strzelania – przecież o wiele łatwiej jest trafić w drzwi od stodoły niż w jabłko. Więcej o Rozmiarze dowiesz się w podrozdziale **Cechy Stworzeń** w Rozdziale 12: Bestiariusz.

## ROZMIAR

| Rozmiar     | Wysokość lub długość | Przykład                                 | Modyfikator |
|-------------|----------------------|--|-------------|
| Malutki     | mniej niż 30 cm      | gołąb, motyl, mysz                       | -30         |
| Mały        | do 60 cm             | kot, jastrząb, ludzkie niemowlę          | -20         |
| Niewielki   | do 120 cm            | ludzkie dziecko, niziołek, wielki szczur | -10         |
| Średni      | do 2 m               | człowiek, elf, krasnolud                 | 0           |
| Duży        | do 3,5 m             | koń, ogr, troll                          | +20         |
| Ogromny     | do 6 m               | gryf, mantykor, wiwerna                  | +40         |
| Gigantyczny | powyżej 6 m          | olbrzym, książę demonów, smok            | +60         |

## WALKA DWOMA ORĘŻAMI

Niektórzy wojownicy wolą dzierżyć broń w obu dloniach, na przykład miecz w jednej i lamacz mieczy w drugiej, albo najbardziej tradycyjnie – miecz i tarczę. Poniższe zasady dotyczą walki dwoma orężami.

- Podczas walki dwoma orężami można korzystać z dowolnych broni jednoręcznych lub pistoletów.
- Można atakować bronią trzymaną w dowolnej ręce. Jednakże ataki wyprowadzane słabszą ręką otrzymują karę -20 do Testów.
- Jeśli postać ma Talent *Dwie Bronie*, może atakować obydwoema trzymanymi orężami. Więcej na temat tego Talenta przeczytasz w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**.

## ROZRZUT

Jeżeli w Teście **Broni Zasięgowej (Miotanej)** postać poniesie porażkę, pocisk ląduje w losowym miejscu wokół celu. Rzuć 1k10, by ustalić gdzie:

|   |     |   |
|---|-----|---|
| 1 | 2   | 3 |
| 4 | Cel | 5 |
| 6 | 7   | 8 |

Przy wynikach 1-8 przedmiot ląduje w wylosowanym kierunku w odległości 2k10 metrów od celu (ale nie dalej niż połowa odległości między miotającym a celem). Wynik 9 oznacza, że pocisk znajduje się tuż przy atakującym, a wynik 10, że wylądował u stóp celu. Możecie korzystać z tabelki Rozrzutu, by ustalać losowy kierunek też w innych wypadkach.

## WALKA BEZ BRONI

Nie do każdej walki w **Warhammerze** od razu trzeba wyciągać broń. Wiele konfliktów można rozwiązać, po prostu dając komuś w pysk. Udany Test Broni Białej (Bijatyki) w walce bez broni rostrzyga się tak samo, jak wszystkie inne Testy w walce w zwariu, ale z jedną dodatkową możliwością: Zapasami!

## Zapasy

Zamiast zadawać komuś obrażenia w walce bez broni, możesz spróbować Zapasów, by unieruchomić przeciwnika. Musisz zadeklarować ten plan, zanim rzucisz kośćmi w Teście na trafienie. Jeśli postać wygra Test Przeciwstawnego, zaczyna siłować się z przeciwnikiem w Zapasach, a ponadto wróg otrzymuje Stan *Pochwycenie*.

Kiedy postać zaczyna swoją Turę w Zapasach, może się z nich wyrwać, jeśli ma Przewagę nad swoim przeciwnikiem – w fazie Ruchu nie będzie uznawana jako Związana Walką. Jeśli decyduje się walczyć w Zapasach, musi poświęcić Akcję i wygrać **Przeciwstawny Test Siły**. Jeżeli wygra, można wybrać jeden z poniższych wariantów:

- Zadać Obrażenia równe PS+BS (standardowe Obrażenia bez broni), używając wyniku rzutu w Teście Siły, by określić Miejsce Trafienia, i ignorując PP, ponieważ stawy są wykręcone, a mięśnie zrywane.
- Postać może pochwycić przeciwnika mocniej, dodając jeden poziom Stanu *Pochwycenie*, lub wyswobodzić się z *Pochwycenia*, usuwając dodatkowy poziom za każdy PS ponad wynik swojego przeciwnika.

W przypadku porażki w Teście Przeciwstawnym postać może się tylko siłować, a przeciwnik otrzyma premię +1 do Przewagi.

Wszyscy, którzy nie uczestniczą w Zapasach, otrzymują premię +20 do trafienia zapaśnika o najniższej Przewadze oraz premię +10 do trafienia zapaśnika o najwyższej Przewadze.



## ZASADA OPCJONALNA: ZAPASY A UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli twoja postać siłuje się w Zapasach, MG może zezwolić na inny Test niż **Przeciwstawny Test Siły**, w zależności od okoliczności. Może chcesz użyć Języka (Magicznego), by rzucić zaklęcie, Charyzmy, by naklonić przeciwnika, by cię puścił, lub Dowodzenia, by rozkazać przeciwnikowi, by przestał się z tobą szamotać? Dopóki MG się na to zgadza, rzucaj kośćmi i zobacz, co przyniesie los. Ale uważaj! W takiej sytuacji postać nie skupia się na Zapasach, więc jeśli Test zakończy się porażką, MG może uznać, że otrzymuje dodatkowy poziom *Pochwycenia*, co może bardzo skomplikować całą sytuację!

## WALKA Z WIERZCHOWCA

Ruszenie cwałem na przeciwnika, wymachując mieczem i strzelając z pistoletów, jest nie tylko potężnym ciosem w morale wroga, ale też zapewnia jeźdźcowi wymierne korzyści. Podczas walki z wierzchowca, oprócz standardowych zasad Walki, używa się kilku dodatkowych:

- Jeśli chodzi o Ruch w walce, uznaje się, że Szybkość jeździeca jest równa Szybkości jego wierzchowca. Ponadto jeździecy muszą wykonywać Testy Jeździeckie, by skorzystać ze współczynnika swego wierzchowca dla obliczania zasięgów Szarzy, Skoku i innych.
- Jeździec atakujący cel, którego Rozmiar jest mniejszy od Rozmiaru jego wierzchowca, zyskuje premię +20 do trafienia.
- Jeśli postać próbuje trafić w jeździecę, przed rzutem należy zdecydować, czy celuje w jeździecę, czy w jego wierzchowca. W walce w zwariu postać otrzymuje karę -10 do Testów Broni Białej, jeśli atakuje jeździecę, a jej Rozmiar jest mniejszy od Rozmiaru wrogiego wierzchowca (patrz: Rozmiar, strona 340).
- Wierzchowiec, który nie ma Cechy Stworzenia *Płochliwy*, jest normalnym uczestnikiem walki i może wykonać własną Akcję, by zaatakować cele Związane Walką z nim lub jeźdźcem.
- Podczas obliczania Obrażeń w trakcie Szarzy możesz użyć Siły i Rozmiaru wierzchowca.

**Uwaga:** Większość wierzchowców ma większy Rozmiar niż BG, co oznacza, że mogą wywołać Strach lub Grozę, a także mogą się ich tyczyć dodatkowe zasady (szczegółowe wyjaśnienia znajdują się na stronie 323).

## PRZEWAGA

Przewaga odzwierciedla spryt i tempo w walce, a zyskuje się ją, gdy przechytrzy się, pokona lub w inny sposób zdominuje przeciwników w starciu. Oznacza się ją za pomocą fizycznych punktów – monet, kart, karteczek, pionków lub specjalnie zaprojektowanych do tego żetonów Przewagi. Możecie też po prostu zapisać ją na kartce.



### ZASADA OPCJONALNA: LIMITY PRZEWAGI

Niektórzy MG nie lubią, kiedy przebieg starcia tak mocno zależy od nieprzewidywalnych wyroków kości. Przewaga to zaś zasób zmieniający się bardzo dynamicznie, a jej wpływ na przebieg potyczki często decyduje o zwycięstwie. Jeżeli należycie do grup, które nie lubią tak mocno zdawać się na wyroki losu, rozwaźcie wykorzystanie jednej z poniższych zasad:

- Postać może zebrać najwyżej tyle Przewagi, ile wynosi jej Bonus z Inicjatywy.
- Wprowadźcie jasny górny limit Przewagi, np. 2 albo 4. Może to być i więcej, np. przy limicie 10 łatwo będzie ją śledzić na dziesięciocziennej kostce.

## Uzyskanie Przewagi

Przewagę uzyskuje się za każdym razem, gdy wygrywa się w Przeciwstawnym Teście w walce, ocenia się sytuację na polu walki za pomocą odpowiednich Umiejętności lub gdy w jakiś sposób podniesione zostaje morale. Poniżej opisano kilka przykładów, ale lista jest niemalże nieskończona, więc MG powinien przydzielać punkty Przewagi za każdym razem, gdy uzna, że sytuacja przybrała korzystny obrót dla danej postaci.

- **Zaskoczenie:** Jeżeli postać atakuje *Zaskoczonych* przeciwników, dostaje +1 do Przewagi. Patrz: strona 169.
- **Szarża:** Szarżowanie na przeciwnika daje +1 do Przewagi. Patrz: strona 165.
- **Ocena sytuacji:** Jeżeli postać używa jednej ze swoich Umiejętności, by zorientować się w sytuacji taktycznej, uzyskuje premię +1 do Przewagi. Więcej na temat poszczególnych Umiejętności dowiesz się w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**.
- **Zwycięstwo:** Za każdym razem, gdy postać pokona ważnego BN-a, zyskuje premię +1 do Przewagi. Rozgromienie nemezinów drużyny skutkuje zamiast tego premią +2 do Przewagi.
- **Wygrana:** Za każdym razem, gdy postać wygrywa Test Przeciwstawnego lub zadaje przeciwnikowi Ranę, zyskuje premię +1 do Przewagi. Ponadto mnóstwo Talentów również daje premie do Przewagi. Więcej na ten temat przeczytasz w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**.

## Korzyści z Przewagi

Każdy punkt Przewagi dodaje premię +10 do Testów w walce lub Psychologii (patrz: **Psychologia**, strona 190). Jeśli więc uzyskasz 5 punktów Przewagi, uzyskasz również imponującą premię +50 do wszystkich Testów walki i Psychologii.

**Uwaga:** Przewaga nie jest wykorzystywana w Testach niezwiązań z walką lub Psychologią. Ma więc zastosowanie w Testach Umiejętności bojowych, takich jak Broń Biała i Zasięgowa, Uniki czy Opanowanie, nie bierze się jej jednak pod uwagę podczas Testów, które nie obejmują obrony przed atakiem lub wywierania na przeciwnika wpływu podczas walki.

## Utrata Przewagi

Jeśli w walce postać przegra w Teście Przeciwstawnym lub otrzyma jakiekolwiek Rany, natychmiast traci wszystkie punkty Przewagi. Ponadto po zakończeniu walki wszystkie punkty Przewagi spadają do zera. Poza tym, jeśli postać zakończy Rundę, nie uzyskując żadnego punktu Przewagi albo będąc otoczona przez przeważające siły wroga, traci 1 punkt. Przewagi można używać także po to, by wykonać Odwrót (patrz: strona 165).

Istnieją Umiejętności i Talenty, które sprawiają, że postać traci Przewagę lub może ją przenieść na inną postać. Aby dowiedzieć się o nich więcej, przeczytaj **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty**.

## PORUSZANIE SIĘ

Szczegółowość Ruchu zależy od tego, jak dokładnie śledzisz rozmieszczenie postaci na polu walki. Większość graczy preferuje „teatr umysłu”, w którym MG opisuje pozycje i odległości, a także decyduje, czy zaplanowane przez gracza Ruch lub Akcja są możliwe.

Nawet podczas ścisłe kontrolowanych Rund walki zazwyczaj wystarczy opisać, jak dana postać radzi sobie z szaleńczym gradem ciosów, uskakuje przed beczkami, biegnie za osłonę lub tańczy z bronią między wrogami.

Inne grupy graczy korzystają z planów, siatek, żetonów i miniaturow, by odzwierciedlić to, gdzie znajdują się walczący – ta metoda dostarcza dużo więcej szczegółowych informacji na temat odległości i ruchu.

Jeśli skłaniasz się do tego rozwiązania, polecamy siatkę, której pola mają boki równe 2,5 centymetra – każde takie pole to 2x2 metry w świecie gry. Oznacza to, że jeśli Szybkość postaci wynosi 4, w normalnych warunkach może przemieścić się o 4 pola. Ludzie, mutanty i stwory o podobnych rozmiarach zajmują 1 pole na siatce. Większe stworzenia mogą zajmować 2, 4, a może i więcej pól, w zależności od Rozmiaru (patrz: strona 340). Jeśli nie lubisz korzystać z siatek, ale nadal chcesz używać map, polecamy trzymać się skal, w której 2,5 cm równa się 2 m w grze.

## RUCH PODCZAS WALKI

W Tabeli Szybkości opisano, o ile metrów może w normalnych warunkach przemieścić się postać w trakcie jednej Turы bez konieczności wykonywania Testu Atletyki, by pobiec szybciej.



## TABELA SZYBKOŚCI

| Szybkość | Chód (m) | Bieg (m) |
|----------|----------|----------|
| 0        | 0        | 0        |
| 1        | 2        | 4        |
| 2        | 4        | 8        |
| 3        | 6        | 12       |
| 4        | 8        | 16       |
| 5        | 10       | 20       |
| 6        | 12       | 24       |
| 7        | 14       | 28       |
| 8        | 16       | 32       |
| 9        | 18       | 36       |
| 10       | 20       | 40       |

## Szarża

Jeśli Twoja postać nie jest Związaną Walką, może wykorzystać swój Ruch, by zaszarżować na przeciwnika. Po Szarzy jedyną Akcją, jaką może wykonać, jest zaatakowanie przeciwnika, co oznacza test Walki Wręcz lub Broni Białej. Jeśli przeciwnik przed Szarzą znajduje się w odległości w metrach pomiędzy wartością Szybkości postaci a jej Biegiem, może ona zaszarżować z impetem i dzięki temu uzyskać premię +1 do Przewagi, (porównaj wartości z Tabelą Szybkości, by zobaczyć, jak daleko postać może Szarżować).

## Odwrot

Jeśli postać jest Związaną Walką (patrz: strona 159), ale nie chce już wymieniać ciosów z przeciwnikiem, może bezpiecznie wycofać się z walki na dwa sposoby.

**Użycie Przewagi:** Jeśli postać ma więcej punktów Przewagi niż przeciwnik, jest w lepszej pozycji, więc może spokojnie go wymawiać i odskoczyć poza jego zasięg. Jeśli zdecydujesz się rozwiązać sprawy w ten sposób, Przewaga postaci spadnie do 0, ale będzie ona mogła odejść od przeciwnika bez żadnych kar, choćby po to, by wykonać Szarzę w stronę nowego celu, odbiec jak najdalej lub odsunąć się kilka kroków i wypalić wrogowi z pistoletu prosto w twarz!

**Użycie Uników:** Jeśli Przewaga postaci jest niższa od Przewagi przeciwnika lub jej równa albo jeśli postać nie chce utracić punktów Przewagi, musi zostać w miejscu. Może się jednak wywinąć, poświęcając swoją Akcję na **Przeciwstawny Test Uników/Broni Białej**. Jeśli wygra, otrzyma premię +1 do Przewagi, a ponadto będzie mogła wtedy skorzystać z Ruchu, by przejść w dowolne miejsce, oczywiście w granicach standardowych zasad. Jeśli przegra, każdy wygrywający z nią przeciwnik zyska premię +1 do Przewagi, poza tym każdy Ruch będzie skutkował ryzykiem przyjęcia ciosu wroga prosto między łopatki.

## Ucieczka

Jeśli postać nie może oderwać się od starcia w żaden inny sposób, pozostaże jej jedna możliwość – odwrócić się plecami do wroga i dać dyla, używając swojego Ruchu. Często zdarza się, że Ucieczka jest mimowolna, spowodowana Grozą (patrz: strona 190) lub czarami.

Jeśli postać ucieka, przeciwnik natychmiast zyskuje 1 punkt Przewagi, a ponadto przysługuje mu jeden darmowy atak. Darmowy atak jest Testem Prostym dla aktualnie trzymanej broni, w którym PS używane są do określenia wysokości Obrażeń w standardowy sposób. Jednakże w momencie, w którym postać podaje tylę, przeciwnik zyskuje premię +20 do trafienia. Jeśli wróg trafi, zyskuje premię +1 do Przewagi. Ponadto postać musi wykonać **Wymagający (+0) Test Opanowania** – jeśli się on nie powiedzie, bohater natychmiast otrzymuje jeden poziom Stanu *Panika*, a za każdy PS poniżej 0 – kolejny poziom *Paniki*. Po rozstrzygnięciu darmowego ataku uciekający może kontynuować swój Ruch z prędkością równą wartości Biegu (sprawdź **Tabelę Szybkości**), odbiegając od przeciwnika w prostej linii. Oczywiście jeśli nadal może się poruszać.

## Bieganie

W trakcie swojej Tury postać może użyć swojej Akcji, by zrewać się do biegu. Wymaga to zdania **Przeciętnego (+20) Testu Atletyki**. W ten sposób bohater może pobiec dalej już po wykonaniu swojego Ruchu w tej Turze. Przebiega dystans równy wartości Biegu dla swojej Szybkości oraz tyle metrów, ile PS wypadło w Teście. Przykładowo postać o Szybkości 4, która w Teście osiągnęła -2 PS, może przebiec dodatkowe 14 metrów ( $16 - 2 = 14$ ).

## Wspinaczka

Większość wspinaczek nie wymaga Testów. Używa się ich jedynie wtedy, gdy wspinaczka jest trudna lub gdy musisz określić, ile metrów udało się przebyć postaci.

Wejście po drabinie lub łatwiej do wspinaczki powierzchni nie wymaga Testu, ale niewątpliwie spowalnia postać. W takich przypadkach porusza się ona z połową prędkości, niezależnie od tego, czy wchodzi, czy schodzi. Przykładowo wejście po dwumetrowej drabinie „kosztuje” 4 metry zwykłego ruchu. Jeśli chcesz, by postać wspiąła się szybciej, musi ona poświęcić Akcję i wykonać **Przeciętny (+20) Test Wspinaczki**. Dzięki temu może przebyć odległość równą wartości Szybkości plus tyle metrów, ile PS udało się jej osiągnąć w Teście. Przykładowo postać, której Szybkość jest równa 4 i która wyrzuciła 2 PS w Teście Wspinaczki, może wspiąć się o dodatkowe 6 metrów (4+2=6).

Jeśli obie ręce twojej postaci są wolne, może wspiąć się ona po powierzchni, która daje oparcie dloniom, ale musi poświęcić Akcję na Test Wspinaczki. Niezależnie od tego, czy wchodzi, czy schodzi, porusza się z prędkością równą połowie Szybkości plus tyle metrów, ile PS uzyskała w Teście. Trudność Wspinaczki jest ustalana przez MG i zależy od tego, po jakiej powierzchni wspina się postać. W wielu przypadkach Wspinaczka będzie niemożliwa, jeśli bohater nie posiada Talento Wyborny Wspinacz (patrz: strona 146).

## SKOKI I UPADKI

Skakanie, by dosiągnąć wysokich półek skalnych, przeskakiwanie z dachu na dach lub porażka i lot w dół ku śmierci są ważnymi częściami rozgrywki Warhammer Fantasy Roleplay.

Prosty Test Atletyki lub Kuglarstwa (Akrobatyki) zazwyczaj wystarczy, by określić wynik wyczynianych przez postać akrobacji, lecz czasami przydatna jest wiedza, jak wysoko i jak daleko postać może skoczyć, a także co się zdarzy w razie upadku.

### Skoki

Można przeskoczyć bez Testów tyle metrów, ile wynosi połowa Szybkości postaci. Kiedy jednak zamierzasz wykonać dłuższy skok, postać musi przeprowadzić **Przeciętny (+20) Test Atletyki**, jeśli ma kilka metrów na wzięcie rozbiegu. Jeśli nie, Trudność Testu wzrasta do **Wymagającego (+0)**. Każdy PS to dodatkowe pół metra skoku. Jeśli Test powiedzie się z 0 PS, oznacza to, że postaci udało się przeskoczyć dodatkowo 15 cm.

### Upadki

Po upadku z wysoka postać otrzymuje 3 punkty Obrażeń za każdy metr upadku oraz dodatkowe 1k10 punktów Obrażeń. Otrzymane Rany są zmniejszane o Bonus z Wytrzymałości, ale Punkty Pancerza są w tym przypadku pomijane. Jeśli postać spada celowo – lub, jeśli wolisz, zeskakuje z wysokości – może wykonać **Przeciętny (+20) Test Atletyki**, by zmniejszyć otrzymane Obrażenia. Każdy PS w Teście sprawia, że wysokość „upadku” zmniejsza się o metr.

Jeśli wysokość ta zmniejszy się tym sposobem do 0 lub mniej, postać wyjdzie z upadku bez najmniejszego szwanku.

Jeśli Rany otrzymane po upadku przewyższają Bonus z Wytrzymałości, postać dodatkowo otrzymuje Stan Powalenie.

## POŚCIG

Sceny desperackich pogoni przez zatłoczone ryneczki lub pościgi na pędzących na złamanie karku koniach czy przechylających się na boki wozach często są jedną z największych atrakcji ekscytujących przygód. Oto jak rozegrać emocjonujący pościg:

**1: Określenie Dystansu** – MG decyduje, jak daleko ścigani wykorzystali się przed ścigającymi, a przypisana liczba – nazywana Dystansem – odzwierciedla tę odległość. Zwykle 1 odpowiada odległości na wyciągnięcie ręki, 4 to spora przewaga, a 8 to odległość, której niemalże nie da się odrobić i tym samym doścignąć uciekiniera.

**2: Testy** – każdy poruszający się w pościgu wykonuje Testy, które odzwierciedlają ruch – zazwyczaj to Testy Atletyki, Jeździctwa lub Powożenia w zależności od okoliczności.

**3: Zmiany Dystansu** – do porównania wybiera się najniższą liczbę PS uzyskaną przez ściganych i najwyższą liczbę PS uzyskaną przez ścigających. Różnica między wyższym a niższym z tych wyników modyfikuje Dystans między stronami pościgu (zwiększa go, jeśli wygrali uciekający, a zmniejsza, jeśli zwyciężyła pogон).

**4: Określenie wyniku** – jeśli Dystans spadnie do 0 lub niżej, pościg dopadł swoją zwierzynę! Uciekający mogą poświęcić w tej Rundzie najwolejszego z nich, by opóźnił pościg, podczas gdy reszta grupy umknie dalej, albo mogą zatrzymać się i stanąć twarzą w twarz ze ścigającymi. Jeśli uciekający zdecydują się rzucić jedną postać z grupy na pożarcie, to grupa pościgowa decyduje, czy wszyscy zajmują się maruderem, czy może rozdzielają się i część kontynuuje pościg. Jeśli biedak nie jest ich głównym celem, również dobrze mogą go zupełnie zignorować i puścić się ciałem za resztą uciekinierów. Jeśli Dystans osiągnie poziom 10+, oznacza to, że pościg zgubił trop i cała pogon zakończyła się zwycięstwem uciekinierów... tym razem! Jeśli Dystans utrzymuje się na poziomie 1-9, należy powtarzać krok nr 2, dopóki sytuacja się nie rozwiąże.

Po upływie każdej z Rund ważne jest, by opisać wydarzenia w zabawny lub emocjonujący sposób. Przy dużej liczbie PS opisz szaleńcze tempo, uciekających sprzed postaci ludzi, dzięki czemu uciekinier jest w stanie wysforować się naprzód. Jeśli liczba PS będzie mała, opisz potykanie się o skrzynie, wbieganie w ludzi lub uderzenie wozem w ścianę, przez co pojazd wytraca prędkość.

**Przykład:** Eichengard i Sigrid ścigają trzech kultystów na ulicach Altendorfu. Kultyci mają niezłą przewagę, MG decyduje, że Dystans wynosi 2. Każda postać wykonuje Test Atletyki już na początku pościgu. Sigrid wyrzuciła 3 PS, Eichengard 2, a kultyci 0, 2 oraz 2 PS.

Więcej już w pierwszej Rundzie różnica między najwolejszym z uciekinierów (0) i najszybszym ze ścigającymi (Sigrid, 3) wynosi 3, co oznacza, że bohaterowie doganiają kultystów. Tchórzliwi wyznawcy Chaosu porzucają swojego towarzysza w nadziei, że uda im się ocalić własne głowy, a Sigrid zatrzymuje się, by pojmać marudera.

W następnej Rundzie kultyci rozpoczętają z Dystansem 1 (różnica między kolejnym najwolejszym kultystą i wynikiem Sigrid), więc Eichengard musi wyrzucić tylko 1 PS więcej od nich, by ich dorwać.

## Modyfikatory Szybkości

Jeśli któraś z postaci ma większą Szybkość niż inne uczestniczące w pościgu, otrzymuje premię PS równą różnicę w Szybkości. Przykładowo, jeśli Szybkość twojego bohatera jest równa 5, a siostra postać o Szybkości 4, automatycznie uzyskuje premię +1 PS do wyników Testów podczas pościgu.

**Przykład:** *Perdita pogania konia, próbując doścignąć dwóch bandytów. Szybkość jej konia jest równa 8, a bandyci jadą na koniach, których Szybkość jest równa 7 oraz 9. W takiej sytuacji, podczas Testów Jeździctwa, pierwszy bandyta nie otrzymuje żadnych modyfikatorów, Perdita zyskuje premię +1, a drugi bandyta cieszy się premią +2.*



## ZASADA OPCJONALNA: KOMPLIKACJE PODCZAS POŚCIGU

Zasady Pościgu są idealne do przeprowadzenia szybkiej, zabawnej sceny pogoni. Jednakże jeśli ty i twoi gracze pragniecie dodać do niej więcej szczegółów, rozważcie dwie poniższe propozycje (lub je zmodyfikujcie!).

**Przeszkody:** W każdej Rundzie postać, która osiągnęła najwyższą liczbę PS, może stworzyć Przeszkodę. Przeszkodą może być ściągnięty spod ściany regał z beczkami, przez co ścigający będą musieli lawirować, a może być nią też pokrykiwanie na ścianego. W tym przypadku ścigający, jeśli uzyskał najwięcej PS, wybiera jedną postać spośród uciekinierów, która otrzymuje karę -1 PS w następnej Rundzie. Przeszkodą może być też rozpraszanie uwagi i wpływanie na morale! Nie zapomnij dokładnie opisać wydarzeń, by pościg był jak najbardziej barwny i ekscytujący.

**Otoczenie:** A może okaże się, że most, który przed chwilą pojawił się w polu widzenia, właśnie zaczyna się podnosić? Przed pędzącymi pojawia się w ziemi dziura do przeskoczenia? Albo płot? A może zatłoczona brama miejska? MG może dorzucać różne Testy w miarę postępu pościgu, mieszając wymogi i Umiejętności w każdej Rundzie. Przykładowo w 1 Rundzie wszyscy biegą, więc wykonują Test Atletyki, w 2 Rundzie mają przed sobą Test Dowodzenia lub Zastraszania, by przemknąć przez obsadzoną strażą bramę, w 3 Rundzie znów muszą zdać Test Atletyki, by przeskoczyć niewielki strumień, a w 4 Rundzie ponownie biegać przez otwarte pole (wtedy można zastosować modyfikatory Szybkości).

## STANY

Stany odzwierciedlają rozmaite efekty, które mogą wpływać na postać w trakcie przygody. Różne Stany można zapisywać na kartce, można też używać karteczek lub żetonów, które będą wskazywać poziomy konkretnych Stanów. Opis każdego z tych efektów wskazuje zazwyczaj, jak długo będzie się on utrzymywać, choć przy konkretnej jego przyczynie (jak np. zaklęcia lub Rany Krytyczne) może znaleźć się inna zasada. **Uwaga:** otrzymanie Stanu zazwyczaj oznacza utratę całej Przewagi.

## KUMULACJA STANÓW

Stany również mają poziomy, które odzwierciedlają powagę sytuacji. Czasami może się zdarzyć, że w wyniku jednego zdarzenia twoja postać od razu otrzyma kilka poziomów danego Stanu. Jeśli się to wydarzy, kary są sumowane. Przykładowo, jeśli *Krwawienie* twojej postaci osiągnie poziom 3, otrzyma ona 3 Rany co Rundę, a jeśli bohater jest *Wyczerpany* na poziomie 3, oznacza to karę -30 do wszystkich Testów.

Ponadto postać może cierpieć w wyniku kilku różnych Stanów jednocześnie. W takim przypadku efekty się nie kumulują, a wybiera się wyższą karę. Przykładowo kara za jednocześnie Stany *Wyczerpanie* i *Powalenie* wynosi -20 do wszystkich Testów, a nie -30.

## LISTA STANÓW

Krwawienie, Ogłuszenie, Oszłomienie, Osłepienie, Panika, Pochwycenie, Podpalenie, Powalenie, Utrata Przytomności, Wyczerpanie, Zatrucie, Zaskoczenie

## STANY A DETERMINACJA

Stan może zostać usunięty za pomocą Determinacji, więc mimo tego, iż wiele Stanów poważnie osłabia postaci, pozbycie się ich nie będzie wielkim problemem, jeśli będziesz postępować rozważnie (patrz: strona 171).

## PEŁNA LISTA STANÓW

Poniżej opisane zostały Stany używane w Warhammerze i zasady ich dotyczące.

### Krwawienie

Bohater krwawi. I to mocno. Postać otrzymuje 1 Ranę pod koniec każdej Rundy niezależnie od innych modyfikatorów. Ponadto wszystkie Testy na odporność przeciwko Ropiejącym Ramom, Pomniejszym Infekcjom i Zatruci Krwi (patrz: **Choroby i infekcje**, strona 187) są obarczone karą -10. Jeśli Żywotność zmniejszy się do 0, postać przestaje otrzymywać dalsze Rany, ale zamiast tego, z powodu utraty krwi, pada nieprzytomna na ziemię (otrzymuje dodatkowy Stan: *Utrata Przytomności*). Nie może wtedy odzyskać przytomności, dopóki wszystkie poziomy *Krwawienia* nie zostaną usunięte. Więcej o tym przeczytasz w podrozdziale **Urazy** na stronie 172.

Jeden poziom *Krwawienia* może zostać usunięty dzięki udanemu Testowi Leczenia, a każdy PS pozwala usunąć jeden dodatkowy poziom *Krwawienia*. Ponadto każde zaklęcie lub modlitwa, które leczą Rany, usuwają także jeden poziom *Krwawienia* za każdą wyleczoną Ranę. Po wyleczeniu wszystkich poziomów *Krwawienia* postać otrzymuje jeden poziom *Wyczerpania*.

### Ogłuszenie

Głośny huk, cios w głowę... nieważne. Postać nie jest w stanie słyszeć. Wszystkie Testy wykorzystujące słuch obarczone są karą -10. Ponadto wszyscy atakujący *Ogłuszoną* postać z flanki lub od tyłu zyskują premię +10 do trafienia (premia ta nie zwiększa się wraz ze wzrostem poziomów *Ogłuszenia*). *Ogłuszenie* mija samoistnie – jeden poziom pod koniec każdej Rundy, ale często jeszcze długo szumi w uszach...

### Oszłomienie

Postać potężnie oberwałła w głowę lub z jakiejś przyczyny jest zdezorientowana – w uszach dzwoni i szumi, a wszystko dookoła zdaje się nie mieć sensu.

Bohater nie jest w stanie podejmować żadnych Akcji, ale może przemieszczać się, jakby jego Szybkość była o połowę mniejsza niż normalnie. Wciąż może bronić się w Testach Przeciwstawnych, ale nie przy pomocy Języka (Magicznego)! We wszystkich Testach otrzymuje karę -10. Każdy atakujący *Oszłomioną* postać w walce wręcz zyskuje premię +1 do Przewagi przed wykonaniem rzutu.

Pod koniec każdej Rundy postać może wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności**. Jeśli się powiedzie, *Oszłomienie* zmniejszy się o jeden poziom, a każdy PS zmniejsza je o dodatkowy poziom.

Po usunięciu wszystkich poziomów *Oszłomienia* postać otrzymuje jeden poziom *Wyczerpania*, jeśli dotychczas nie miała żadnego.



### Osłepienie

Czy to przez nagły rozbłysk światła, czy dlatego, że ktoś chlusnął bohaterowi czymś w twarz, nie jest on w stanie widzieć prawidłowo. Wszystkie Testy wykorzystujące wzrok obarczone są karą -10. Ponadto wszyscy atakujący *Osłepioną* postać zyskują premię +10 do trafienia.

*Osłepienie* mija samoistnie – jeden poziom pod koniec każdej Rundy.

### Panika

Przerażenie i panika ogarniają umysł postaci, czuje się ona pokonana i przekonana, że rychło zginie. W swojej Turze postać musi wykorzystać Ruch i Akcję, aby uciec jak najszybciej i jak najdalej, dopóki nie znajdzie dobrej kryjówki poza zasięgiem wzroku wroga, a nawet wtedy może korzystać z Ruchu i Akcji wyłącznie po to, by po prostu ukryć się lepiej. Ponadto postać otrzymuje karę -10 do wszystkich Testów, które nie wiążą się z ucieczką lub ukrywaniem.

Nie można wykonywać Testów, by otrząsnąć się z *Paniki*, jeśli postać jest Związana Walką z przeciwnikiem (patrz: strona 159). Jeśli postać nie jest związana walką, to pod koniec każdej Rundy może podjąć Test Opanowania, by usunąć poziom *Paniki*, a każdy PS usuwa jeden dodatkowy poziom. Trudność Testu uzależniona jest od okoliczności – o wiele łatwiej jest się opanować, będąc ukrytym za beczkami w długim korytarzu i daleko od niebezpieczeństwstwa, niż stojąc trzy metry od śliniącego się demona, który łaknie krwi.

Ponadto spędzenie pełnej Rundy w ukryciu, poza zasięgiem wzroku wroga, usuwa jeden poziom *Paniki*.

Po usunięciu wszystkich poziomów *Paniki* postać otrzymuje jeden poziom *Wyczerpania*.

### Pochwycenie

Postać została opleciona czymś, co krępuje jej ruchy – linami, siecią pajaka albo nabitymi bicepsami przeciwnika. W swojej Turze postać nie może wykonać Ruchu, a wszystkie Akcje, podczas których musi się poruszać, są obarczone karą -10 (w tym Zapasy; patrz: strona 163).

W ramach swojej Akcji postać może usunąć jeden poziom *Pochwycenia*, jeśli wygra **Przeciwstawny Test Siły** przeciwko źródłu *Pochwycenia*, a każdy PS pozwala usunąć jeden dodatkowy poziom.



### ZASADA OPCJONALNA: ZADYSZKA

To wariant dla MG, którzy lubią, gdy bohaterowie męczą się w miarę podejmowania żmudnych czynności: postać otrzymuje 1 poziom *Wyczerpania* za porażkę w Testie Odporności, jeśli angażuje się w daną czynność przez więcej Rund, niż wynosi jej Bonus z Wytrzymałości. Każdy PS wydłuża liczbę Rund, która musi minąć, zanim znów należy wykonać Test.

### Podpalenie

Postać naprawdę igrza z ogniem! Ten Stan zazwyczaj dotyczy łatwopalnych postaci, czyli np. takich, które mają na sobie ubranie mogące zająć się ogniem... ale niektóre zaklęcia czy boska wola mogą podpalić niemalże wszystko!

Pod koniec każdej Rundy postać otrzymuje 1k10 Ran pomniejszych o Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza na najgorzej chronionym miejscu ciała, przy czym zawsze jest to co najmniej 1 Rana. Każdy dodatkowy poziom *Podpalenia* dodaje +1 do Obrażeń, więc *Podpalenie* na poziome 3 oznacza 1k10+2 Obrażeń.

Jeden poziom *Podpalenia* może zostać usunięty dzięki udanemu Testowi Atletyki, a każdy PS pozwala usunąć jeden dodatkowy poziom *Podpalenia*. Trudność tego Testu uzależniona jest od okoliczności i otoczenia. Cóż, o wiele łatwiej ugasić płonącą odzież, tarzając się w piasku, niż w środku zapuszczanej, tłustej kuchni.

### Powalenie

Postać pada na ziemię. Może jej Żywotność spadła do 0, a może potknęła się lub uderzyło ją coś naprawdę dużego. W swojej Turze może wykorzystać Ruch jedynie po to, by wstać na nogi albo by odczołać się na tyle metrów, ile wynosi połowa jej Szybkości (**Uwaga:** jeśli Żywotność spadła do 0, postać może się tylko czołać). Wszystkie Testy związane z poruszaniem się obarczone są karą -20, a każdy atakujący taką postać wręcz zyskuje premię +20 do trafienia.

W przeciwieństwie do innych Stanów Powalenie nie ma poziomów. Bohater albo leży na ziemi, albo nie. Ten Stan można usunąć jedynie w jeden sposób – wstając na równe nogi.

### Utrata Przytomności

Ten Stan obejmuje nokaut, sen, magię: wszelkie działania, w wyniku których postać traci przytomność. Nie może nic zrobić w swojej Turze i kompletnie nie zdaje sobie sprawy z tego, co się dzieje dookoła. Przy atakowaniu nieprzytomnego celu, postać może ustalić wynik rzutu tak, jakby wydała Punkt Bohatera na efekt **Nie zawiódę**, lub jeśli MG lubi grać brutalnie, każdy atak wręcz zabija taką postać. Ataki dystansowe działają podobnie, jeśli strzelec atakuje z bliska.

W przeciwieństwie do innych Stanów *Utrata Przytomności* nie ma poziomów: postać albo jest świadoma, albo nie.

Odzyskanie przytomności zależy od tego, w jaki sposób postać utraciła przytomność. Więcej o tym przeczytasz w podrozdziale **Urazy** na stronie 172. Zużycie Punktu Determinacji w celu usunięcia Stanu *Utrata Przytomności* skutkuje tym, że ustępuje on tylko do końca Rundy, o ile nie zniknęła przyczyna, która go wywoała. Po odzyskaniu przytomności postać automatycznie dostaje Stany *Powalenie* i *Wyczerpanie*.

### Wyczerpanie

Postać jest zmęczona lub zestresowana. Zalecany jest odpoczynek. Wszystkie Testy otrzymują karę -10. Aby usunąć *Wyczerpanie*, zazwyczaj potrzebny jest wypoczynek, zakłecie lub boska interwencja, ale w niektórych sytuacjach, np. wtedy, gdy *Wyczerpanie* spowodowane jest przeciążeniem (patrz: **Obciążenie**, strona 293), zmiana warunków lub sytuacji (np. zmniejszenie ciężaru) może usunąć ten Stan.



## ILE TRZEBIA ODPOCZYWAĆ?

To ile czasu potrzeba, aby usunąć *Wyczerpanie* zależy od waszego stylu gry i decyzji MG. Niektóre grupy wybierają realistyczny dłuższy odpoczynek, a inne uważają, że godzinka spokoju w zupełności wystarczy, by usunąć jeden poziom Stanu, bo przygoda przecież nie zaczeka! Niektórzy nawet decydują się na usunięcie poziomu *Wyczerpania* nawet po minimalnym, trwającym jedną rundę, złapaniu oddechu. Wybierzcie po prostu to podejście, które pasuje Wam najbardziej.

### Zaskoczenie

Postać została znienacka napadnięta lub była zupełnie nieprzygotowana do starcia. W swojej Turze nie może wykonać Akcji ani Ruchu. Ponadto nie może bronić się w Testach Przeciwnych. Każdy atakujący *Zaskoczoną* postać wręcz zyskuje premię +20 do trafienia.

*Zaskoczenie* nie ma poziomów, nie można być *Zaskoczonym* bardziej lub mniej, nawet jeśli technicznie rzecz biorąc, w trakcie jednej Rundy postać jest zaskakiwana przez kilka innych postaci. *Zaskoczenie* mija pod koniec Rundy lub po pierwszym ataku wprowadzonym w stronę postaci.

### Zatrucie

Postać została otruta lub w ciało wstrzyknięto jej zabójczy jad. Trudność Testów mających na celu usunięcie *Zatrucia* zależy od rodzaju trucizny lub jadu. W wyniku *Zatrucia* postać otrzymuje 1 Ranę pod koniec każdej Rundy niezależnie od innych modyfikatorów. Ponadto otrzymuje karę -10 do wszystkich Testów.

Jeśli w takiej sytuacji Żywotność spadnie do 0, nie można wyleczyć Ran, dopóki *Zatrucie* nie zostanie usunięte. Jeśli postać w wyniku *Zatrucia* wejdzie w Stan *Utrata Przytomności*, po liczbie Rund równej Bonusowi z Wytrzymałości postaci należy wykonać **Test Oporności**. Jeśli się nie powiedzie, postać umiera. Więcej na ten temat przeczytasz na stronie 172.

Pod koniec każdej Rundy postać może wykonać Test Oporności. Jeśli ten się powiedzie, *Zatrucie* zmniejszy się o jeden poziom, a każdy PS zmniejsza je o dodatkowy poziom. Test **Leczenia** skutkuje tym samym. Po wyleczeniu wszystkich poziomów *Zatrucia* postać otrzymuje jeden poziom *Wyczerpania*.

## PRZEZNACZENIE I BOHATER

Czy to kwestia instynktu, szczęścia, czy może przychylności bogów, twój bohater jest niezwykły. Punkty Przeznaczenia i Bohatera odzwierciedlają to, w jaki sposób postać wyróżnia się z tłumu. Bohaterowie otrzymują początkowe punkty Przeznaczenia i Bohatera podczas **Tworzenia Bohatera** (patrz: strona 34). Obydwie Cechy są związane z innymi pulami punktów: Przeznaczenie ze Szczęściem, a Bohater z Determinacją. Punkty te można zużywać, by uzyskiwać drobne korzyści – ich pule uzupełniają się w trakcie gry. Punkty Przeznaczenia i Bohatera powinny być zużywane tylko w szczególnych momentach w rozgrywce, ponieważ ich liczba zmniejsza się trwale, jednocześnie uszczuplając pulę Szczęścia i Determinacji. Punkty Przeznaczenia i Bohatera mogą być odzyskane, lecz zdarza się to niezwykle rzadko, należy ich więc używać rozważnie.

Mimo tego, że punkty te są standardowo zarezerwowane jedynie dla BG, czasami MG może przypisać pule Przeznaczenia i Bohatera dla godnych uwagi BN-ów, jak np. nekromanty – nemezis drużyny, wybitnego członka lokalnej społeczności lub powracającego co rusz przywódcy kultu.

## PRZEZNACZENIE I SZCZĘŚCIE

Bohaterowie graczy mają swoje przeznaczenie. Mimo iż ich przyszłość pozostaje tajemnicą i nie ma żadnej gwarancji, że będzie ona cudowna, heroiczna lub choćby przyjemna, są oni przeznaczeni do wielkich czynów.

Aby oddać tę tarczę losu, postać zaczyna swoją przygodę z pewną liczbą Punktów Przeznaczenia. Punkty Przeznaczenia wyróżniają bohatera od rzesz mieszkańców Starego Świata. Umożliwiają przetrwanie dramatycznych przeciwności losu i zwycięstwo w okolicznościach, w których zwyczajni ludzie zawodzą.

Przeznaczenie jest bezpośrednio związane z punktami Szczę-

ścia. Z punktów Szczęścia korzysta się, by uzyskać drobne korzyści, jak np. możliwość przerzucenia nieudanego Testu czy uzyskanie uśmiechu losu, który pozwoli przechylić szalę na korzyść postaci, oraz podczas wielu różnych innych sytuacji. Wartość Przeznaczenia określa, ile punktów Szczęścia może posiadać postać, a także ile punktów Przeznaczenia można użyć w skrajnych momentach, m.in. po to, by uniknąć śmierci.

### Używanie Punktów Szczęścia

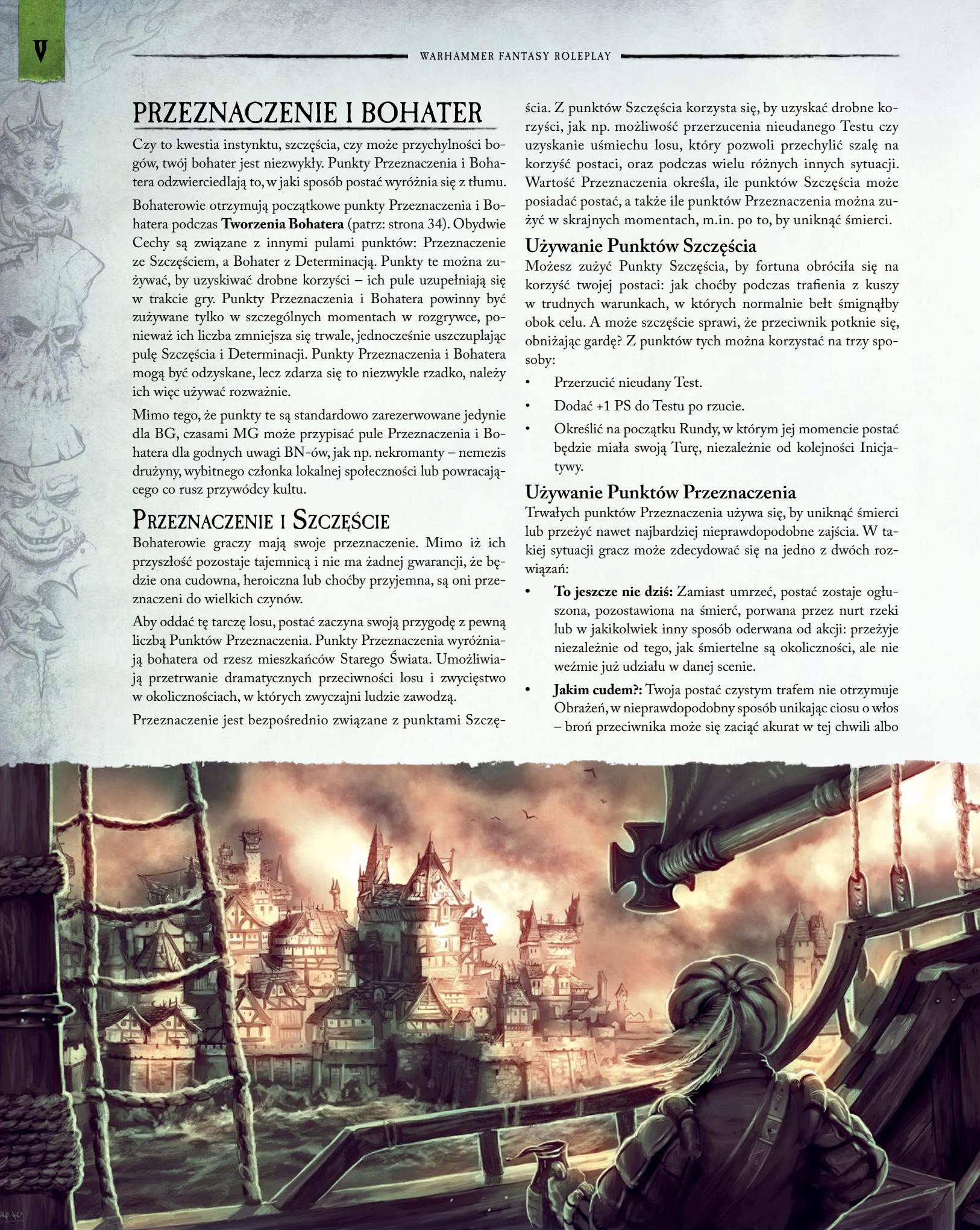
Możesz zużyć Punkty Szczęścia, by fortuna obróciła się na korzyść twojej postaci: jak choćby podczas trafienia z kuszy w trudnych warunkach, w których normalnie belt śmignałby obok celu. A może szczęście sprawi, że przeciwnik potknie się, obniżając gardę? Z punktów tych można korzystać na trzy sposoby:

- Przerzucić nieudany Test.
- Dodać +1 PS do Testu po rzucie.
- Określić na początku Rundy, w którym jej momencie postać będzie miała swoją Turę, niezależnie od kolejności Inicjatywy.

### Używanie Punktów Przeznaczenia

Trwałych punktów Przeznaczenia używa się, by uniknąć śmierci lub przeżyć nawet najbardziej nieprawdopodobne zajścia. W takiej sytuacji gracz może zdecydować się na jedno z dwóch rozwiązań:

- **To jeszcze nie dziś:** Zamiast umrzeć, postać zostaje ogłuszona, pozostawiona na śmierć, porwana przez nurt rzeki lub w jakikolwiek inny sposób oderwana od akcji: przeżyje niezależnie od tego, jak śmiertelne są okoliczności, ale nie weźmie już udziału w danej scenie.
- **Jakim cudem?:** Twoja postać czystym trafem nie otrzymuje Obrażeń, w nieprawdopodobny sposób unikając ciosu o włos – broń przeciwnika może się zaciąć akurat w tej chwili albo



w idealnym momencie na twarz wroga pada snop światła, który go oślepią. Postać może kontynuować swoje działania bez żadnych kar, ale nie ma gwarancji, że przeżyje w następnych Rundach.

Pierwszy wariant wyłącza postać z tej części gry, ale będzie ona mogła podjąć walkę następnego dnia, choć bohater będzie poturbowany, pokrwawiony, posiniaczony, a może nawet pojmany! Drugi wariant umożliwia kontynuację walki u boku towarzyszy, ale niebezpieczeństwo nie zostało zażegnane, co oznacza, że przeżycie sceny może wymagać skorzystania z kolejnych punktów Przeznaczenia w następnych Rundach. Każdy wariant ma swoje wady i zalety w zależności od sytuacji, a jedynie od gracza zależy, czy korzystać z Przeznaczenia i w jaki sposób.

Natomiast to MG decyduje, w jaki sposób postać przeżywa po wydaniu Punktu Przeznaczenia.

## Odzyskiwanie Punktów Przeznaczenia i Szczęścia

Punkty Szczęścia odnawiają się z każdą nową sesją gry do maksymalnego poziomu, określonego przez aktualną wartość Przeznaczenia. Ponadto wydarzenia w trakcie gry mogą uzupełnić (lub usunąć!) Punkty Szczęścia.

MG może przyznać Punkt Przeznaczenia za akt o wybitnym znaczeniu, niezwykły heroizm lub odwagę. Zazwyczaj dzieje się to po udanym zakończeniu ważnej przygody, więc należy z nich korzystać rozważnie.



## DŁUGIE SESJE

Niektórzy gracze wolą krótkie, kilkugodzinne sesje, inni preferują całodniowe maratony. Jeśli twoja grupa skłania się właśnie do takich maratonów, uzupełniaj punkty Szczęścia postaci w odpowiednio ważnych narracyjnie momentach, mniej więcej co 4 godziny.

## BOHATER I DETERMINACJA

Przeznaczenie reprezentuje opatrznosć, a może nawet zainteresowanie jakiegoś bóstwa. Punkty Bohatera odzwierciedlają osobisty zapal i determinację, by przetrwać i pokonywać wszelkie przeciwności, które niczym klody rzuca pod nogi los.

Podobnie jak w przypadku Przeznaczenia, Punkty Bohatera są bezpośrednio połączone z pułą Determinacji. Punkty Determinacji są używane, by przewyciążyć niewielkie przeszkody, na przykład poprzez zignorowanie negatywnych efektów Ran Krytycznych na jedną Rundę albo usunięcie Stanów. Punkty Bohatera ustalają górny limit punktów Determinacji, mogą być również używane, by wykręcić się z sytuacji na pozór bez wyjścia.

## Używanie Punktów Determinacji

Możesz użyć Punktów Determinacji, by postać siegnęła do swoich wewnętrznych pokładów uporu – może po to, by stanąć oko w oko z przerząjącym ogrem albo zignorować efekty nawet najpotężniejszych ciosów. Z punktów tych można korzystać na trzy sposoby:

- Do końca następnej Rundy postać jest niewrażliwa na efekty Psychologii. Więcej o **Psychologii** przeczytasz na stronie 190.
- Postać ignoruje wszystkie modyfikatory z Ran Krytycznych aż do początku następnej Rundy.
- Usunięcie jednego Stanu.



## Używanie Punktów Bohatera

Postać może skorzystać z Punktów Bohatera, by zdusić spaczenie wzbierające wewnętrznie albo by odnieść sukces wtedy, gdy wydaje się, że niechybnie poniesie porażkę. Wydaje się je na dwa sposoby:

- **Odrzucam cię!**: Możesz podjąć decyzję, by postać oparła się wylosowanej mutacji. Mutacja nie zachodzi, ale postać nie traci Punktów Zepsucia. Więcej na ten temat przeczytasz na stronie 182.
- **Nie zawiodę!**: Zamiast rzucać kości w trakcie Testu, gracz wybiera rezultat, dzięki czemu może odnieść sukces nawet w najbardziej skrajnych okolicznościach. W Teście Przeciwstawnym postać zawsze wygrywa przewagą 1 PS. Jeżeli efektem jest zadanie Rany Krytycznej, postać wybiera Miejsce Trafienia i rzuca tylko na efekt. Ponadto Punktu Bohatera można użyć wobec Testu, który się nie powiodł.

**Przykład:** Przywódca bandytów przedzierza się przez pole walki. Udało mu się już zbudować 10 punktów Przewagi, a wciąż unika ciosów drużyny. Szykuje się prawdziwa jatka! Salundra decyduje się zaatakować bandytę, ale w Przeciwstawnym Teście przegrywa o 7 PS, co oznacza, że ta porażka mocno ją zaboli. W takiej sytuacji decyduje się zaużyć jeden stałego Punktu Bohatera, by wywołać efekt „**Nie zawiodę!**”. Oznacza to, że automatycznie wygrywa Test Przeciwstawnego z 1 PS nad przeciwnikiem. Ponadto wybiera rezultat rzutu, wyznaczając 11, co wywołuje wszystkie efekty Fuksa. Przywódca bandytów otrzyma Ranę i Ranę Krytyczną. Co więcej, jego dobra passa miją i traci wszystkie punkty Przewagi, ponieważ szala przebyła się na stronę bohaterów.

Zachowywanie trwałych Punktów Bohatera, by odrzucić wpływ Chaosu, jest mądrym posunięciem, jednak użycie ich nie usuwa punktów Zepsucia, więc widmo mutacji wciąż jest niebezpieczne blisko. Z drugiej strony skorzystanie z trwałego Punktu Bohatera, by odnieść sukces w Teście, pozwala trafić w przeciwnika, którego nie dałoby się skrzywdzić w żaden inny sposób, stworzyć artefakt, który wprawi w zdumienie każdego, lub perfekcyjnie rzucić niesamowicie trudne zaklęcie.

Zużywając Punkt Bohatera, nie krępuj się – opisz wspariały wy czyn siły woli bohatera i to, jak objawia się on w grze.

### Odzyskiwanie Punktów Bohatera i Determinacji

Punkty Determinacji odnawiają się za każdym razem, gdy postać postąpi zgodnie ze swoją Motywacją (**Motywacja:** strona 34). Jeśli w trakcie gry poczujesz, że zaistniała taka sytuacja, sputaj MG, czy może nie zechce nagrodzić tego punktami Determinacji.

**Przykład:** Griselda jest mniszką o Motywacją „Sigmar”. W czasie gdy jej towarzysze plotkują w karczmie, poszukując poszlak, ona postanawia odwiedzić miejscową świątynię, by złożyć datek i pomodlić się do swojego bóstwa. Ponieważ jest to zgodne z jej Motywacją, MG podejmuje decyzję, by nagrodzić ten czyn jednym punktem Determinacji, ale jednocześnie mówi graczowi, że aby uzyskać kolejny punkt, Griselda będzie musiała w następnym tygodniu udać się do innej świątyni, by znów wpłacić datek i wznieść modły.

MG może przyznać Punkt Bohatera za akty o niezwykłej wadze dla Motywacji, które trwale formują duszę, choć takie sytuacje są niezwykle rzadkie.

**Przykład:** Po wielu przygodaach Griselda w końcu finansuje budowę nowej świątyni Sigmara w swojej rodzinnej wiosce, Veltten, niedaleko Nuhn. MG uważa, że to niezwykle ważny moment dla wiary Griseldy, i nagradza ją uzyskaniem jednego stałego Punktu Bohatera.



## URAZY

Niemalże wszystkie postaci w trakcie gry odnoszą jakieś obrażenia. Zasady Urazów wskazują, jak sobie z nimi poradzić i jak, w razie możliwości, je leczyć.

### RANY, RANY KRYTYCZNE I ŚMIERĆ

Rany reprezentują mniejsze cięcia, otarcia, stłuczenia i uderzenia, a nawet uszczuplenie duchowej lub umysłowej energii. Rany Krytyczne są znacznie potężniejsze, to poważne obrażenia, złamane kości, zerwane mięśnie i wyrwane ciało. Kilka Ran Krytycznych ma jeden skutek – śmierć.

#### Rany

Rany otrzymuje się z powodu zadawanych w trakcie gry Obrażeń. Otrzymanie 1 Obrażenia oznacza otrzymanie 1 Rany. W takiej sytuacji 8 Obrażeń skutkuje 8 Ranami. Często, zwłaszcza w trakcie walki, Bonus z Wytrzymałością oraz Punkty Pancerza mogą obniżyć otrzymane Rany.

Jeśli więc postać otrzymała 10 Obrażeń w ramię i nosi pancerz, który gwarantuje 1 PP, a jej Bonus z Wytrzymałością wynosi 3, otrzyma tylko 6 Ran (10-1-3=6). Zasady określają, kiedy można, a kiedy nie można obniżać Obrażeń przy pomocy Wytrzymałości i pancerza.

Jeśli otrzymane Rany przewyższają Żywotność, obrażenia przytaczają postać, co skutkuje *Powaleniem*, o ile postać wcześniej już nie padła na ziemię. Dopóki nie zostanie wy leczona chociaż 1 Rana, nie można usunąć Stanu *Powalenie*. Co gorsza, jeśli nie zostanie uleczona przez liczbę Rund równą Bonusowi z Wytrzymałością, postać wejdzie w Stan *Utrata Przytomności*. Nie może wtedy odzyskać przytomności, dopóki nie zostanie jej uleczona chociaż 1 Rana (patrz: **Uzdrowianie** na stronie 181).

Kiedy postać otrzyma tyle Obrażeń, że przekroczą one Żywotność, np. 5 Obrażeń, gdy postać miała jedynie 2 punkty Żywotności, oznacza to też Ranę Krytyczną.

**Uwaga:** Żywotność nigdy nie osiąga wartości ujemnej. Najniższa Żywotność, jaką może mieć postać, to 0.

#### Rany Krytyczne

Rany Krytyczne zazwyczaj zadawane są podczas walki, gdy ktoś naprawdę chce skrzywdzić swojego przeciwnika. Dwie najczęstsze przyczyny Ran Krytycznych to otrzymanie ich w przypadku Fuksa w walce oraz otrzymanie takiej liczby Ran, która przekracza Żywotność (patrz: **Walka** na stronie 159).

Każda otrzymana Rana Krytyczna wpływa także na różne zdolności i możliwości. Aby określić efekty Ran Krytycznych, użyj **Tabeli Ran Krytycznych** (patrz: strona 174).



## ZACHOWAWCZE CIOSY

Wszystkie zasady zakładają, że postać chce zadać Ranę Krytyczną. Może jednak chcieć poskromić, a nie zabić przeciwnika. Albo może po prostu trenować. W takiej sytuacji możesz zignorować szansę na zadanie przeciwnikowi Rany Krytycznej, jeśli przed rzutem zadeklarujesz, że nie chcesz tego robić. Opisz odpowiednio sytuację, jasno dając MG do zrozumienia, że postać próbuje uderzać płażem ostrza lub w jakikolwiek inny sposób próbuje nie zranić przeciwnika śmiertelnie.

## Śmierć

Jeśli postać jest w Stanie *Utrata Przytomności*, a jej Żywotność spadła do 0, należy porównać liczbę Ran Krytycznych z Bonusem z Wytrzymałości. Jeśli ich liczba przekracza BWt, postać umiera na skutek odniesionych obrażeń na koniec Rundy, chyba że, jakimś cudem, ktoś zdoła wyleczyć choć jedną Ranę Krytyczną.

Ponadto, jeśli postać jest *Nieprzytomna*, każdy atakujący, jeśli zechce, może ją zabić. Jednakże w wirze walki większość leżących bez przytomności na ziemi jest ignorowana – trzeba zajmować się wciąż walczącymi przeciwnikami!

Ponadto niektóre efekty wynikające z Tabeli Ran Krytycznych również powodują śmierć. W takiej chwili warto zużyć Punkt Przeznaczenia (patrz: strona 170).



## ZASADA OPCJONALNA: SZYBKA ŚMIERĆ

Zamiast martwić się Ranami Krytycznymi i przedłużającym się konaniem, możesz po prostu chcieć wiedzieć, czy ktoś zginął, czy nie. MG może użyć zasady Szybkiej śmierci, która znacznie przyspiesza grę. Jeśli cel otrzyma więcej Ran, niż ma punktów Żywotności, po prostu umiera w najbardziej dramatyczny sposób lub natychmiast następuje *Utrata Przytomności*. Wybór należy do MG. Nagła śmierć jest bardzo przydatna podczas szybkiego rozprawiania się z pomniejszymi wrogami, jak zbójcy, kultyści czy dzikie zwierzęta, jednakże nie powinna być wykorzystywana wobec BG oraz ważnych BN-ów.



## TABELA RAN KRYTYCZNYCH

Gdy postać otrzymuje Ranę Krytyczną (patrz: strona 159), nie należy odwracać wyniku rzutu, by ustalić Miejsce Trafienia, jak dzieje się to zazwyczaj. Zamiast tego określa się je dodatkowym rzutem k100, a następnie losuje wynik dla danej lokacji z poniższych tabel. Postać otrzymuje opisaną liczbę dodatkowych Ran, której nie zmniejsza Bonus z Wytrzymałości ani Punkty Pancerza, jednakże te Rany nigdy nie wywołują drugiej Rany Krytycznej. Ponadto mogą wystąpić również dodatkowe efekty. Jeśli efekt w Tabeli Ran Krytycznych opisuje, że następuje *Utrata Przytomności*, postać pozostanie nieprzytomna do końca sceny lub dopóki nie zostanie jej udzielona Pomoc Medyczna (patrz: **Uzdrowianie**, strona 181), chyba że określono to inaczej. Jeśli opisany rezultat obejmuje złamane kości, zerwane mięśnie lub amputację części ciała, zastosuj odpowiednie efekty: **Złamanie**, strona 179, **Zerwanie mięśni**, strona 179 lub **Amputacja**, strona 180. Rozstrzygając efekty niekrytycznych Obrażeń, należy odnosić się do nowego Miejsca Trafienia, określonego przez otrzymaną Ranę Krytyczną.

### RANY KRYTYCZNE GŁOWY

| Rzut  | Opis              | Rany | Dodatkowe efekty  |
|-------|-------------------|------|---|
| 01–10 | Zawadiacka rana   | 1    | Mocny cios przez czoło i policzek. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> . Po wyleczeniu takiej rany pozostaje budząca szacunek blizna, która zapewnia premię +1 PS do odpowiednich Testów w kontaktach społecznych. Premię tę można otrzymać tylko raz.  |
| 11–20 | Płytkie cięcie    | 1    | Cios przecina policzek, rozbryzgując dookoła krew. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> .  |
| 21–25 | Spuchnięte oko    | 1    | Mocny cios trafia w oczodół. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oślepienia</i> .  |
| 26–30 | Prosto w ucho     | 1    | Cios uderza w bok głowy z olbrzymią mocą, aż dzwoni w uchu. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Ogłuszenia</i> .   |
| 31–35 | Bolesne uderzenie | 2    | Cios jest na tyle mocny, że w polu widzenia pojawiają się plamki i gwiazdki. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> .   |
| 36–40 | Podbite oko       | 2    | Cios w oko jest na tyle mocny, że postać zaczyna łzawić z bólu. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Oślepienia</i> .  |
| 41–45 | Rozcięte ucho     | 2    | Cios w bok głowy jest na tyle mocny, że wrzyna się głęboko w ucho. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Ogłuszenia</i> i 1 poziom <i>Krwawienia</i> .  |
| 46–50 | Uderzenie w czoło | 2    | Potężny cios trafia w sam środek czoła. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 1 poziom <i>Oślepienia</i> , który nie może zostać usunięty, dopóki <i>Krwawienie</i> nie zostanie wyleczone.   |
| 51–55 | Złamana szczeka   | 3    | Cios z obrzydliwym chrupnięciem łamie żuchwę i zalewa twarz falą ogromnego bólu. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Oszłomienia</i> . Ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (pomniejsze)</b> .  |
| 56–60 | Poważna rana oka  | 3    | Cios łamie oczodół. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> . Ponadto otrzymuje również 1 poziom <i>Oślepienia</i> , który nie może zostać usunięty, dopóki postać nie otrzyma <b>Pomocy Medycznej</b> .  |
| 61–65 | Poważna rana ucha | 3    | Cios niszczy małżowinę uszną, co skutkuje trwałym uszkodzeniem słuchu. Wszystkie Testy związane ze słuchem otrzymują karę -20. Jeśli postać otrzyma taką ranę ponownie, cios zadawany jest w drugie ucho, co skutkuje głuchotą. Wtedy pomoże już tylko magia.   |
| 66–70 | Złamany nos       | 3    | Silny cios trafia w sam środek twarzy, a postać zalewa się krwią. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Po wyleczeniu tej rany postać uzyskuje premię +1 lub karę -1 do Testów w kontaktach społecznych (w zależności od kontekstu), chyba że podjęto Test <b>Chirurgii</b> , by nastawić i wyprostować nos. |
| 71–75 | Zmiażdżona żuchwa | 4    | Następuje obrzydliwy trzask, a cios trafia w szczękę od spodu, miażdżąc żuchwę. Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Oszłomienia</i> . Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Ogłuszenia</i> . Ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (poważne)</b> .   |

|       |                     |        |  |
|-------|---------------------|--------|--|
| 76–80 | Wstrąsienie mózgu   | 4      | Mózg obija się wewnątrz czaszki, a krew wypływa z nosa i uszu. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Ogłuszenia</i> , 2 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 1k10 poziomów <i>Oszłomienia</i> . Ponadto na 1k10 dni uznaje się ją również za <i>Wyczerpaną</i> . Jeśli postać otrzyma kolejną Ranę Krytyczną w głowę, będąc jeszcze <i>Wyczerpaną</i> po ostatnim wstrąsieniu mózgu, musi wykonać <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> . Jeśli ten się nie powiedzie, następuje <i>Utrata Przytomności</i> . |
| 81–85 | Rozkwaszone usta    | 4      | Cios jest na tyle mocny, że usta wypełniają się wybitymi zębami i mnóstwem krwi. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Ponadto traci 1k10 zębów – to <b>Amputacja (łatwa)</b> .   |
| 86–90 | Zgruchotane ucho    | 4      | Po uchu zostaje niewiele, a cios odrywa je od ciała. Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Ogłuszenia</i> i 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Ponadto traci ucho – <b>Amputacja (przeciętna)</b> .   |
| 91–93 | Wybite oko          | 5      | Cios zupełnie niszczy gałkę oczną, wywołując niezwykle silny ból. Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Osłepienia</i> , 2 poziomy <i>Krwawienia</i> i 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Ponadto traci oko – <b>Amputacja (wymagająca)</b> .   |
| 94–96 | Oszpecający cios    | 5      | Uderzenie roztrzaskuje całą twarz, niszcząc oko i nos w fontannie krwi. Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Osłepienia</i> , 3 poziomy <i>Krwawienia</i> i 2 poziomy <i>Oszłomienia</i> . Następuje utrata oka i nosa – <b>Amputacja (trudna)</b> .  |
| 97–99 | Zgruchotana szczeka | 5      | Cios prawie odrywa żuchwę od ciała, niszcząc język, i rozrzuci dookoła połamane zęby w chmurze krwi. Postać otrzymuje 4 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 3 poziomy <i>Oszłomienia</i> . Musi także zdać <b>Bardzo Trudny (-30) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Ogłuszenia</i> . Ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (poważne)</b> i traci język oraz 1k10 zębów – <b>Amputacja (trudna)</b> .  |
| 00    | Dekapitacja         | Śmierć | Cios gładko odcięta głowę, która leci w powietrzu, lądując 1k4 metry w dowolnym kierunku (patrz: <b>Rozrzut</b> ). Martwe, bezgłowe ciało pada na ziemię.  |

## RANY KRYTYCZNE RAMION

| Rzut  | Opis                    | Rany | Dodatkowe efekty   |
|-------|-------------------------|------|--|
| 01–10 | Zdrętwiałe ramię        | 1    | W wyniku ataku ramię przechodzą fale odrętwienia. Postać upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni.   |
| 11–20 | Płytkie cięcie          | 1    | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> w wyniku cięcia w ramię.   |
| 21–25 | Skręcenie               | 1    | Skręcone ramię skutkuje <b>Zerwaniem mięśni (pomniejszym)</b> .  |
| 26–30 | Bardzo zdrętwiałe ramię | 2    | W wyniku ataku ramię zupełnie drętwieje. Postać upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni, która przez 1k10 Rund - Bonus z Wytrzymałości (co najmniej 1) jest bezużyteczna. Przez ten czas należy traktować dłoń jak straconą (patrz: <b>Amputacja</b> ).   |
| 31–35 | Zerwane mięśnie         | 2    | Cios wbija się z impetem w przedramię. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> oraz Uraz <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> .   |
| 36–40 | Krwawiąca dłoń          | 2    | Głębokie cięcie sprawia, że dłoń obficie krwawi, przez co chwyt staje się śliski. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> . Dopóki dłoń będzie krwawić, we wszystkich Testach czynności, podczas których postać trzyma coś w dłoni, należy wykonać <b>Przeciętny (+20) Test Zręczności</b> . Jeśli ten się nie powiedzie, trzymany przedmiot wymyka się z dłoni. |
| 41–45 | Wybitie stawu           | 2    | Ramię prawie zostało wyrwane ze stawu. Wszystko, co było trzymane w dłoni, wypada, a ramię jest bezużyteczne przez 1k10 Rund (patrz: <b>Amputacje</b> ).   |
| 46–50 | Ziejąca rana            | 3    | Cios skutkuje głęboką, otwartą raną. Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Dopóki rozcięcie nie zostanie zszyte dzięki pomocy <b>Chirurgicznej</b> , każda Rana otrzymana w to ramię skutkuje zwiększeniem <i>Krwawienia</i> o 1 poziom, ponieważ rana się otwiera i pogłębia.  |
| 51–55 | Czyste złamanie         | 3    | Z donośnym trzaskiem ramię pęka w miejscu uderzenia. Postać natychmiast upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni, i otrzymuje <b>Złamanie (pomniejsze)</b> . Musi także zdać <b>Problematyczny (-10) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Oszłomienia</i> .  |
| 56–60 | Zerwane więzadło        | 3    | Postać natychmiast upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni. Otrzymuje <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> .   |

|       |                    |        |   |
|-------|--------------------|--------|---|
| 61–65 | Głębokie cięcie    | 3      | Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> w wyniku głębokiego cięcia. Ponadto otrzymuje również 1 poziom <i>Oszłomienia</i> oraz <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> . Musi także zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku nastąpi <i>Utrata Przytomności</i> .   |
| 66–70 | Uszkodzona tętnica | 4      | Postać otrzymuje 4 poziomy <i>Krwawienia</i> . Dopuski ktoś nie udzieli postaci pomocy <b>Chirurgicznej</b> , za każdym razem, gdy otrzyma ona Ranę w to ramię, dostanie dodatkowe 2 poziomy <i>Krwawienia</i> .  |
| 71–75 | Zmiażdżony łokieć  | 4      | Uderzenie gruchocze łokieć, rozłupując kości i chrząstkę. Postać natychmiast upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni, i otrzymuje <b>Załamanie (poważne)</b> .   |
| 76–80 | Wywichnięty bark   | 4      | Ramię zostało wyrwane ze stawu. Postać musi zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stany <i>Powalenie</i> i <i>Utrata Przytomności</i> . Wszystko, co było trzymane w dłoni, wypada, a ramię jest bezużyteczne i uznawane za stracone (patrz: <b>Amputacje</b> ). Ponadto postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> , dopóki nie zostanie jej udzielona <b>Pomoc Medyczna</b> . Jednakże nastawienie ramienia, nawet po udzieleniu Pomocy Medycznej, wymagać będzie <b>Wydłużonego Przeciętnego (+20) Testu Leczenia</b> , w którym należy osiągnąć co najmniej 6 PS. Dopiero wtedy postać będzie mogła znów ruszać ramieniem. Testy wykonywane przy pomocy tego ramienia obarczone są karą -10 przez 1k10 dni. |
| 81–85 | Odcięty palec      | 4      | Postać z otwartymi ustami patrzy na lecący w powietrzu własny palec – <b>Amputacja (przeciętna)</b> . Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> .   |
| 86–90 | Zmasakrowana dłoń  | 5      | Cios przecina dłoń, a rana zaczyna się rozszerzać. Postać traci 1 palec – <b>Amputacja (problematywna)</b> . Ponadto otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . W każdej następnej Rundzie, jeśli nie otrzyma <b>Pomocy Medycznej</b> , traci kolejny palec, ponieważ rana się rozszerza, a dłoń po prostu rwie się na strzępy. Jeśli skończą się palce, postać traci dłoń – <b>Amputacja (trudna)</b> .  |
| 91–93 | Rozszarpany biceps | 5      | Cios niemal oddziela biceps i ścięgna od kości, co skutkuje paskudną raną i kwią bryzgającą na wszystkich dookoła. Postać automatycznie upuszcza wszystko, co trzymała w dłoni, i otrzymuje Uraz <b>Zerwanie mięśni (poważne)</b> , 2 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 1 poziom <i>Oszłomienia</i> .  |
| 94–96 | Zgruchotana dłoń   | 5      | Dłoń postaci jest zgruchotaną, krwawiącą papką. Postać traci dłoń – <b>Amputacja (trudna)</b> – i otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Musi zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stany <i>Powalenie</i> i <i>Utrata Przytomności</i> .  |
| 97–99 | Przecięte ścięgna  | 5      | Cios przecina ścięgna, a ramię zwisa bezwładnie – <b>Amputacja (bardzo trudna)</b> . Postać otrzymuje Stany: <i>Powalenie</i> , 3 poziomy <i>Krwawienia</i> i 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Musi także zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku nastąpi <i>Utrata Przytomności</i> .   |
| 00    | Odcięte ramię      | Śmierć | Ramię odlatuje od ciała na 1k4 metry w losowym kierunku (patrz: <b>Rozrzut</b> ), rozbryzgując tętniczą krew, a cios przebiją się przez klatkę piersiową.   |

## RANY KRYTYCZNE KORPUSU

| Rzut  | Opis              | Rany | Dodatkowe efekty  |
|-------|-------------------|------|---|
| 01–10 | Ledwie draśnięcie | 1    | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> .   |
| 11–20 | Cios w bebechy    | 1    | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Musi również wykonać <b>Łatwy (+40) Test Odporności</b> . Jeśli ten się nie uda, postać zwymiotuje i otrzyma Stan <i>Powalenie</i> .   |
| 21–25 | Poniżej pasa!     | 1    | Postać musi wykonać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> . Jeśli ten się nie powiedzie, otrzymuje 3 poziomy <i>Oszłomienia</i> .   |
| 26–30 | Cios w krzyż      | 1    | Postać otrzymuje Uraz <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> .   |
| 31–35 | Bez tchu          | 2    | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Musi również zdać <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> albo otrzyma Stan <i>Powalenie</i> . Szybkość zmniejsza się o połowę na 1k10 Rund, czyli dopóki postać nie zacznie oddychać normalnie. |
| 36–40 | Stłuczone żebra   | 2    | Wszystkie Testy Zwinności otrzymują karę -10 na 1k10 dni.   |

|       |                                |        |  |
|-------|--------------------------------|--------|--|
| 41–45 | Słuczony obojczyk              | 2      | Losowo wyznacz ramię. Wszystko, co było trzymane w dłoni po tej stronie ciała, wypada, a ramię jest bezużyteczne przez 1k10 Rund (patrz: <b>Amputacje</b> ).   |
| 46–50 | Nierówne cięcie                | 2      | Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> .   |
| 51–55 | Połamane żebra                 | 3      | Cios łamie jedno lub kilka żeber. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (pomniejsze)</b> .   |
| 56–60 | Ziejąca rana                   | 3      | Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Krwawienia</i> . Dopóki ktoś nie udzieli jej pomocy <b>Chirurgicznej</b> , za każdym razem, gdy postać otrzyma Ranę w korpus, otrzymuje dodatkowy poziom <i>Krwawienia</i> , gdyż rozcięcie się otwiera.   |
| 61–65 | Bolesne cięcie                 | 3      | Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> oraz 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Musi także zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku nastąpi <i>Utrata Przytomności</i> z powodu bólu. Jeśli Test nie zakończy się co najmniej 4 PS, postać wyje z bólu.   |
| 66–70 | Uszkodzenie tętnicy            | 3      | Postać otrzymuje 4 poziomy <i>Krwawienia</i> . Dopóki ktoś nie udzieli jej pomocy <b>Chirurgicznej</b> , za każdym razem gdy postać otrzyma Ranę w korpus, otrzymuje dodatkowe 2 poziomy <i>Krwawienia</i> .   |
| 71–75 | Naderwane mięśnie pleców       | 4      | Plecy przemieniają się w jedną wielką strefę obezwładniającego bólu. Postać otrzymuje Uraz <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> .   |
| 76–80 | Złamane biodro                 | 4      | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> . Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stan <i>Powalenie</i> . Ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (pomniejsze)</b> .   |
| 81–85 | Poważna rana klatki piersiowej | 4      | Postać otrzymuje poważny cios w klatkę piersiową, który oddziela skórę od mięśni i ścięgien. Otrzymuje 4 poziomy <i>Krwawienia</i> . Dopóki ktoś nie udzieli jej pomocy <b>Chirurgicznej</b> i nie zszyje rany, za każdym razem gdy postać otrzyma Ranę w korpus, otrzymuje dodatkowy poziom <i>Krwawienia</i> , a rana się otwiera. |
| 86–90 | Rana brzucha                   | 4      | Cios skutkuje zadaniem <i>Ropiącej Rany</i> (patrz: <b>Choroby i infekcje</b> ) i otrzymaniem 2 poziomów <i>Krwawienia</i> .   |
| 91–93 | Strzaskana klatka piersiowa    | 5      | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> , który można jedynie usunąć, udzielając <b>Pomocy Medycznej</b> , a także Uraz <b>Złamanie (poważne)</b> .   |
| 94–96 | Złamany obojczyk               | 5      | Postać pada na ziemię w Stanie <i>Utrata Przytomności</i> i nie ocknie się, dopóki nie zostanie jej udzielona <b>Pomoc Medyczna</b> , a ponadto otrzymuje Uraz <b>Złamanie (poważne)</b> .   |
| 97–99 | Krwotok wewnętrzny             | 5      | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> , który można usunąć jedynie za pomocą <b>Chirurgii</b> . Ponadto Rana skutkuje także <i>Zatruciem Krwi</i> (patrz: <b>Choroby i infekcje</b> ).   |
| 00    | Rozpłatanie                    | Śmierć | Postać zostaje przecięta na dwoje. Górną połową korpusu pada w losowym kierunku, a wszystkie postaci w promieniu 2 metrów zostają skąpane w fontannie krwi.  |

## RANY KRYTYCZNE NÓG

| Rzut  | Opis              | Rany | Dodatkowe efekty  |
|-------|-------------------|------|---|
| 01–10 | Słuczony palec    | 1    | W wyniku starcia postać otrzymuje bolesne uderzenie w paluch. Należy przeprowadzić <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> , a jeśli ten się nie powiedzie, do końca następnej Rundy wszystkie Testy Zwinności obarczone będą karą -10. |
| 11–20 | Skręcona kostka   | 1    | Niepewny krok kończy się skręceniem kostki. Wszystkie Testy Zwinności obarczone są karą -10 na 1k10 dni.  |
| 21–25 | Płytkie cięcie    | 1    | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> .   |
| 26–30 | Utrata równowagi  | 1    | W wyniku szamotaniny postać traci równowagę. Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stan <i>Powalenie</i> .  |
| 31–35 | Cios w udo        | 2    | Bolesny cios uderza prosto w górną część uda, tuż przy biodrze. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> , musi również wykonać <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> , a jeśli się jej nie uda, otrzyma Stan <i>Powalenie</i> .   |
| 36–40 | Zwichnięta kostka | 2    | W wyniku zwichnięcia postać otrzymuje Uraz <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> .  |

|       |                            |        |  |
|-------|----------------------------|--------|--|
| 41–45 | Nadwyrężone kolano         | 2      | Z powodu niezdarnego kroku kolano nie wytrzymuje. Wszystkie Testy Zwinności otrzymują karę -20 na 1k10 dni.  |
| 46–50 | Paskudnie przecięty paluch | 2      | Postać otrzymuje 1 poziom <i>Krwawienia</i> . Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> . Jeśli ten się nie uda, postać traci 1 palec u nogi – <b>Amputacja (przeciętna)</b> .  |
| 51–55 | Paskudne cięcie            | 3      | Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> , a na jej łydce pojawia się głębokie otwarte rozcięcie. Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stan <i>Powalenie</i> .  |
| 56–60 | Skręcone kolano            | 3      | Postać, próbując uniknąć ciosu przeciwnika, odskakuje, ale manewr kończy się poważnym skręceniem kolana. Otrzymuje Uraz <b>Zerwanie mięśni (poważne)</b> .   |
| 61–65 | Porąbana nogą              | 3      | Cios wgryza się głęboko w biodro. Postać otrzymuje Stany <i>Powalenie</i> oraz 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Zyskuje też Uraz <b>Złamanie (pomniejsze)</b> . Musi także zdać <b>Wymagający (+20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Oszołomienia</i> .   |
| 66–70 | Poszarpane udo             | 3      | Postać otrzymuje 3 poziomy <i>Krwawienia</i> , a cios odrywa kawał mięśni z jej uda. Musi także zdać <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma Stan <i>Powalenie</i> . Dopóki postać nie otrzyma pomocy <b>Chirurgicznej</b> i udo nie zostanie zszyte, każda Rana otrzymana w tę nogę będzie skutkować zwiększeniem <i>Krwawienia</i> o 1 poziom.   |
| 71–75 | Zerwane ściegno            | 4      | W wyniku zerwania ściegna w nodze postać otrzymuje Stany <i>Powalenie</i> i <i>Oszołomienie</i> . Musi także zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku nastąpi <i>Utrata Przytomności</i> . Noga jest bezwładna (patrz: <b>Amputacje</b> ), a cios skutkuje Urazem <b>Zerwanie mięśni (poważne)</b> .  |
| 76–80 | Rozerwana łydka            | 4      | Cios trafia czysto pod kolano, roczinając mięśnie i ściegna aż do kości. Postać otrzymuje Stany: <i>Powalenie</i> i 1 poziom <i>Oszołomienia</i> . Ponadto zyskuje Urazy <b>Zerwanie mięśni (pomniejsze)</b> oraz <b>Złamanie (pomniejsze)</b> .   |
| 81–85 | Strzaskane kolano          | 4      | Cios roztrzaskuje rzepkę, której fragmenty wbijają się w mięśnie i staw. Postać otrzymuje Stany: <i>Powalenie</i> , 1 poziom <i>Krwawienia</i> i 1 poziom <i>Oszołomienia</i> oraz Uraz <b>Złamanie (poważne)</b> , padając na ziemię i trzymając się za strzaskane kolano.  |
| 86–90 | Zwichnięte kolano          | 4      | Kolano zostaje wyrwane ze stawu. Postać otrzymuje Stan <i>Powalenie</i> i pada na ziemię. Musi zdać <b>Trudny (-20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma 1 poziom <i>Oszołomienia</i> , którego nie można usunąć, dopóki nie zostanie jej udzielona <b>Pomoc Medyczna</b> . Jednakże nastawienie kolana, nawet po udzieleniu Pomocy Medycznej, wymagać będzie <b>Wydłużonego Przeciętnego (+20) Testu Leczenia</b> , w którym należy osiągnąć co najmniej 6 PS. Dopiero wtedy postać będzie mogła znów ruszać nogą. Szybkość spada o połowę, a wszystkie Testy, w których wykorzystywana jest noga, otrzymują karę -10 przez 1k10 dni. |
| 91–93 | Zmiażdżona stopa           | 5      | Cios miażdży stopę postaci. Ta musi również wykonać <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> , a jeśli się jej nie uda, otrzyma Stan <i>Powalenie</i> , straci 1 palec u nogi, a także 1 dodatkowy palec za każdy PS poniżej 0 – <b>Amputacja (przeciętna)</b> . Postać otrzymuje 2 poziomy <i>Krwawienia</i> . Jeśli w ciągu 1k10 dni nie zostanie przeprowadzona operacja <b>Chirurgiczna</b> , będzie trzeba amputować całą stopę.   |
| 94–96 | Odcięta stopa              | 5      | Cios odcina stopę, która odlatuje na 1k4 metry w losowym kierunku (patrz: <b>Rozrzut</b> ) – <b>Amputacja (trudna)</b> . Postać otrzymuje Stany: <i>Powalenie</i> , 3 poziomy <i>Krwawienia</i> i 2 poziomy <i>Oszołomienia</i> .  |
| 97–99 | Przecięte ściegna          | 5      | Ważne ściegno w nodze zostaje przecięte. Kończyna nie wytrzymuje ciężaru ciała, a postać pada na ziemię, wrzeszcząc z bólu. Otrzymuje Stany: <i>Powalenie</i> , 2 poziomy <i>Krwawienia</i> , 2 poziomy <i>Oszołomienia</i> i z przerażeniem patrzy na swoją bezużyteczną, bezwładną nogę – <b>Amputacja (bardzo trudna)</b> .   |
| 00    | Strzaskana miednica        | Śmierć | Cios miażdży miednicę, odcinając jedną nogę i wrzynając się w drugą. Ból, szok i utrata krwi są tak duże, że postać pada martwa na ziemię.   |



## RĘCE, KTÓRE LECZĄ

Rany Krytyczne są bardzo paskudne, więc jeśli bohater ma przeżyć podróże przez Stary Świat, warto pomyśleć o jakimś pancerzu i przyłączeniu do drużyny kogoś, kto zna się na leczeniu lub magii leczniczej, a może nawet potrafi przeprowadzić operację. W przeciwnym wypadku rany i infekcje wykończą postać, zanim uda jej się dotrzeć do następnego skupiska ludzkiego.

## ZŁAMANIA

Niewielkie złamania mogą zrosnąć się same, ale otwarte złamania, z fragmentami strzaskanej kości wystającymi z ciała pod dziwnymi kątami, to zupełnie inna liga. Jeśli postać otrzyma Złamanie, należy sprawdzić, czy jest to pomniejsza, czy poważna rana, i zastosować poniższe zasady.

### Pomniejsze

Złamanie jednej kości, ale bez przemieszczenia. Przy dobrych wiatrach zrośnie się samo. Trafione miejsce jest bezużyteczne, dopóki złamanie się nie zagoi. W przypadku ramion lub nóg pozostała pozostaje poleganie na drugiej kończynie, ponieważ ból jest ogromny i zwykle konieczne są lubki. Do czasu wyleczenia należy skorzystać z zasad dotyczących Odciętego ramienia lub Odciętej nogi (patrz: **Amputacje**).

W przypadku ciosów w głowę postać będzie musiała przejść na dietę płynną, a dodatkowo wszystkie Testy Języków obarczone są karą -30. Pomniejsze Złamania korpusu oznaczają, że siła i zdolność poruszania się postaci są mocno ograniczone: Szybkość spada o połowę, a ponadto wszystkie Testy Siły i Zwinności otrzymują karę -30.

**Leczenie:** Złamana kość będzie zrastać się przez  $30+1k10$  dni. Pod koniec tego okresu należy wykonać **Przeciętny (+20) Test Odporności**, by sprawdzić, czy kość zrosła się prawidłowo i czy nie wystąpią skutki uboczne. Porażka oznacza, że postać otrzymuje trwałą karę -5 do wszystkich Testów Zwinności, w których używa ramienia lub nogi, -5 do wartości Zwinności w przypadku źle zrośniętych złamów korpusu lub trwałą karę -5 do Testów Języków, jeśli chodzi o efekty ciosów w głowę.

Udany **Przeciętny (+20) Test Leczenia** wykonany w ciągu tygodnia od otrzymania rany sprawia, że postać nie musi wykonywać Testu Odporności, ale połamane miejsce musi zostać unieruchomione do końca okresu leczenia. Jeśli gips lub lubki mają zostać zdjęte, niezbędną będzie kolejny **Przeciętny (+20) Test Leczenia** wykonany w ciągu 1 dnia, jeśli postać chce uniknąć Testu Odporności.

### Poważne

Jedna z kości została poważnie strzaskana, więc albo sterczy pod dziwnym kątem, albo zwisa bezwładnie, trzymając się jedynie na skórze. Mało prawdopodobne, że zrośnie się bez odpowiedniej pomocy medycznej.

Trafione miejsce jest bezużyteczne, dopóki kości się nie zrosną. Należy zastosować identyczne zasady co w przypadku Złamania (pomniejszego).

**Leczenie:** Leczenie takiego Urazu zajmuje 10 dni dłużej niż pomniejszego. Wszystkie wspomniane wyżej Testy są **Wymagające (+0)**. Porażki w nich skutkują karami -10, a nie -5.



## ZERWANIE MIĘŚNI

Zwichnięcia lub zerwania mięśni czy więzadeł wywołują ogromny ból i prawdopodobnie wyłączenie kończyny z użytku – w zależności od tego, jak poważna jest rana.

### Pomniejsze

Jeden z mięśni został zerwany albo nastąpiło skręcenie stawu, co skutkuje ograniczeniem ruchomości i sporym bólem. Wszelkie Testy związane z użyciem danego miejsca wykonuje się z karą -10. Jeśli trafiona została nogą, Szybkość spada o połowę.

**Leczenie:** Mięśnie częściowo zagoją się w ciągu 30 dni - Bonus z Wytrzymałości. Sukces w Testie Leczenia zmniejszy ten okres o 1 dzień plus 1 dodatkowy dzień za każdy PS (premii tę można uzyskać tylko raz).

### Poważne

Jeden z mięśni lub jakieś ważne ścięgno zostały poważnie uszkodzone, co wywołuje ogromny ból i poważną utratę ruchomości zranionej kończyny. W takiej sytuacji stosuje się te same zasady, co w przypadku Zerwania mięśni (pomniejszego), ale wszystkie kary zwiększą się do -20.

**Leczenie:** Mięśnie częściowo zagoją się w ciągu 30 dni - Bonus z Wytrzymałości, po których używanie kończyny będzie pociągało za sobą kary -10 do odpowiednich Testów. Mięśnie zagoją się całkowicie w ciągu następnych 30 dni - Bonus z Wytrzymałości. Test Leczenia nie pomoże w tej sytuacji – medyk po prostu stwierdzi, żeby nie używać trafionego miejsca.

## AMPUTACJE

Wiele z Ran Krytycznych kończy się utratą jakiejś części ciała – palców, dłoni, stóp, a nawet całych kończyn! Jeśli postać straci więcej niż jedną część ciała, warto zacząć szukać protez lub innych sposobów zastąpienia kończyn, by zmniejszyć potencjalne kary (patrz: **Rozdział 11: Poradnik konsumenta**).

Za każdym razem, gdy postać otrzymuje Ranę Krytyczną oznaną jako **Amputacja (trudność)**, musi wykonać Test **Odporności** (poziom Trudności Testu w nawiasie), w przeciwnym wypadku otrzyma Stan *Powalenie*. Jeśli Test zakończy się Porażką (-2 PS) lub gorzej, postać otrzymuje 1 poziom *Oszłomienia*. W przypadku Krytycznej Porażki (-4 PS) następuje *Utrata Przytomności*.

Wszystkie Amputacje wymagają leczenia **Chirurgicznego**, aby zagoiły się prawidłowo, co oznacza, że postać nie może wyleczyć 1 Rany bez wizyty u chirurga. Więcej o **Chirurgii** przeczytasz na stronie 181.

### Dłoń

Wszystkie Testy, w których niezbędne jest używanie obu dłoń, obarczone są karą -20, ponadto postać nie może używać broni dwuręcznych, jednak do przedramienia może przymocować tarczę. Jeśli odcięta została dłoń wiodąca, Testy walki przy pomocy drugiej dłoń nadal wykonywane są z karą -20. Za 100 Punktów Doświadczenia można zmniejszyć tę karę o 5, ponieważ postać stopniowo uczy się władać drugą dlonią. Jeśli odcięte zostaną obie dlonie, jedynym wyjściem dla postaci jest nauka walki hakami.

### Język

Utrata języka sprawia, że postać może jedynie pomrukować i chrząkać, a jej komunikacja ogranicza się do używania języka migowego. Postać automatycznie odnosi porażkę we wszystkich Testach Języków, które wymagają mówienia.

### Noga

Należy stosować zasady identyczne jak w przypadku odciętej stopy, ale niemożliwe jest wykonywanie Uników.

### Nos

Utrata nosa sprawia, że postać zaczyna wyglądać naprawdę dziwacznie. Oznacza także trwałą utratę 20 punktów Ogłady, a także karę -30 do wszystkich Testów węchu.

### Oko

Utrata oka jest strasznym przeżyciem, ale w końcu każdy uczy się, jak żyć tylko z jednym. Prawdziwym nieszczęściem jest utrata obojga oczu, wtedy wszelkie Testy związane ze wzrokiem, a więc Testy Broni, Jeździctwa, Uników itd. obarczone są karą -30. Ponadto za każde stracone oko wszystkie Testy Ogłady otrzymują karę -5, ponieważ pobliski oczodół nie sprawia najlepszego wrażenia.

### Palce u nóg

Utrata palców u nóg mocno wpływa na równowagę. Za każdy utracony palec u nóg postać traci 1 punkt Zwinności i Walki Wręcz.

### Palce u rąk

Przede wszystkim chwyt zranioną dlonią jest osłabiony, co sprawia, że szanse na Pech podczas używania jej rosną. Za pierwszy stracony palec porażki we wszelkich odpowiednich Testach, w których na kościach wypadła 1, uznawane są za Pech. W przypadku dwóch odciętych palców Pech występuje, gdy na kościach wypadnie 1 lub 2, i tak dalej.

Ponadto za każdy stracony palec wszystkie Testy z wykorzystaniem okaleczonej dloni otrzymują karę -5. Jeśli postać straci w dloni 4 lub 5 palców, należy zastosować zasady jak w przypadku odciętej dloni.

### Ramię

Skorzystaj z zasad dotyczących utraty dloni, ale ponadto niemożliwe jest przytwierdzenie tarczy do ramienia, ponieważ postać po prostu go nie ma.

### Stopa

Szybkość zostaje trwale zmniejszona o połowę, a wszystkie Testy związane z poruszaniem się, jak np. Uniki, otrzymują karę -20. Utrata obu stóp znacznie utrudnia chodzenie. Może czas zatrudnić pachołka, który będzie służył za wierzchowca?

### Ucho

Utrata ucha jest bolesna, ale przedżej czy później można się do tego przyzwyczaić. Pechem jest utrata obydwu uszu, wtedy wszelkie Testy Percepcji oparte na słuchu obarczone są karą -20. Ponadto za każde odcięte ucho wszystkie Testy Ogłady otrzymują karę -5, ponieważ rana jest dobrze widoczna.

### Zęby

Utrata zębów może oszpecić postać, a poza tym znacznie utrudnia spożywanie posiłków. Za każe 2 utracone zęby Ogłada trwałe spada o 1 punkt.

Ponadto utrata ponad połowy zębów (ludzie: 16, elfy: 18, niziołki i krasnoludy: 20) sprawia, że jedzenie staje się bardzo uciążliwe, zajmuje dwa razy więcej czasu, a niektóre posiłki są niemożliwe do zjedzenia – jest to przede wszystkim kwestia odgrywania postaci i opisywania działań.

## UZDRAWIANIE

Większość ran zagoi się z czasem. Jednakże mogą się różnić skomplikowaniem i powikłaniami. Poniżej opisane zostały zasady uzdrawiania Ran i Ran Krytycznych.

### Leczenie Ran

Postać uznawana jest za ranną, nawet jeśli otrzymała choć 1 Ranę.

Bez pomocy medycznej postać może podjąć **Przecietyny (+20)**

**Test Odporności** raz dziennie, pod warunkiem, że dobrze wypoczęła. Udany Test skutkuje uzdrawieniem Ran równych PS + Bonus z Wytrzymałości. Za każdy pełny dzień wypoczynku postać leczy dodatkowe Rany, a ich liczba równa jest Bonusowi z Wytrzymałości.

Jeśli chcesz wyleczyć więcej ran, niezbędne jest wykonanie Testu Leczenia (patrz: **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty**) albo zastosowanie bandaży, gojącego okładu lub innych medykamentów (patrz: **Rozdział 11: Poradnik konsumenta**).

Ranna postać nie jest obciążona żadnymi dodatkowymi karami. Otrzymane Rany odzwierciedlają drobne cięcia, stłuczenia i inne łatwe do zignorowania kontuzje.

### Leczenie Ran Krytycznych

Jeśli postać otrzymała Ranę Krytyczną, uznaje się ją za Krytycznie Raną.

Rany Krytyczne mogą być bardzo poważne. Aby określić efekty otrzymanych Ran Krytycznych, sprawdź odpowiednią **Tabelę Ran Krytycznych**. Ran Krytycznych nie można wyleczyć, dopóki nie zostaną usunięte wszystkie wywołane przez nie Stany i wszystkie tymczasowe modyfikatory ujemne.

## POMOC MEDYCZNA

Część Ran Krytycznych i Stanów nie może być wyleczona bez pomocy medycznej. Oznacza to m.in. następujące czynności:

- Udany Test Leczenia.
- Założenie bandaży, kataplażu leczniczego lub innych medykamentów.
- Udane zaklęcie lub modlitwa, które leczą Rany.

### Chirurgia

Niektóre rany są na tyle poważne, że kilka szwów i śmierdzących okądek nie wystarczy, by je zagoić. Otrzymanie Rany Krytycznej, której wyleczenie wymaga **Chirurgii** (będzie odpowiednio oznaczona), skutkuje odniesieniem wszystkich wypisanych kar, które nie znikną, dopóki postać nie odwiedzi przeszkołonego lekarza lub cyrulika albo jeszcze innego źródła magii lub boskiej energii, które są równoważne chirurgii.

Ponadto, jeśli jakaś część ciała została odcięta, 1 Rana nie może zostać wyleczona, dopóki chirurg nie wyleczy jej przy pomocy Testu Leczenia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie Talenta Chirurgia w **Rozdziale 4: Umiejętności i Talenty**.

## INNE ŹRÓDŁA OBRAŻEŃ

Stary Świat to niebezpieczne miejsce, a sposobów na śmierć jest bez liku. Poniżej zostały opisane najpowszechniejsze źródła Obrażeń, które można odnieść w trakcie gry.

### Utonięcie i Uduszenie

Jeśli postać jest przygotowana, może wstrzymać oddech na tyle sekund, ile wynosi dziesięciokrotność Bonusu z Wytrzymałości. Po tym czasie zacznie się dusić lub tonąć. Jeśli postać jest nie-przygotowana lub nagle pozbawiona powietrza, zacznie się dusić natychmiast.

Każda Runda duszenia się skutkuje 1 Raną. Jeśli Żywotność spadnie do 0, postać natychmiast wpada w Stan *Utraty Przytomności*. Potem udusi się lub utonie po tylu Rundach, ile wynosi jej Bonus z Wytrzymałości.

### Warunki pogodowe

Każde 4 godziny spędzone w nieprzyjaznym środowisku – jak ujemne temperatury, gorąco pustyni czy wyjąca burza – wymagają wykonania Testu Odporności. Ekstremalne warunki pogodowe skutkują testem co 2 godziny.

**Zimno:** Pierwsza porażka w Teście wywołuje karę -10 do Umiejętności Strzeleckich, Zwinności i Zręczności. Druga zmniejsza wszystkie inne Cechy o -10. Trzecia i kolejne porażki wywołują 1k10 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza, przy czym zawsze jest to co najmniej 1 Rana. Jeśli Żywotność spadnie do 0, następuje natychmiastowa *Utrata Przytomności*. Niektóre przedmioty modyfikują te Testy. Patrz: strony 302 i 309.

**Gorąco:** Pierwsza porażka w Teście wywołuje karę -10 do Inteligencji oraz Siły Woli, a także dodaje 1 poziom *Wyczerpania*. Druga zmniejsza wszystkie inne Cechy o -10 i dodaje kolejny poziom *Wyczerpania*. Trzecia i kolejne porażki wywołują 1k10 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza, przy czym zawsze jest to co najmniej 1 Rana. Zdjęcie ciężkich przedmiotów usuwa efekty 1 nieudanego Testu.

### Głód i Pragnienie

Koniec prowiantu nie rokuje dobrze na przyszłość. Ale brak wody pitnej jest jeszcze gorszy. Głód i pragnienie skutkują Testami Odporności, lecz stają się one coraz bardziej skuteczne (kumulujące się kary -10 po każdym Teście). Postaci bez wody i prowiantu nie mogą w naturalny sposób leczyć Ran ani usuwać poziomów *Wyczerpania*.

**Woda:** Każdy dzień bez wody wymusza Test Wytrzymałości. Pierwsza porażka w Teście skutkuje karą -10 do Inteligencji, Siły Woli oraz Oglądy. Druga porażka (i każda kolejna) sprawia, że wszystkie inne Cechy zmniejszają się o 10 punktów, a ponadto wywołują 1k10 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza, przy czym zawsze jest to co najmniej 1 Rana.

**Prowiant:** Każde 2 dni bez jedzenia wymuszają Test Odporności. Pierwsza porażka w Teście skutkuje karą -10 do Siły oraz Wytrzymałości. Druga i kolejne porażki sprawiają, że wszystkie inne Cechy zmniejszają się o 10 punktów, a ponadto wywołują 1k10 Obrażeń niezmniejszanych przez Punkty Pancerza, przy czym zawsze jest to co najmniej 1 Rana.

## ZEPSUCIE

W każdy Festag sigmaryccy kapłani wchodzą na wysokie ambony i głoszą kazania o zagrożeniu niesionym przez Niszczycielskie Potęgi, a także o tym, jak prosić ludzie mogą oprzeć się kuszeniu demonów skrytych w każdym cieniu. Twierdzą, że dusze są w nieustannym niebezpieczeństwie, a od zepsucia i mutacji dzieli je zaledwie kilka kroków. I mogą mieć rację.

Punktów Zepsucia używa się, by odzwierciedlić powolny, stopniowy upadek duszy w objęcia Mrocznych Bogów Chaosu. Za każdym razem, gdy postać jest wystawiona na źródło potencjalnego spaczenia, może otrzymać Punkty Zepsucia. Im więcej ich się ubiera, tym czarniejsza staje się dusza i tym bardziej zbliża się ona do wiru Chaosu... No, chyba że zmieni swoje postępowanie.



### OTRZYMYWANIE PUNKTÓW ZEPSUCIA

Oto dwie główne drogi do zepsucia: mroczne paktyle oraz źródła spaczenia.

#### Mroczne paktyle

Czasami po prostu musisz odnieść sukces. Zazwyczaj oznacza to powodzenie w niezwykle ważnym Teście. Jeśli odniesesz porażkę, możesz zużyć Punkt Szczęścia i powtórzyć Test, licząc na to, że tym razem wypadnie pomyślnie. A co, jeśli znów się nie uda? Albo nie masz już żadnych Punktów Szczęścia? Nadchodzi czas na dobitie mrocznego paktu.

Możesz świadomie zdecydować, że postać otrzyma Punkt Zepsucia, by ponownie wykonać Test, nawet jeśli nastąpił już jeden przeszut. To zawsze decyzja gracza, a nie MG – ale przecież nie ma nic złego w przypomnieniu postaci, że ma szansę powtórzyć rzut po raz trzeci. W końcu co złego może się stać?



### ZASADA OPCJONALNA: CORAZ BLIŻEJ MROKU...

Niektoří pomyslowi gracze lubią ubarwiać swoje mroczne paktyle niepokojącymi wydarzeniami w grze. Jeżeli się do nich zaliczasz, możesz zadecydować, w jaki sposób one się objawią. Wplecenie ich do fabuły związanej z bohaterem jest zawsze dobrym pomysłem. Może zepsucie powoli i subtelnie zatruwa okolice, sprawiając, że dzikie zwierzęta uciekają, a rośliny zaczynają gnić?

A może gracz powinien wykonać Test Manifestacji z Rozdziału 9: Magia, by wybrać losowe wydarzenie? To szczególnie dobre rozwiązanie dla czarodziejów i czarownic. Pomyśl o Teście i związanym z nim mrocznym paktyle, a potem wymyśl plamiące duszę wydarzenie, które mogło przyczynić się do odniesienia sukcesu.

#### Źródła spaczenia

Punkty Zepsucia są zazwyczaj otrzymywane w wyniku wystawienia na działanie miejsca, osoby lub przedmiotu spalonego przez Chaos lub w wyniku sytuacji, które szczególnie cieszą Mrocznych Bogów.

Po natknięciu się na źródło spaczenia należy wykonać **Wymagający (+0) Test Oporności** lub **Wymagający (+0) Test Opanowania** w zależności od decyzji MG – zazwyczaj fizyczne spaczenie wywołuje Test Wytrzymałości, a psychiczne zepsucie – Opanowania.

Im silniejsze jest źródło spaczenia, tym więcej PS należy uzyskać w Teście, by oprzeć się jego działaniu. Poniżej przedstawione zostały przykładowe źródła oraz liczba PS niezbędna do uniknięcia przydzielenia Punktów Zepsucia.

#### Pomniejsze źródło

Te źródła, mimo iż wydają się trywialne, wciąż stanowią niebezpieczeństwo dla wąłych dusz. W przypadku porażki w odpardiu Zepsucia spowodowanego przez pomniejsze źródło postać otrzymuje 1 jego Punkt.

- Ujrzenie Pomniejszego Demona.
- Dotknienie mutanta, rafinowanego spaczenia lub splugawionego Chaosem przedmiotu.
- Poddanie się rozpaczliwiemu okrucieństwu lub konieczność zmiany swego losu.
- Przebywanie w pobliżu spaczenia.
- Długie wystawienie na działanie kultystów Chaosu, przebywanie w świątyniach Chaosu, leżach skavenów, mutantów itp.

## Umiarkowane źródło

Umiarkowane źródła stanowią niebezpieczeństwo dla wszystkich dusz i powinno się ich unikać zawsze i wszędzie. W przypadku porażki w odparciu Zepsucia spowodowanego przez pomniejsze źródło postać otrzymuje 2 jego Punkty. Porażka, w której postać uzyskała 0 PS, skutkuje 1 Punktem Zepsucia. Sukces (2 PS) oznacza, że postać nie otrzymuje żadnych Punktów Zepsucia.

- Ujrzenie wielu Demonów naraz.
- Kontakt z demonem, spaczeniem lub sprofanowanym przedmiotem.
- Oddanie się silnej rozpaczliwym, wściekłości, okrucieństwu lub potrzeba stania się kimś nowym, kimś innym.
- Długotrwałe wystawienie na działanie rafinowanego spaczenia.
- Krótkie wystawienie na działanie obszaru przesiąkniętego *Dhar*, Wiatrem Mrocznej Magii, którego używają nekromanci i czarodzieje Chaosu.

## Potężne źródło

Jeśli kiedykolwiek staniesz twarzą w twarz z potężnym źródłem spaczenia, bierz nogi za pas. Zostaniesz chwilę za długo i nigdy nie będziesz już taki sam. Każda porażka w Teście przeciwko Zepsuciowi oznacza, że postać otrzymuje 3 jego Punkty. Minimalny sukces (0 PS) do 2 Punktów Zepsucia. Sukces (2 PS) oznacza, że postać otrzymuje 1 Punkt. Jedynie Imponujący Sukces (4 PS) oznacza, że postać nie otrzymuje żadnych Punktów Zepsucia.

- Ujrzenie Większego Demona.
- Długotrwały kontakt z demonem, spaczeniem lub sprofanowanym przedmiotem.
- Pakt z demonem.
- Zjedzenie rafinowanego spaczenia.
- Długotrwałe wystawienie na działanie obszaru przesiąkniętego *Dhar*, Wiatrem Mrocznej Magii (jeśli chcesz się dowiedzieć więcej, przeczytaj rozdział **Magia**).

## PODDANIE SIĘ ZEPSUCIU

Nikt nie wychodzi bez szwanku z kontaktu z Niszczycielskimi Potęgami. Nawet najsilniejsi się poddadzą, a ich ciała i umysły wykręcają się w nowe, trudne do rozpoznania formy.

Jeśli postać otrzyma więcej Punktów Zepsucia, niż wynosi suma jej Bonusów z Siły Woli i Wytrzymałości, należy natychmiast wykonać **Wymagający (+0) Test Oporności**.

Jeśli się powiedzie, udało się powstrzymać rozwój wynaturzenia, ale następnym razem, gdy postać otrzyma Punkty Zepsucia, będzie musiała wykonać Test ponownie. Jeśli Test się nie powiedzie, ciało lub umysł poddadzą się mutacji.

## Rozpad ciała i umysłu

W miarę jak zepsucie wyniszcza duszę, zwichrowany oddech Chaosu może tchnąć w postać nowe życie – albo spacząc ciało w nową, świeżą formę, albo naruszając psychikę wyjątkową wiedzą, której już nie da się zapomnieć.

Najpierw w wyniku mutacji postać traci tyle Punktów Zepsucia, ile wynosi jej Bonus z Siły Woli. Następnie należy rzucić k100 i porównać wynik z poniższą tabelą, by ustalić, czy odnowa spotyka ciało, czy umysł.

|       | Elf    | Niziołek | Człowiek | Krasnolud |
|-------|--------|----------|----------|-----------|
| Ciało | –      | 01–10    | 01–50    | 01–05     |
| Umysł | 01–100 | 11–100   | 51–100   | 06–100    |

Teraz wystarczy wykonać kolejny rzut i porównać wynik z odpowiednią tabelą – albo z **Tabelą Zepsucia Psychicznego** (strona 185), albo z **Tabelą Spaczenia Fizycznego** (strona 184).

## Ograniczenia Zepsucia

Dusza nie może opierać się spaczeniu bez końca, w pewnym momencie pęknie, a to, co wtedy pozostało, będzie jedynie zmutowaną, bełkoczącą masą. Jeśli postać przeżyje tak dugo, że liczba jej mutacji cielesnych przekroczy Bonus z Wytrzymałości albo liczba mutacji psychicznych przekroczy Bonus z Siły Woli, staje się niewolnikiem Chaosu, a dusza zupełnie zatracza się w służbie nieczułym Bogom Chaosu. W takiej sytuacji czas stworzyć nowego bohatera. Dotychczasowy bohater jest już zgubiony, staje się Bohaterem Niezależnym kontrolowanym przez MG. A to oznacza, że możecie się jeszcze kiedyś spotkać...

## UTRATA PUNKTÓW ZEPSUCIA

Gdy pazury Mrocznych Bogów pochwycią duszę, usunięcie ich nikczemnego wpływu jest bardzo trudne, ale nie niemożliwe. Oprócz prawdopodobnie niezbyt dobrze rokującej perspektywy utraty Punktów Zepsucia poprzez przyjęcie mutacji istnieją na to jeszcze dwie metody: mroczne podszepty oraz pokuta.

## Mroczne podszepty

Samo rozważanie enigmatycznych planów Mrocznych Bogów może doprowadzić najbardziej pobożnych z pobożnych na skraj obłędu. Podjmowanie próby zrozumienia ich intencji i powodów, dla których wyciągają swe łapska, by wynaturzyć konkretną duszę, jest nie tylko niemądre, ale także niesamowicie niebezpieczne. Ale Chaos robił to od zawsze i będzie robić nadal.

MG może spać gracza, czy chce poświęcić 1 Punkt Zepsucia w zamian za to, że mrok i ciemność rozwinią się w duszy bohatera i spaczą jego działania. Wybór leży zawsze w rękach gracza, ale jeśli się zgodzi, postać traci 1 Punkt Zepsucia. Oto kilka przykładów takich działań:

- Dopuszczenie do ucieczki wroga.
- „Przypadkowe” postrzelanie sojusznika.
- Zaśnięcie na warcie.

Oczywiście jeśli gracz odmówi MG i uzna, że nie chce robić niczego z tych potencjalnie groźnych rzeczy, liczba Punktów Zepsucia się nie zmienia, a Niszczycielskie Potęgi wciąż trzymają w rękach fragment duszy bohatera.



## BĄDŹ OSTROŻNY

Oszczędne korzystanie z Punktów Zepsucia może być wspaniałą zabawą, w miarę jak bohaterowie zawierają faustyczne układy, by wykonać Testy ponownie, jednocześnie odgrywając niezapomniane scenki pomniejszych zdrad i spisków. Jeśli jednak gracze nie rozumieją jeszcze do końca praw, jakimi rządzi się Stary Świat, mogą szybko zebrać tyle Punktów, że ich postaci wpadną w spiralę mutacji i szaleństwa. Należy tego unikać za wszelką cenę. Mutacja, jeśli zostanie odkryta, jest wyrokiem śmierci, więc należy ostrzegać graczy, jeśli ich działania mogą doprowadzić do zepsucia. Tak jak każde dziecko w Imperium ostrzegane jest przed niebezpieczeństwem Niszczycielskich Potęg, tak MG powinien upominać graczy, że spaczenia nie należy dotykać albo nawet do niego podchodzić, że spaczone przedmioty są niebezpieczne, a kultystów Chaosu należy unikać za wszelką cenę. Oczywiście fabuła przygody może popchnąć grupę w najbardziej potworne sytuacje, w których spaczenie czyha za każdym rogiem, ale cóż... to Warhammer.

## TABELA SPACZENIA FIZYCZNEGO

Skorzystaj z opisów poniżej, by stworzyć własne, niepowtarzalne wersje mutacji. Nie spiesz się – opisz, w jaki sposób się objawiają, dodając tyle makabrycznych i przerażających szczegółów, ile tylko potrafisz. Jeśli mutacja jest wyraźnie widoczna, postać nie tylko otrzymuje znaczne kary do Testów Ogłydy w zależności od mutacji i okoliczności. Ludzie będą też przed nią uciekać, wzywać straż, po piętach zaczną jej deptać Łowcy Czarownic, a życie błyskawicznie stanie się naprawdę skomplikowane.

| k100  | Opis mutacji             | Efekt  |
|-------|--------------------------|--|
| 01–05 | Zwierzęce nogi           | Szybkość +1  |
| 06–10 | Otyłość                  | Szybkość -1, Siła +5, Krzepa +5                                      |
| 11–15 | Wydłużone palce          | Zręczność +10  |
| 16–20 | Wychudzone ciało         | Siła -10, Zwinność +5  |
| 21–25 | Ogromne oko              | +10 do wszystkich związanych ze wzrokiem Testów Percepcji            |
| 26–30 | Dodatkowe stawy w nogach | Zwinność +5  |
| 31–35 | Dodatkowe usta           | Rzuć kościemi, by ustalić Miejsce Trafienia, w którym się pojawią    |
| 36–40 | Mięsista macka           | Postać zyskuje Cechę Stworzenia <i>Macki</i> , patrz: strona 339.    |
| 41–45 | Świecąca skóra           | Blask porównywalny z płomieniem świecy                               |
| 46–50 | Nieludzka uroda          | Ogąda +10, rany zawsze goją się bez blizn                            |
| 51–55 | Odwrócona twarz          | Bez specjalnego efektu   |
| 56–60 | Stalowa skóra            | +2 Punkty Pancerza na wszystkich Miejscach Trafienia, Zwinność -10   |
| 61–65 | Zwisający język          | -10 do wszystkich Testów Języka wymagających mówienia                |
| 66–70 | Niejednolite opierzenie  | Rzuć dwukrotnie, by ustalić Miejsce Trafienia porosłe pierzem        |
| 71–75 | Krótkie nogi             | Szybkość -1  |
| 76–80 | Kolczaste łuski          | +1 Punkt Pancerza na wszystkich Miejscach Trafienia                  |
| 81–85 | Nierówne rogi            | +1 Punkt Pancerza na głowie, liczy się jako Broń Prosta              |
| 86–90 | Sącząca się ropa         | Rzuć k100, by ustalić Miejsce Trafienia, z którego się sączy         |
| 91–95 | Wibrysy                  | +10 do Tropienia   |
| 96–00 | Decyzja MG               | MG wybiera mutację albo Cechę Stworzenia potwora. Patrz: strona 338. |

## TABELA ZEPSUCIA PSYCHICZNEGO

Spaczyły umysł nie jest tak wyraźnie widoczny jak wystająca macka, ale może mieć równie niszczycielski wpływ na życie. Użyj poniższych opisów wyników rzutów, jeśli chcesz stworzyć niepowtarzalną mutację psychiczną, która pasuje do danej postaci. Niech rozwija się z czasem, by stworzyć wiarygodnie brzmiący, nowy sposób myślenia. To może być zupełnie nowe otwarcie dla postaci i chwila, w której można ją zacząć odgrywać w inny, prawdopodobnie znacznie bardziej potworny sposób. Taka sytuacja to dobra okazja do zmiany Motywacji.

| k100  | Opis mutacji               | Efekt  |
|-------|----------------------------|--|
| 01–05 | Odrażające zachcianki      | Ogólna -5, Siła Woli -5  |
| 06–10 | Wewnętrzna bestia          | Siła Woli +10, Ogólna -5, Inteligencja -5  |
| 11–15 | Chaotyczne sny             | Postać przez pierwsze 2 godziny po śnie uznawana jest za <i>Wyczerpaną</i>                             |
| 16–20 | Nieustanne dreszcze        | Inicjatywa -5, Zręczność -5  |
| 21–25 | Mitomania                  | Inicjatywa -5, Siła Woli -5  |
| 26–30 | Straszny niepokój          | Siła Woli -10  |
| 31–35 | Nienawistne popędy         | Wrogość (patrz: <b>Psychologia</b> ) wobec wszystkich istot poza rasą postaci                          |
| 36–40 | Bezduszność                | Siła Woli +10, Ogólna -10  |
| 41–45 | Zazdrośnie myśli           | Ogólna -10   |
| 46–50 | Strach przed samotnością   | -10 do wszelkich Testów wykonywanych w samotności  |
| 51–55 | Blokada psychiczna         | Inteligencja -10   |
| 56–60 | Bluźnierskie popędy        | Siła Woli -10, Zwinność +10  |
| 61–65 | Chwiejne morale            | Za każdym razem, gdy postaci nie powiedzie się Test Siły Woli, otrzymuje 1 poziom <i>Paniki</i>        |
| 66–70 | Paranoja                   | Inicjatywa -5, Inteligencja -5   |
| 71–75 | Uzależnienie od adrenaliny | Siła Woli +10, Inicjatywa -10  |
| 76–80 | Dręczące wizje             | Inicjatywa -10   |
| 81–85 | Kompletny świr             | Ogólna -20, Siła Woli +10  |
| 86–90 | Złe zamiary                | -10 do Testów, które nie mają na celu krzywdzenia innych; +10, jeśli zamiarem jest wyrządzenie krzywdy |
| 91–95 | Bezbożny szal              | Szał Bojowy (patrz: <b>Psychologia</b> ), Walka Wręcz +10  |
| 96–00 | Drążczka                   | Zwinność +5, Ogólna -5   |

### Odkupienie

W miarę jak Punkty Zepsucia przybywają, postać będzie czuć, jak szpony Mrocznych Bogów zaciskają się wokół jej nękanej duszy, a strach może popchnąć ją do poszukiwania odkupienia. Ale błaganie lokalnego kapłana o wybaczenie win z pewnością nie wystarczy. Splamienie duszy Chaosem nie daje się zmyć tak łatwo. Ramy tego, w jaki sposób można usunąć Punkty Zepsucia, są jedynie w rękach MG, ale rzadko kiedy, o ile w ogóle, będzie to proste zadanie.

Gotowe przygody mogą zawierać opis sytuacji, które zmniejszą liczbę Punktów Zepsucia, ale jeśli myślisz o stworzeniu własnej pokuty czy ścieżki do odkupienia, skorzystaj z tych przykładów jako inspiracji.

- Oczyszczenie bluźnierszej świątyni Mrocznych Bogów. Chociaż w trakcie tego zadania bohater może też wystawić się na spaczenie...
- Pokutna pielgrzymka, zakończona błogosławieństwem arcykapłana po długiej i niebezpiecznej podróży.

- Zniszczenie bluźnierskiego artefaktu lub ukrycie go w bezpiecznym miejscu, dzięki czemu plany Mrocznych Bogów spełnią na niczym.
- Dołączenie do świętego zakonu i poświęcenie życia bogu, który zwalcza Chaos.

### ZASADA OPCJONALNA: POWOLNE MANIFESTACJE

Mutacja ciała lub umysłu może się pojawić w grze dość szybko, ale w narracji to dość powolny proces – zaczyna się od swędzenia, łuszczącej się skóry albo nowej idei, które później rozwinią się w dodatkowe oko, pióra albo zupełnie nowe nastawienie do świata. Nie ma żadnych przeszkód, by odegrać przerażający proces nieuniknionego pojawiania się mutacji. Wtedy już tylko od MG zależy rozwój wypadków, by dopasować go do preferencji graczy.

# CHOROBY I INFEKCJE

Plagi i zarazy – broń Nurgle'a, boga chorób i rozpacz – są codziennością Starego Świata. Coroczne wybuchy epidemii sięgają różnych poziomów społecznych, ale zazwyczaj to prosty lud ma najbardziej pod górkę. Aby nie dopuścić do rozwoju straszliwych infekcji, większość ucieka w objęcia zaprzysięgłyego wroga Nurgle'a, Shalli, bogini miłosierdzia i uzdrawiania, ale ci, którzy naprawdę cierpią na jakąś chorobę, często zwracają się do wszelkich źródeł potencjalnej pomocy. Dlatego wioskowe guślarki, zielarki czy obwoźni doktorzy nie narzekają na brak klientów, nawet jeśli to, co oferują, to miserna szarlataneria, a nie prawdziwe leki.

## SCHEMAT CHORÓB

**Nazwa:** Nazwa choroby.

**Szczegółowy opis choroby.**

**Zarażenie:** W jaki sposób rozprzestrzenia się choroba.

**Inkubacja:** Jak długo czasu musi minąć od zarażenia, zanim pojawią się pierwsze symptomy choroby.

**Czas trwania:** Jak długo utrzymują się objawy nieleczonej choroby. Po tym okresie choroba skończy się samoistnie.

**Objawy:** Efekty danej choroby. W sekcji **Objawy** na stronie 188 opisano wszystkie takie symptomy choroby i to, w jaki sposób wpływają na postać.

**Skutki trwałe:** Niektóre choroby są tak straszne, że ich skutki zostają z postacią na zawsze. Ta część pojawia się w opisie tylko wtedy, gdy choroba wywołuje jakiekolwiek skutki trwałe.

## LITANIA ZARAZY

Poniżej opisano niewielki fragment wszystkich infekcji, osp i zaraz toczących mroczne zaufki Starego Świata – niech przed wszystkim posłuży za inspirację do stworzenia nowych, niezwykłych chorób.

### Czarna Dżuma

Historycy twierdzą, że setki lat temu szczury załały Imperium i przyniosły ze sobą *Czarną Dżumę*, która wybiła 90% populacji ludzi. Niewyjaśnione wybuchy tej straszliwej choroby zdarzają się do dzisiaj, a wtedy zjawiają się na miejscu niezwykle poważne mniszki w bieli. Kult Shalli poprzedził wytrzebienie tej obrzydliwej choroby z powierzchni ziemi, więc korzystając z nadanych im starożytnych praw, kapłani i kapłanki Shalli wznoszą otoczone białymi linami szpitale-iżolatki wszędzie tam, gdzie występuje *Czarna Dżuma*. Nikt nie wejdzie na teren kwarantanny ani go nie opuści, dopóki epidemia nie zostanie opanowana, a ciała pochowane w odpowiedni sposób.

**Zarażenie:** Co godzinę (albo i częściej) należy wykonać **Przeciętny (+20) Test Odporności**, jeśli postać przebywa w okolicy opanowanej przez zarażone pchły lub została wystawiona na działanie skażonych cieczy.

**Inkubacja:** 1k10 minut

**Czas trwania:** 3k10 dni

**Objawy:** Apatia, Dymienica, Gangrena, Gorączka, Uwiad (umiarkowany)

### Zatrucie Krwi

Krew jest zainfekowana, a serce pompuje chorobę, rozprzestrzeniając ją po organizmie. Przystawianie pijawek jest dość powszechnie stosowanym remedium, choć niektórzy cyrulicy skłaniają się ku precyzyjnemu nacinaniu szyi, by upuścić skażoną krew, jednocześnie nakazując spożywanie dużych ilości zdrowej krwi, by uzupełnić jej utratę. Niezależnie od tego, czy pacjent akceptuje takie leczenie, czy nie, nieleczone *Zatrucie Krwi* jest śmiertelne, więc przedżej czy później chory spotka się z Gildią Płaczek lub Kultem Morra.

**Zarażenie:** Powikłania w związku z inną chorobą lub otrzymaną Raną Krytyczną.

**Inkubacja:** Natychmiastowa

**Czas trwania:** 1k10 dni

**Objawy:** Apatia, Gorączka (wysoka), Uwiad

### Czerwonka

*Czerwonka* jest wiecznym problemem w całym Imperium i dość powszechnie uznaje się ją za karę wymierzoną bezbożnikom przez bogów. Ta infekcja sprawia, że nieszczęsny chory musi się często i bolesnie wypróżniać. Czerwonka jest chorobą endemiczną w armiach Imperium – podobno wykańcza więcej żołnierzy niż ciosy wrogów. Typowe lekarstwa obejmują m.in. spożywanie krwistych puddingów, by uzupełnić utracone płyny, „czopowanie” oraz wcieranie tłuszczu w dotknięte chorobą miejsca, by zmniejszyć pieczenie i swędzenie.

**Zarażenie:** Porażka w **Łatwym (+40) Teście Odporności**, który należy wykonać, jeśli zainfekowany przedmiot trafi do ust.

**Inkubacja:** 2k10 dni

**Czas trwania:** 1k10 dni

**Objawy:** Apatia, Biegunka (poważna), Gorączka, Nawroty (częste), Nudności



## KORZYSTANIE Z CHORÓB

Niektóre grupy graczy uwielbiają korzystać z chorób, by uczynić przygody w *Warhammerze* jeszcze bardziej ponurymi i naturalistycznymi, dzięki czemu postaci o profilu medycznym, jak Aptekarz, Guślarka, Zielarz czy Medyk – nie wspominając nawet o Czarodziejach i Kapłanach – stają się niezwykle przydatne. Inne grupy wolą używać chorób jedynie w konkretnych okolicznościach, np. do stworzenia kanwy fabuły, w której za nemezis służą skaveny lub kultyści Nurgle'a. A jeszcze inne uważają, że w *Warhammerze* choroby są łatwą do zignorowania uciążliwością.

To od ciebie i twoich graczy zależy, jak będziecie używać chorób w grze, ale należy pamiętać o tym, że niektóre są naprawdę straszliwe. Poza tym niezwykle kłopotliwą sytuacją dla MG jest chwila, w której jeden Bohater Gracza zostaje w łóżku, by się wyleczyć, podczas gdy reszta drużyny w najlepsze rozgrywa przygodę, więc chorób należy używać ostrożnie i rozważnie.

## Pomniejsza Infekcja

*Pomniejsze Infekcje* to wolno gojące się rany, którym towarzyszy drobna opuchlizna i gorączka. W Starym Świecie są równie powszechne, co powietrze. Większość z nich goi się sama z biegiem czasu, więc mało kto w ogóle się nimi martwi – dopóki nie jest za późno i przed chorym nie otwierają się Bramy Morra.

**Zarażenie:** Porażka w **Bardzo Łatwym (+60) Teście Odporności** po otrzymaniu Rany Krytycznej.

**Inkubacja:** 1k10 dni

**Czas trwania:** 1k10 dni

**Objawy:** Apatia, Nawroty (sporadyczne), Uciążliwa rana

## Ropiejąca Rana

Zakażone cięcia i otarcia są dość powszechne, więc naturalnie narósło mnóstwo zabobonów i teorii, jak powinno się je leczyć. Kompresy wykonane z liści, gnoju, skóry ropuch i piór gołębi są tak powszechne jak wcieranie w ranę ziemi ze świętyni Sigmara. Większość lekarzy twierdzi, że to bzdury, skłaniając się do bardziej naukowych remediów, jak np. mieszania żółci czarnego wołu z trzema tyziami uryny pacjenta i połową tyzki soli, a potem wcierania mieszanki w zaognioną *Ropiejącą Ranę*. Wrzaski leczonych są przecież najlepszym dowodem, że lekarstwo działa, czyż nie?

**Zarażenie:** Jeśli postać nie zda **Łatwego (+40) Testu Odporności** po walce ze stworzeniem o właściwości *Zakażony* (patrz: **Bestiariusz**). Ponadto *Ropiejąca Rana* może pojawić się jako powikłanie Pomniejszej Infekcji.

**Inkubacja:** 1k10 dni lub natychmiast, jeśli jest skutkiem powiklania

**Czas trwania:** 1k10 dni

**Objawy:** Apatia, Gorączka, Nawroty (częste), Uciążliwa rana

## Smrodliwe Wiatry

Jedynie minutą ciszy można podsumować podejście do kuchennej higieny w Imperium. Popularnym mitem jest więc, że jedzenie przygotowane przez niziołki nie wywołuje *Smrodliwych Wiatrów*, ale ci, którzy zapisali się na „wyścig do wygódki”, jedząc tanie paszteciki tej rasy ze straganów, których pełno w Altdorfie, zapewne by się z tą teorią nie zgodziły... Oczywiście zakładając, że udałoby im się pozostać poza sławojką na tyle długo, by w ogóle wziąć udział w dyskusji.

**Zarażenie:** Porażka w **Łatwym (+40) Teście Odporności**, który należy wykonać, jeśli zainfekowany przedmiot trafi do ust.

**Inkubacja:** 1k10 godzin

**Czas trwania:** 1k10 dni

**Objawy:** Apatia, Biegunka (umiarkowana), Mdłości

## Świerzbospa

Epidemie *Świerzbospy* wybuchają corocznie przede wszystkim w miastach i miasteczkach w całym Imperium. Choroba, która wywołuje powstawanie swędzących pęcherzy na całym ciele, jest stosunkowo łagodna i bardzo rzadko wywołuje jakieś powikłania, więc zazwyczaj najbardziej martwią się rodzice chorego lub próżni wielmoże. W świątyniach Shallyi zazwyczaj można od ręki dostać fiolkę z białą maścią, która zmniejsza swędzenie.

**Zarażenie:** Jeśli po dotknięciu zarażonej osoby postać nie zda **Przeciętnego (+20) Testu Odporności**. Test przeprowadza się także, jeśli zainfekowany osobnik zacznie kichać lub kaszleć blisko postaci (Test wykonuje się zazwyczaj raz na godzinę, jeśli postać nadal jest wystawiona na infekcję).

**Inkubacja:** 1k10 dni

**Czas trwania:** 1k10+7 dni

**Objawy:** Kaszel i katar, Wysypka

**Skutki trwale:** Po jednym zachorowaniu na *Świerzbospę* organizm uodparnia się na nią całkowicie.

## Sierściawka

To powszechna choroba wśród myśliwych, kuśnierzy i handlarzy. *Sierściawką* można zarazić się od zainfekowanego bydła i owiec, w tym poprzez dotykanie ich skór lub wełny, albo od ciał zwierząt, które padły na tę chorobę. Zaczyna się niewinnie – od małej, swędzącej wysypki, ale szybko całe ciało pokrywa się różowymi, głębokimi pęcherzami, choć zazwyczaj najwięcej występuje ich na korpusie i ramionach. Nie jest to najgroźniejsza z osp panujących się po Imperium, ale potrafi utrzymywać się przez długi czas, a niekiedy bywa nawet śmiertelna.

**Zarażenie:** Porażka w **Łatwym (+40) Teście Odporności** po kontakcie z zarażonymi zwierzętami, ich skórami lub ciałami.

**Inkubacja:** 1k10 dni

**Czas trwania:** 5k10 dni

**Objawy:** Nawroty, Wysypka

## Szczurza Gorączka

Dozakażenia dochodzi za sprawą zainfekowanych gryzoni. Budząca postrach *Szczurza Gorączka* objawia się zapalnymi wysypkami i owrzodzeniem, a później temperatura szybko rośnie, dopóki ciałem nie zaczną targać konwulsje. Rzadko kiedy choroba jest śmiertelna, ale bardzo mocno osłabia organizm, ayleczenie się zajmuje wiele dni, więc większość chorych spróbuje wszystkiego, byle tylko złagodzić objawy. W Altdorfie jednym z powszechniejszych remediów jest samobiczowanie – podobno przynosi ulgę swędzącej skórze. Natomiast w Talabheim prym wiedzie nasmarowanie się kozim serem zmieszany z importowanymi z Kisleva lodowymi papryczkami. W dużych miastach i miasteczkach *Szczurza Gorączka* zwana jest także „Mielonką”, co chyba wystarczająco oddaje fakt, że wiele pysznych pasztecików zawiera skażone szczurze mięso, które stosuje się jako substytut droższych gatunków.

**Zarażenie:** Porażka w **Przeciętnym (+20) Teście Odporności**, który wykonuje się, jeśli w walce z gryzoniami (w tym ze skavenami) o właściwości *Zakażony* postać odniosła obrażenia. Poza tym chorobą można zarazić się, spożywając skażone produkty, gdy nie powiedzie się **Łatwy (+40) Test Odporności**.

**Inkubacja:** 3k10+5 dni

**Czas trwania:** 3k10+10 dni

**Objawy:** Apatia, Gorączka, Konwulsje, Nawroty (umiarkowane), Wysypka

## OBJAWY

W tym podrozdziale opisane zostały objawy wywoływanie przez różne choroby. Skorzystaj z nich, by stworzyć własne obrzydliwe choróbiska.



### MIESZANIE W KOTLE NURGLE'A

Nurgle, Pan Zarazy i Rozkładu, trzyma bulgoczący kocioł w najbardziej obrzydliwym zakątku swego gnijącego ogrodu. W kotle znajdują się wszystkie zarazy, jakie były, są lub będą. Skoro tak, dlaczego MG nie mógłby mieć takiego kota? 12 objawów opisanych w podręczniku stanowią świetny początek do tworzenia nowych ohydnych chorób. Musisz tylko wymyślić jakąś okropną infekcję, zastanowić się, jak można się nią zarazić, zdecydować, jak długo trwa, i przypisać jej odpowiednie objawy.

Założmy, że chcesz upiścić chorobę zwaną Kaszlem Zbożowym. Najpierw należy zdecydować, jak można się nią zarazić (przez kontakt z chorymi albo roztocza w sianie, zbożu i mące, jeśli Przeciętny (+20) Test Odporności zakończy się porażką). Potem trzeba określić okres Inkubacji i Czas trwania (powiedzmy, że 1kl10 dni), a następnie przypisać Objawy (Kaszel i katar oraz Apatia). I gotowe!

### Apatia

No cóż, postać nie czuje się dobrze. Jest zmęczona, ciężko jej się skoncentrować i ogólnie rzecz biorąc, czuje się wypluta. Otrzymuje 1 poziom *Wyczerpania*, który nie może zostać usunięty, dopóki choroba nie zostanie wyleczona.

**Leczenie:** Medyczne leczenie Apatii jest całkiem skuteczne (75% szans), ale ceny leków wahają się od kilku miedziaków do garści srebra. Zażycie prawdziwego lekarstwa sprawia, że należy wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności**, a sukces oznacza, że tego dnia postać nie cierpi z powodu Apatii.

### Biegunka

Najpierw w brzuchu słyszać całą orkiestrę, a później postać zrywa się biegiem do wychodka. Jest blada i zmęczona, zdecydowanie było w życiu lepiej. W każdej chwili postać może odczuć nieodpartą chęć odwiedzenia wygódki. Od gracza oczekuje się, że będzie o tym pamiętał i odgrywał fakt, że postać co rusz musi się oddalić w wiadomym celu. Ponadto MG może w dowolnej chwili uznać, że bohater poczuł niepowstrzymany zew natury. Postać ma tyle Rund na znalezienie wychodka, ile wynosi jej Bonus z Wytrzymałości. Po tym czasie – czy jej się powiodło, czy nie – nastąpi spektakularne „zwolnienie blokady”. Jeśli biegunka opisana została jako (umiarkowana), MG może wywinąć taki numer dwa razy w trakcie sesji. Jeśli biegunka jest (poważna), MG ma prawo do psikusa trzy razy. Ponadto po każdej wizycie w wychodku postać odnosi 1 Ranę spowodowaną odwodnieniem.

**Leczenie:** Niewiele jest skutecznych remediów na biegunkę (około 10% wśród powszechnie dostępnych), ale wielu aptekarzy i zielarzy będzie się zarzekać, że ich produkt jest niezawodny. Koszty wahają się w zależności od miejsca kupna, czasami będzie to kilka miedziaków, a czasem mieszek pełen srebra. Jeśli lekarstwo jest skuteczne, może zatrzymać objawy biegunki na tyle godzin, ile wynosi Bonus z Wytrzymałości.

### Dymienica

Postać ma zapalny obrzęk węzłów limfatycznych, najczęściej atakowane są pachwiny, szyja i pachy. Rany te są niezwykle bolesne, często krwawią lub cieknie z nich ropa. Są obrzydliwe, śmierdzące, a niektórzy twierdzą nawet, że to niezawodny znak przychylności Pana Zarazy, wierząc, że wewnętrz pęcherzy rosną małe demony. Powszechną praktyką lekarską jest nacinanie tych straszliwych efektów zarazy, by usunąć wszystko, co gnieździ się w środku. Jednakże często kończy się to otrzymaniem *Ropiących Ran*.

Postać otrzymuje karę -10 do wszystkich Testów fizycznych i do wszystkich Testów Ogłady, jeśli *Dymienicę* można zobaczyć (lub wywąchać!).

**Leczenie:** Udany Test Leczenia z Talentem Chirurgia skutkuje wycięciem dymienicznych zmian, co także usuwa kary. Jeśli Test się nie powiedzie, pacjent otrzymuje *Ropiącą Ranę*. Jeśli dymienica została wycięta, do końca choroby należy codziennie wykonywać **Trudny (-10) Test Odporności** – jeśli się nie powiedzie, dymienica nawraca.

### Gangrena

Ciało staje się czarne i obumiera, toczy je coś naprawdę straszliwego i na pewno się już nie poprawi. Należy wykonać rzut k100 i ustalić Miejsce Trafienia (patrz: **Walka**). Jeśli wynikiem rzutu jest korpus, Gangrena nie rozwinięła się w wyniku tej infekcji. W przypadku trafienia w głowę Gangrena ogarnia nos, w ramię – palce, a w nogę – stopę. Każdego dnia postać musi również wykonać **Przeciętny (+20) Test Odporności**. Jeśli się powiedzie, udało się powstrzymać rozwój gangreny, a porażka oznacza, że choroba rozwija się dalej. Liczba porażek równa Bonusowi z Wytrzymałości oznacza, że objęty gangreną obszar ciała staje się zupełnie bezużyteczny. Należy wtedy zastosować takie same zasady, jak w przypadku **Amputacji** (patrz: **Rany Krytyczne**). Tak długo, jak utrzymuje się gangrena, postać otrzymuje karę -10 do Testów Ogłady, a ponadto rana uważana jest za *Uciążliwą ranę*. Jakby tego było mało, jeśli postać jeszcze nie ma objawów *Uwiądu*, zaczyna cierpieć także na tę przypadek, dopóki zainfekowana tkanka nie zostanie amputowana. Stan ten utrzymuje się nawet po wyleczeniu choroby, która była przyczyną rozwoju gangreny.

**Leczenie:** Amputacja gangrenowego miejsca jest jedynym skutecznym remedium na tę chorobę.

### Gorączka

Postać ma wysoką temperaturę, poci się i ogólnie rzecz biorąc, nie wygląda najlepiej. Otrzymuje karę -10 do wszystkich Testów cielesnych i Testów Ogłady. Jeśli gorączka oznaczona została jako (poważna), zupełnie ścina postać z nóg i przykuwa ją do łóżka. Oznacza to Stan *Utrata Przytomności*, choć zużycie Punktu Determinacji może przywrócić świadomość na kilka minut.

**Leczenie:** Świat pełen jest przeróżnych, najczęściej obrzydliwych, sposobów leczenia gorączki, jednak większość to czysta szarlataneria (jedynie 10% dostępnych powszechnie leków jest skutecznych). Udany Test Leczenia nie przynosi nic poza informacją, ile prawdopodobnie będzie trwać gorączka. Koszt leków waha się od kilku miedziaków do wielu srebrnych monet. Kiedy trafi się skuteczny lek, usunie objawy gorączki (ale nie tej poważnej), jeśli postać odniesie sukces w **Wymagającym (+0) Teście Odporności**.

### Kaszel i katar

Postać sporadycznie kaszele i kicha, rozsiewając chorobę dookoła. Wszystkie inne postaci w otoczeniu chorego są uznawane za narażone na infekcję i co najmniej raz na godzinę (albo częściej) muszą wykonywać Test przeciwko zarażeniu.

**Leczenie:** Brak informacji o skutecznym leku.

### Konwulsje

Ciało chorego ogarniają spazmy i drgawki. Wydawałoby się, że choroba zmusza chorego do podrygiwania jak kukiełka w teatryku.

Konwulsje skutkują karą -10 do wszystkich Testów fizycznych, ponieważ ciało nie do końca słucha swojego właściciela. Jeśli objawy określone zostały jako (umiarkowane), kara wzrasta do -20. W przypadku gdy konwulsje są (poważne), postać musi być przywiązana do łóżka, by samej nie zrobić sobie krzywdy, więc w tym czasie uznaje się ją za obezwładnioną.

**Leczenie:** Rzadkie zioła i mikstury alchemiczne mogą zmniejszyć objawy na dzień, zmniejszając poziom konwulsji z poważnego na umiarkowany, a z umiarkowanego na standardowy. Produkty te może wykonać każdy, kto ma Umiejętność Rzemiosło (Aptekarstwo) i dostęp do odpowiednich składników (które mogą kosztować od 10 szyllingów w górę za jedną dawkę). Oczywiście znane jest odpowiednie lekarstwo, choć jest Rzadkie, ale zazwyczaj skuteczne (80%), jednak jedna porcja kosztuje u Aptekarzy ok. 1 złotej korony, co dla większości mieszkańców Imperium jest ceną zaporową.

### Mdłości

Postać czuje się źle, a szybkie poruszanie się zazwyczaj skutkuje wymiotami. Za każdym razem, gdy postać odnosi porażkę w Teście, który dotyczy fizycznego ruchu, mdłości ogarniają całe ciało, a postać wymiotuje pod siebie. Otrzymuje 1 poziom *Oszołomienia*, który odzwierciedla nieustanne odczucie żołądka podlatującego do gardła.

**Leczenie:** Leki na mdłości są dość Powszechnie i zazwyczaj skuteczne (60%), kosztują około 30 miedziaków. Po zażyciu prawdziwego lekarstwa należy wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności**. Jeśli się powiedzie, mdłości ignoruje się przez liczbę godzin równą Bonusowi z Wytrzymałości.

### Nawroty

Ta choroba po prostu nie chce się poddać. Czasami wydaje się nawet pogarszać... Po tym, jak choroba zakończy się po odpowiednim czasie, należy wykonać Test **Odporności** o odpowiedniej Trudności: nawroty (umiarkowane) – Test Przeciętny (+20), nawroty (sporadyczne) – Test Łatwy (+40), a nawroty (częste) – Test Wymagający (+0). Jeśli postać odniesie w Teście Znikomą porażkę (0 PS), choroba przedłuża się o 1k10 dni. W przypadku Porażki (-2 PS) choroba rozwija się w *Ropiącą Ranę*. Zdumiewająca Porażka (-6 PS) oznacza, że rozwinęło się *Zatrucie Krwi*.

**Leczenie:** Lekarstwa, które mają zwalczać nawroty chorób, są bardzo powszechnie i zazwyczaj tanie jak barszcz, rzadko kiedy kosztują więcej niż jednego szyllinga. Chociaż większość z nich to zwykła blaga lub niezbyt skuteczne zielarstwo. Szanse na zakup skutecznego lekarstwa wynoszą 10%. Lek skutecznie powstrzyma rozwój choroby, dzięki czemu wykonywanie Testów Wytrzymałości nie będzie konieczne... jeśli lekarstwo zostało zażycie odpowiedniego dnia, którego ustalenie zależy od sukcesu w Teście Leczenia.

### Uciążliwa Rana

Rana lub dolegliwość postaci nie chce się zagoić z powodu infekcji. Każda *Uciążliwa Rana* oznacza, że postać nie może wyleczyć jednej Rany, która jątrzy się, otwiera i zaczyna sączyć się z niej śmierdząca ropa. Każdego dnia należy wykonać **Przeciętny (+20) Test Odporności** – jeśli się nie powiedzie, infekcja rozwija się w *Ropiącą Ranę* (jeśli postać jeszcze jej nie ma).

**Leczenie:** Codziennie wykonywany udany Test Leczenia oznacza, że Rana jest odpowiednio przemywana i opatrywana, dzięki czemu znika konieczność wykonywania Testu Odporności.

### Uwiąd

Postać jest poważnie chora, a nawet bliska kołatańia do Bram Morra, ponieważ zabójcze substancje zalewają jej ciało.

Codziennie (zazwyczaj w trakcie snu) należy wykonywać **Bardzo Łatwy (+60) Test Odporności** – jeśli się nie powiedzie, postać umiera. Albo we śnie, albo z powodu gorączki, albo w straszliwych męczarniach. Jeśli *uwiąd* oznaczony jest jako (umiarkowany), Trudność Testu jest **Łatwa (+40)**, jeśli natomiast w opisie znajduje się *uwiąd* (poważny), Trudność zmienia się na **Przeciętną (+20)**.

**Leczenie:** Brak informacji o skutecznym leku.

### Wysypka

Ciało pokrywa się krostami, zapalnymi obrzękami, obrzydliwymi wysypkami i swędzącymi plamami, które wyglądają naprawdę odpychająco. Wysypka jest uciążliwa głównie w kontaktach społecznych – postać otrzymuje karę -10 do Testów Oglady. Ponadto gracz powinien pamiętać o odgrywaniu postaci i opisywaniu nieustannego iskania się. Jeśli postać chce powstrzymać się od drapania, musi zdać **Przeciętny (+20) Test Opanowania**. Gdy wysypka dobiegnie końca, również należy wykonać **Przeciętny (+20) Test Opanowania**. Jeśli się nie powiedzie, odwrócić wynik rzutu i ustali Miejsce Trafienia, na którym pojawia się brzydka blizna spowodowana zapamiętальным drapaniem. Jeśli to głowa, postać trwale traci 1 punkt Oglady. Więcej o Miejscach Trafienia przeczytasz w podrozdziale **Walka**.

**Leczenie:** Różne rodzaje ospy są bardzo częste – tak jak i leki na nie, zazwyczaj w postaci maści lub olejków. Co większe świątynie Shallyi mają na stanie darmowe dawki maści (choć datki są zawsze – zawsze! – mile widziane), a aptekarze i zielarze wszelkiego rodzaju sprzedają podobne produkty po dość niskich cenach (kwotę rzadko kiedy przekracza 6 czy 7 miedziaków za tygodniową dawkę, a szansa na skuteczność leczenia wynosi 90%). Używanie maści zmniejsza Trudność Testu Opanowania do Bardzo Łatwego (+60), ale wygląda odpychająco.

# PSYCHOLOGIA

Emocje i instynkty mogą bardzo mocno wpływać na zachowanie postaci w różnych okolicznościach.

Psychologia to kolejny sposób zwiększenia dramatyzmu w grze. Dzięki niej mieszkańców Starego Świata przestają być papierowią nabierającą głębi.

## TESTY PSYCHOLOGII

Kiedy postać jest wystawiona na działanie jednego z poniższych Czynników Psychologicznych, może się mu oprzeć, jeśli na początku Rundy powiedzie jej się Test Opanowania – jego Trudność określana jest przez MG. Efekty udanego Testu utrzymują się do końca sceny, choć jeśli okoliczności ulegną zmianie, możliwe, że niezbędne będzie wykonanie kolejnego Testu.

**Przykład:** *Brokk odznacza się Wrogością (do elfów). W chwili gdy krasnolud spotyka w tawernie pociągające wino i śmiejące się do rozpuku wyniosłe elfy, musi wykonać Test Opanowania, by nie utracić nad sobą kontroli. Udaje mu się, więc nie poddaje się Wrogości, ale przechodząc obok szyderczo uśmiechających się kreatur, i tak spluwa soczyste na ziemię. Później tego wieczora jeden z elfów popycha go w ramię, rozlewając na Brokka jego piwo, a MG uznaje, że krasnolud znów musi wykonać Test Opanowania. Tym razem mu się nie udaje. Odstawia więc swój kufel i odwraca się „na słówko” z obraźliwym elfem. Nie umiejąc powstrzymać swojego gniewu, głośno i dosadnie mówi mu, co sądzi o ich, tak zwanej, elfiej zręczności!*

## CZYNNIKI PSYCHOLOGICZNE

Poniżej znajdziesz opisy i zasady dotyczące Czynników Psychologicznych występujących w Warhammerze.

### Groza (współczynnik)

Niektóre stworzenia są tak wyjątkowo niepokojące, że wywołują nieprzyjemny chłód w kościach. Gdy postać natknie się na stworzenie wywołujące Grozę, musi wykonać Test Psychologii. Jeśli ten się powiedzie, postać nie odczuwa efektów Grozy. Jeśli Test zakończy się porażką, postać otrzymuje liczbę poziomów Paniki równą x, plus 1 poziom za każdy PS poniżej zera.

Po określeniu efektów Grozy po udanym Teście Psychologii stworzenie wywołuje Strach o Współczynniku równym współczynnikowi Grozy.

### Nienawiść (x)

Postać skrywa w duszy głęboką Nienawiść do „x”, czyli jakiejś grupy ludzi czy stworzeń, np. „mieszkańców Hochlandu”, „ośmioranic bagiennych” czy „handlarzy niewolników”. Postać nigdy nie może nawiązać kontaktów z kimś lub czymś, czego nienawidzi. Za każdym razem, gdy spotyka przedstawiciela znienawidzonej grupy, musi wykonać Test Psychologii. Jeśli ten się nie uda, postać nie jest w stanie dłużej powstrzymywać swojej Nienawiści. Pod koniec każdej następnej Rundy postać może wykonać kolejny Test Psychologii, by zakończyć napad Nienawiści. Taki atak sam dobiegnie końca, kiedy wszyscy członkowie znienawidzonej grupy znajdujący się w polu widzenia albo uciekną, albo zginą. *Utrata Przytomności* przynosi identyczny skutek.

Postać będąca w szale Nienawiści musi natychmiast podjąć próbę zniszczenia znienawidzonej grupy w najszybszy i najbardziej zabójczy znany jej sposób. Otrzymuje premię +1 PS do wszystkich Testów walki przeciwko tej grupie, jest niewrażliwa na Strach oraz Zastraszanie (ale nie na Grozę) wywoływane przez znienawidzonego wroga.

### Strach (x)

Strach jest objawem ekstremalnej awersji wobec czegoś. Stworzenia, które wzbudzają Strach, w statystykach mają również Współczynnik Strachu równy „x”. Podczas Wydłużonego Testu Opanowania należy osiągnąć tyle PS, ile wynosi ta wartość. Test można ponawiać pod koniec każdej Rundy, dopóki liczba PS nie zrówna się z Poziomem Strachu danego stworzenia lub go nie przekroczy. Dopóki się to nie stanie, postać jest zdjęta Strachem. W takiej sytuacji otrzymuje karę -1 PS do wszystkich Testów, które w jakikolwiek sposób wpłynąby na źródło Strachu. Ponadto postać nie może podejść do czegokolwiek, co wywołuje w niej Strach, jeśli nie zda **Wymagającego (+0) Testu Opanowania**. Jeśli stworzenie zacznie się zbliżać, również należy wykonać **Wymagający (+0) Test Opanowania** – jeżeli się nie powiedzie, postać otrzymuje 1 poziom *Paniki*.

### Szał Bojowy

Dzięki Testowi Siły Woli postać może wprowadzić się w stan furii, motywując się, wyjąc, gryząc tarczę itd. Jeśli Test się uda, postać wpada w Szał Bojowy.

W trakcie Szału Bojowego postać jest niewrażliwa na wszystkie inne Czynniki Psychologiczne i nie ucieknie ani nie wycofa się z żadnego powodu. Mało tego – musi zawsze poruszać się z pełną prędkością w stronę najbliższego widzianego przeciwnika, by go zaatakować. Ogólnie rzecz biorąc, jednymi Akcjami, jakie można wtedy wykonać, są Testy Broni Białej w zwariu albo Atletyki, by szybko dobiec do przeciwnika. Poza tym w każdej Rundzie postać otrzymuje Akcję Darmową w postaci dodatkowego ataku wręcz, ponieważ naprawdę daje z siebie wszystko. A jakby tego było mało, zaciekleść i brutalność skutkuje podniesieniem Bonusu z Siły o +1. Postać pozostaje w Szale Bojowym, dopóki wszyscy wrogowie w polu widzenia nie zostaną unieszkodliwieni albo dopóki postać nie otrzyma przynajmniej 1 poziomu *Oszłomienia* lub nie nastąpi *Utrata Przytomności*. Po zakończeniu Szału Bojowego postać natychmiast otrzymuje 1 poziom *Wyczerpania*.

### Upredzenie (x)

Postać naprawdę nie przepada za „x”, czyli za jakąś grupą ludzi czy stworzeń, np. „mieszkańcami Ostlandu”, „elfami” czy „czarodziejami”. Za każdym razem, gdy spotyka przedstawiciela grupy, do której jest upredzona, musi wykonać Test Psychologii. Jeśli ten się powiedzie, postać pewnie zmarszczy brwi, ale będzie się zachowywać normalnie, otrzymując jedynie karę -10 do wszystkich Testów Ogłady związanych z tą grupą. Jeśli Test się nie uda, postać puszcza wodze Upredzeń. Pod koniec każdej następnej Rundy postać może wykonać kolejny Test Psychologii, by przerwać wzbierającą falę Upredzeń. Jeśli Test się nie powiedzie, efekt zakończy się, gdy wszyscy członkowie obranej za cel grupy znajdują się w polu widzenia uciekną albo gdy postać otrzyma 1 poziom *Oszłomienia* lub osiągnie *Utratę Przytomności*, ewentualnie wystąpią inne Czynniki Psychologiczne.

Upredzenie skutkuje tym, że postać musi natychmiast obrazić i zbesztać obiekt swych upredzeń. Głośno. Naprawdę głośno.

## Wrogość (x)

Postać żywia wrogość wobec grupy „x”, co zazwyczaj oznacza jakąś grupę społeczną lub typ stworzeń, jak np. „mieszkańcy Nordlandu”, „zwierzoludzie” czy „szlachta”. Za każdym razem, gdy spotyka przedstawiciela tej grupy, musi wykonać Test Psychologii. Jeśli Test się powiedzie, postać może kląć i pluć, ale otrzyma jedynie karę -20 do wszystkich Testów Oglądy związanych z tą grupą. Jeśli Test się nie uda, postać nie jest w stanie dłużej dusić Wrogości.

Pod koniec każdej następnej Rundy należy wykonać kolejny Test Psychologii, by zakończyć atak. Jeśli Test się nie powiedzie, Wrogość zakończy się samoistnie, kiedy wszyscy członkowie nie-lubianej grupy znajdujący się w polu widzenia albo czymchną, albo zostaną spacyfikowani. *Oszłomienie* lub *Utrata Przytomności* naturalnie kończą napad Wrogości, podobnie jak niektóre inne Czynniki Psychologiczne.

Kiedy postać ma napad Wrogości, musi natychmiast zaatakować swoich wrogów – albo werbalnie (obelgami, drwinami itd.), albo fizycznie (zazwyczaj kończy się na pięściach), w zależności od okoliczności. Ponadto podczas takich drwin i innych prób werbalnych ataków postać otrzymuje premię +1 PS. Strach i Groza natychmiast przerywają napad Wrogości.

## PSYCHOLOGIA W INNYM ŚWIETLE

Możesz stworzyć własne Czynniki Psychologiczne, by lepiej oddawały wydarzenia w grze. Mogą różnić się one w zależności od konkretnej grupy graczy albo od obranego stylu gry. Jednakże tę kwestię należy traktować ostrożnie i z taktem, a już z całą pewnością należy unikać sytuacji, które mogłyby urazić którąś z graczących osób.

Ponadto wszelkie mechaniczne efekty nowych Czynników są wspaniałą okazją do odgrywania postaci, pokazu lub ćwiczenia umiejętności aktorskich, a może nawet do zarobienia kilku dodatkowych Punktów Doświadczenia. Więcej na temat **Rozwoju Umiejętności** przeczytasz w **Rozdziale 2: Postać**.

Tworząc nowy Czynnik, należy zastanowić się, co wywołuje konkretny efekt psychologiczny i jak się on objawia. Czy sprawi, że postać stanie się niewrażliwa na niektóre lub wszystkie inne Czynniki? Czy w jakiejś sytuacji otrzyma premię? A może kary do Testów? MG jest w tej sytuacji jak zwykle najwyższym i ostatcznym sędzią. Oto przykłady premii i kar, które mogą przynieść nowe Czynniki Psychologiczne:

- +1/-1 PS do konkretnych Testów
- Odporność na niektóre Czynniki
- Nakaz lub zakaz wykonywania konkretnych Akcji lub Ruchu
- Otrymanie Stanów

Oto kilka przykładów takich Czynników – niech posłużą za inspirację!

## Przykład: Fobia

Fobia to specyficzny rodzaj strachu – wywoływana jest przez konkretny rodzaj stworzenia, rzeczy lub okoliczności, jak np. Fobia (Robaki), Fobia (Książki) lub Fobia (Zamknięte przestrzenie). Uznaje się, że źródło Fobii ma dla postaci efekt Strachu (1). Można zwiększyć poziomy Strachu, jeśli Fobia jest szczególnie intensywna.

**Przykład:** Doktor Johannsen jest znanym i szanowanym antykwariuszem. Mimo wielu przebytych przygód i krążących opowieści o jego niesamowitej brawurze cierpi na Fobię (Węże). Niezależnie od tego, jak bardzo stara się ich unikać, pojawiają się w jego życiu z niepokojącą regularnością.

## Przykład: Miłość

Poeci nieustannie piszą o miłości, a każdy minstrel w Reiklandzie zna dziesiątki pieśni wychwalających jej siłę. Jeśli postać kocha inną postać (lub postaci), oznacza to, że darzy ją głębokim i trwałym uczuciem. Może to być intensywna, romantyczna miłość wobec żony, męża czy kochanka lub kochanki albo bardzo silna więź rodzinna między rodzeństwem, w stosunku do rodziców, dzieci, albo niezwykle silna przyjaźń.

Postać zawsze musi przyjść z pomocą kochanej osobie, jeśli ta jest zagrożona fizycznie lub społecznie. W takiej sytuacji Strach i Zastraszanie nie działają na postać broniącą kochanych ludzi, ponadto taki akt przywiązyania nagradzany jest premią +1 PS do wszystkich związanych z zajściem Testów.

**Przykład:** Rilla jest flisaczką i płynąca po Reiku ze swoją rodziną, z którą jest bardzo związana. Miłośćą darzy syna, brata i rodziców. Zadrzesz z jej rodziną, zadrzesz z Rillą!

## Przykład: Więź

Więź odzwierciedla pozytywne uczucia wewnętrz lub w stosunku do jakiejś grupy.

Postać musi takiej grupie przyjść z pomocą, jeśli ta jest zagrożona fizycznie lub społecznie, ale uzyskuje premię +1 PS do wszystkich Testów, które przyczyniają się do bezpośredniej obrony lub wsparcia grupy.

**Przykład:** Ambold miał trudne dzieciństwo, wychowywał się na ulicy, bez rodziny. Mimo szorstkiego obycia odczuwa Więź z sierotami.

## Przykład: Trauma

Życie większości mieszkańców Reiklandu jest paskudne, brutalne i krótkie, a poszukiwacze przygód przodują w rankingu na osoby doświadczające najbardziej traumatycznych przeżyć. Każdy przechodzi traumy w inny sposób, co może objawiać się szeroką gamą różnych efektów: koszmarami, nadużywaniem narkotyków lub alkoholu, nagłymi retrospekcjami, Wrogością lub Nienawiścią wobec jakiejś grupy, a nawet Fobiami. Postać, która miała jakieś traumatyczne doświadczenie, będzie z czasem przejawiać różne zachowania i stany psychiczne.

**Przykład:** Wioska Horsta została strawiona przez straszliwy pożar – do dzisiaj nocami słyszy krzyki umierających. Za każdym razem, gdy Horst zobaczy jakąś postać – wroga lub sojusznika – która jest Podpalona, musi wykonać *Wymagający Test Opanowania*. Jeśli ten zakończy się porażką, Horst otrzymuje 1 poziom Oszłomienia, a każdy PS poniżej 0 oznacza dodatkowy poziom Oszłomienia. Ponadto każdej nocy Horst musi wykonać Łatwy (+40) Test Opanowania – jeśli mu się nie powiedzie, mężczyzna ma straszne koszmary i wstaje Wyczerpany.

# • POMIĘDZY PRZYGODAMI •



*„Oczywiście, że z nami coś jest nie w porządku. Na tym świecie nie brakuje żalu i bólu. Co zatem my robimy? Szukamy tego, czego lekają się nawet najodważniejsi, i ściernamy się z tym w ciemnościach. Zaprawdę, jesteśmy ulubionymi pionkami w rękach bogów. A co robię w wolnym czasie, gdy nie wykonuję jakieś szalonej misji? Piję.”*

– Lieselotte Aderhold, poszukiwaczka przygód

Chociaż przygoda może zająć wiele sesji, w końcu dobiegnie końca. Gdy tak się stanie, mogą minąć tygodnie, podczas których twój bohater nie ma nic do roboty, zanim zacznie się kolejna opowieść. Niniejszy rozdział prezentuje narzędzia, za pomocą których można szybko doprecyzować, co dzieje się w czasie tego przestou.

Na początek wylousuj Wydarzenie. Następnie wydasz wszystkie pieniądze zdobyte podczas ostatniej eskapady i będziesz zajmować się różnorakimi czynnościami zwanyimi Zajęciami. Obejmują one wiele działań: od zadań pospolitych – takich jak praca we własnym fachu lub zajmowanie się swoimi sprawami – po bardziej specjalistyczne przedsięwzięcia, takie jak konsultacja z mędrcem lub próba nauczenia się nowej Umiejętności. Po zakończeniu powyższego rozstrzygniesz wszelkie kwestie wynikłe z dokonanych przez ciebie wyborów i możesz zaczynać kolejną przygodę.



## ZASADA OPCJONALNA: TO WSZYSTKO OPCJE

Każda zasada podana w tym rozdziale jest opcjonalna. Niektórym spodobają się krótkie reguły umożliwiające opisanie wydarzeń mających miejsce pomiędzy przygodami. Inni wolą to rozegrać, uznając za możliwość nadania większej głębi bohaterom albo kontynuowania wątków i pomysłów, które mogą stać się samodzielnymi przygodami. Wszystkie te podejścia są w porządku. Traktuj ten rozdział jako źródło inspiracji i rób swoje!

## WYDARZENIA

Przed wybrianiem Zajęć rzuć 1k100 na Tabeli Wydarzeń umieszczonej na drugiej stronie. Niektóre Wydarzenia będą dotyczyć tylko ciebie, a inne mogą obejmować całą drużynę.



## TABELA WYDARZEŃ

### 01–03: Sprzymierzeniec przed sądem

Jeden z twoich sprzymierzeńców (wybór MG) został uwikłany w straszną zbrodnię. Bohater posiadający licencję Cechu Prawników może zużyć Zajęcie, aby spróbować uwolnić sprzymierzeńca po udanym **Przeciętnym (+20) Teście Wiedzy (Prawo)**. W innym przypadku do oczyszczenia sprzymierzeńca z zarzutów (albo, jeśli jest winny, do zapewnienia mu spreparowanego alibi) potrzebne będą 3 Zajęcia zużyte przez drużynę. Jeśli sprzymierzeniec został uwolniony, zyskujesz *Dużą przystępę* (patrz Zajęcie *Wyświaż mi przystępę!* na stronie 198) do wykorzystania w przyszłości. Jeśli tak się nie stało, sprzymierzeniec zawiśnie!

### 04–06: Tajemnicza aukcja

Licytowane jest mienie niedawno zmarłego sąsiada, włącznie z zakurzoną, starą książką nieznanego pochodzenia. Jeśli jesteś w stanie zapłacić cenę wywoławczą 10 ZK, książka jest Twoja! Poza wszelkimi innymi korzyściami, które może zapewnić książka (określa je MG), każda postać będąca Uczonym, która podejmie Zajęcie *Zgłębianie wiedzy*, dostaje +20 do Testu.

### 07–10: Zdrada!

Przyjaciel, członek rodziny lub sprzymierzeniec obraca się przeciwko tobie, czego konsekwencje odczujesz w następnej przygodzie. Jeśli nie masz żadnych przyjaciół, rodziny ani sprzymierzeńców, czas pomiędzy przygodami mija ci rokosznie spokojnie, choć trochę nudno.

### 11–14: Ucieczka konia

Leniwy stajenny nie zamknął drzwi stajni i twój wierzchowiec uciek! Jeśli uda ci się **Przeciętny (+20) Test Tresury (Konie)**, twoje dobrze wyszkolone zwierzę powraca do paniaka. Jeśli ci się nie powiedzie, rumak przepadł i zapewne nigdy więcej go nie zobaczyś. Jeśli nie masz wierzchowca, nabawiasz się nowego, bolesnego odcisku na stopie.

### 15–18: Ej! Rozłałeś mi piwo!

Drobna sprzączka w miejscu twojego pobytu przerodziła się w poważny zatarg. MG decyduje, kto się na ciebie obraził i jak poważnie. Ta osoba nie przepuści okazji do małej zemsty, zapewne podczas następnej przygody...

### 19–21: Wojna z przestępcością

Straż ostro wzięła się za przestępco. Łotrykowie nie dostają żadnych funduszy z tytułu Zajęcia *Dochód*, a jeśli podejmą Zajęcie *Oszczędzanie*, mogą wybrać tylko depozyt *Wysokiego ryzyka*, ponieważ legalne banki nie tykają brudnych pieniędzy.

### 22–25: Wizyta poborcy podatków

Niespodziewanie miejscowości, w której mieszkasz, odwiedza poborca podatków (w asyście kilku żołnierzy). Wszyscy bohaterowie tracą 30% funduszy, zanim cokolwiek będzie można wydać na Zajęcia.

### 26–29: Fałszywa moneta

Ku przerażeniu kupców miejscowości, w której przebywają bohaterowie, została zalana fałszykami pieniądze. Fałszywa jest jedna piąta wszystkich monet. Bohaterowie, którzy podejmą Zajęcie *Oszczędzanie*, stracą 20% pieniędzy trzymanych w banku. Podobnie bohaterowie, którzy podjęli Zajęcie *Dochód*, redukują wszelkie zarobione pieniądze o 20%.

### 30–33: Płynność finansowa

Interesy idą wyjątkowo dobrze dla osób, które żyją z darów rzeki. Wszyscy Wodniacy zarabiają dodatkowe 50% z każdego Zajęcia *Dochód* podjętego w następnej partii Zajęć.

### 34–36: Uśmiech losu

Nawiedza cię zagadkowy omen, który objawił się we śnie, został przekazany przez strzygańskiego mistyka albo niebiańskiego Magistra spotkanego na ulicy. Podczas następnej przygody maksymalna liczba dwóch punktów Szczęścia wzrasta o 1.

### 37–40: Święto

Czas na zabawę! Ustal wraz z MG charakter tej imprezy. To może być, między innymi, miejscowe wesele, świętowanie obitych zbiorów albo publiczna egzekucja! Dajesz się porwać wydarzeniom (oraz ich następstwom) i tracisz jedno Zajęcie.

### 41–44: Paskudna pogoda

Nadchodzi wyjątkowo zła pogoda. Na czas następnej przygody wszystkie Testy Umiejętności społecznych obciążone są karą -10 (wszyscy mają podły nastroj), a ceny jedzenia rosną o 20% (psują się zmagazynowane zapasy).

### 45–48: Wspaniała pogoda

Piękne warunki pogodowe inspirują cię i podnoszą na duchu. Możesz dodać nową Ambicję Krótkoterminową. Po wypełnieniu tej Ambicji nie zastępujesz jej nową.

### 49–52: Nieurodzaj w okolicy

Dostępność jedzenia staje się nadzwyczajnie ograniczona i wielu ludzi bardzo cierpi z tego powodu. Bohaterowie należący do klasy Pospolstwa nie mogą podjąć Zajęcia *Dochód*, a ceny jedzenia w tej okolicy rosną dwukrotnie na czas następnej przygody.

### 53–56: Złośliwa choroba

Przez miasto przewala się epidemia Czerwonki. Wykonaj **Łatywy (+40) Test Odporności**. Jeśli się uda, biegunka cię omija. W przypadku porażki ty i Cech Łaziebnych wkrótce poznacie się bardzo dobrze. Nabawiasz się Czerwonki, patrz strona 186.

### 57–60: Potworne komplikacje

Potwór (wybrany przez MG z **Rozdziału 12: Bestiariusz**) wywołuje panikę wśród miejscowych. Zajęcie *Dochód* nie zapewnia żadnych funduszy do czasu uporania się z bestią. Bohaterowie mogą zdecydować się na poświęcenie po jednym Zajęciu każdy, aby poradzić sobie z zagrożeniem (to

spotkanie powinno zostać rozegrane). Jeśli to się uda, dostajecie darmowe Zajęcie *Dochód*, reprezentujące nagrody dla poszczególnych bohaterów. Na ich cześć zostaje urządzona uczta. Jeśli tak się nie stanie albo jeśli drużyna postanowi zignorować stwora, ten przeniesie się lub zostanie zabity przez miejscowego rywala drużyny.

### 61–63: W objęciach Morra

Umiera jeden z krewnych, przyjaciół lub sprzymierzeńców bohatera. Zgon mógł nastąpić z przyczyn naturalnych, na skutek wypadku albo to może być początek czegoś złowieszczego...

### 64–65: Księżyce w nowiu

Noce są wyjątkowo ciemne. Wszyscy bohaterowie należący do klasy Łotrzyków, którzy wykonują Zajęcie *Dochód*, dostają premię +20% do zdobytych pieniędzy.

### 66–67: Stare długi

Ktoś wezwał cię do wywiadczania zaległej Dużej lub Znaczącej Przysługi. Wypełnienie przysługi może stać się częścią twojej następnej przygody. Tracisz jedno Zajęcie na przygotowania do tego, co ma nastąpić.

### 68–69: Okazja na zarobek

W okolicy pojawiły się przejazdem żołnierze, bogaci kupcy albo szlachcice zażywający wakacji. Bohaterowie, którzy zechcą się im podlizać, mogą na tym skorzystać. Postacie należące do klasy Mieszczan lub Pospolstwa zyskują +50% pieniędzy z Zajęcia *Dochód*.

### 70–71: Cisza i spokój

Chwile takie jak te przypominają ci, co jest najważniejsze w życiu: smaczny sen i dobry ser. Zaczynasz następną przygodę nader zadowolony z siebie.

### 72–73: Domokrążca

W okolicy pojawił się stary, bywały w świecie obwoźny sprzedawca, który lubi plotkować. Za cenę dzbana ale (3p) – dostajesz premię +10 do wszelkich Zajęć *Najnowsze wieści*, które podejmiesz.

### 74–76: Chory pupil

Zachorowało jedno z dwóch zwierząt. Wykonaj **Wymagający (+0) Test Opieki nad Zwierzętami**. Jeśli jest udany, twój zwierzak wychodzi z tego. Jeśli nie, nieszczęsne stworzenie zdycha. Jeśli nie masz żadnych zwierząt, nękają cię złe omeny, które wymyśli MG.

### 77–79: Grabież

Zanim zdążysz podjąć Zajęcie *Oszczędzanie*, ktoś znajdzie twoje oszczędności i zabierze wszystko do ostatniej mone ty. Jeśli suma dwóch pieniędzy wynosiła mniej niż 1 ZK, złodzieje ukradli także twój najcenniejszy element wyposażenia.

### 80–82: Zamieszki

Pospolstwo wrze gniewem przeciwko możnym i potężnym! Bohaterowie należący do klasy Dworzan nie mogą podjąć Zajęcia *Dochód*, gdyż bez względu na to, ilu ochroniarzy są w stanie zatrudnić, wyjazd w interesach nie jest dla nich nawet minimalnie bezpieczny. Co więcej, każda postać posiadająca

depozyt w szacownych bankach (patrz strona 196) musi natychmiast sprawdzić, czy nieład i zamęt nie doprowadziły do bankructwa przedsiębiorstwa, z którego usług korzysta. Tymczasem gracze wykonujący Zajęcie *Sianie zamętu* dostają premię +10 do wszystkich związanych z tym Testów.

### 83–85: Lepkie palce

Ktoś buchnął ci sakiewkę! Tracisz połowę pieniędzy, z którym skończyłeś ostatnią przygodę.

### 86–88: Podejrzenie o herezję

Narażasz się łowcy czarownic, który podejrzewa, że podczas dwóch tak zwanych „przygód” wchodzisz w konszachty z mutantami, kultystami lub czymś jeszcze gorszym. Przekonanie łowcy o twojej niewinności wymaga udanego **Bardzo Trudnego (-30) Testu Charyzmy**. Porażka w teście oznacza, że zyskałeś nieprzejędnanego osobistego wroga, który z pewnością spowoduje kłopoty w przyszłości....

### 89–91: W cieniu podejrzeń

Nieregularne podróże i nagle wzbogacenie się drużyny sprawdziło niechęć lub zazdrość kogoś znaczącego. Wszyscy bohaterowie muszą poświęcić jedno Zajęcie, by przeczechać w ukryciu albo dowieść swej niewinności. Bohaterowie należący do klasy Łotrzyków nie mogą wykorzystać Zajęcia *Dochód* do zakończenia następnej przygody.

### 92–94: Nic się nie dzieje

Nie dzieje się nic ciekawego. Nuda zapewne podsycą twój apetyt na ryzyko!

### 95–97: Nieoczekiwana nagroda

Ktoś, komu pomogłeś w przeszłości, ma szansę zrewanżować się za twoje starania. Konkretny charakter nagrody powinien odpowiadać twoim przeszłym uczynkom i bohaterom niezależnym, którym pomogłeś podczas sesji gry, albo pasować do twojego tła fabularnego. Wyrazy wdzięczności mogą być różnorakie: od pojedynczego przedmiotu wysokiej jakości po mieszek srebra (który stanie się dostępny na początku następnej przygody). Oczywiście nie wszystko złoto, co się świeci, i nie wszystkie podarunki są tym, czym się wydają...

### 98–00: Egzotyczni najemnicy

W pobliskiej osadzie pojawił się w poszukiwaniu zatrudnienia jeden z rzadko spotykanych najemników albo nawet cały oddział egzotycznych kondotierów. Może to tileański zwadźca o wielkiej renomie, ktoś z tak zwanych Ptaszników z Catrazzy, bezrobotne ogry pod komendą niziołkowego kapitana czy inna niezwykła banda. Najemnicy z przyjemnością udzielają treningu dowolnych związanych z walką Umiejętności lub Talentów, z kosztami obniżonymi o 20%. Oczywiście wchodzi to w grę wyłącznie wówczas, gdy bohaterowie podejmą Zajęcie *Szkolenie* lub *Szlifowanie talentów*. Dodatkowo wszyscy bohaterowie podejmujący Zajęcie *Trening walki* zyskują premię +20 do wszelkich odpowiednich Testów.

## ZAJĘCIA

W czasie pomiędzy przygodami masz do wyboru działania, które możesz podejmować – nazywane są one Zajęciami. Możesz podjąć maksymalnie jedno Zajęcie na tydzień, w czasie gdy nie bierzesz udziału w przygodach. W sumie możesz wykorzystać maksymalnie trzy Zajęcia, niezależnie od tego, jak długo trwa przerwa między przygodami. Resztę czasu, obojętnie, czy są to tygodnie, miesiące, czy lata, zajmuje prowadzenie życia w stosunkowym spokoju – cokolwiek oznacza to dla twojego bohatera.

Podczas gdy większość tych Zajęć może być podejmowana przez kogokolwiek, niektóre są szczególnie dostosowane do określonej Klasy lub Profesji.



### ROK ZA ROKIEM

Jeśli okres między przygodami jest wyjątkowo długi, możesz przedszkutować z MG, w jaki sposób można wydłużyc fabularnie czas twoich Zajęć. Na przykład jeśli chcesz zamówić nowy miecz w ramach Zajęcia *Zlecenie*, być może trzeba będzie najpierw znaleźć zdolnego kowala, następnie odpowiednie materiały, potem poczekać na wypełnienie innych zleceń, a potem może twój miecz zostanie ukradziony i tak dalej.

### FORSY JAK LODU

Po wykonaniu rzutu na Tabeli Wydarzeń możesz wydać pieniężne zarobione podczas ostatnich przygód z wykorzystaniem zwykłych zasad. Następnie, po ukończeniu swoich Zajęć (czasem kosztownych), wszystkie pozostałe pieniężne posiadane przez twojego bohatera są uznawane za wydane. Wszystkie, co do grosza. Srebro buchnięte z sakiewki mieszkańców? Już go nie ma. Łup odbity piratom? Też go nie ma. Skarb trolla, który złupiłeś? Wydany. Co do grosza.

Co się stało z tymi pieniężmi? Zostały wydane, ukradzione, przepite, przegrane, wykorzystane na naprawy, do spłaty długów lub podatków, oddane jako szczodre datki lub ofiary wojskowe, poszły na łapówki albo zostały zużyte w dowolny inny sposób, który sobie wymyślisz. Przygotuj dobrą historię opisującą, co stało się z tymi funduszami. To może wiele powiedzieć o twoim bohaterze.

Jeśli chcesz zachować na przyszłość trochę ciężko zdobytych monet, podejmij Zajęcie *Oszczędzanie* opisane na stronie 196. Jeśli chcesz mieć pieniężne na początek następnej przygody – zarobane w sposób uczciwy lub niekoniecznie, zależnie od twojej Profesji – podejmij Zajęcie *Dochód* opisane na stronie 196.

## OBOWIĄZKI I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Z racji wykonywanej Profesji lub pochodzenia z danej Rasy możesz stracić jedno lub więcej ze swoich Zajęć.

### Z wielką władzą...

*„Zwykli ludzie nigdy nie zrozumieją, jakie brzemię dźwigam. Nie pojma ciężaru moich obowiązków. Winni nie osądzą sami siebie, a tyle wiosek wciąż czeka na oczyszczenie, albowiem nasi wrogowie są niezählani”.*

– Lothar Metzger, łowca czarownic

W miarę jak wspinasz się po szczeblach kariery, rosną oczekiwania i obowiązki, których nie da się uniknąć. Szlachetni lordowie muszą dopilnować spraw swoich majątków, mistrzowie cechów muszą nadzorować pracę swoich zakładów, a kapitanowie straży muszą pilnować swoich podwładnych. Jeśli zaniedbasz obowiązki, wkrótce stracisz status wśród równych sobie.

Jeśli osiągnąłeś jeden z dwóch najwyższych poziomów Ścieżki Profesji i nie podjąłeś Zajęcia *Dochód*, które reprezentuje wypełnianie obowiązków, twój poziom Profesji obniża się o jeden; przechodzisz z czwartego poziomu na trzeci albo z trzeciego na drugi. Nie pociąga to za sobą wydatku Punktów Doświadczenia. To jak darmowa zmiana Profesji, tyle że w dół.

Na skutek tego kroku wstecz na Ścieżce Profesji spadnie też twój Status i będziesz zarabiać mniej podczas wykonywania w przyszłości Zajęcia *Dochód*. **Rozdział 3: Klasy i Profesje** zawiera więcej informacji o Statusie. Utrata pozycji nie oznacza usunięcia jakichkolwiek Rozwinięć uzyskanych w czasie prowadzenia poprzedniej Profesji.

Jeśli chcesz, możesz jeszcze raz zapłacić koszt w PD, aby ponownie wejść na wyższy poziom Profesji i odzyskać „właściwego” miejsce w społeczeństwie.

### Rozwój elfów

*„Są chwile, gdy ledwo znoszę Altdorf. Nie chodzi o smród, jakkolwiek jest on odrażający. Nie chodzi też o zgietki. Po prostu jesteście tacy brzydzy, że by o tym nie myśleć, potrzebuję przez jakiś czas oglądać coś pięknego. Czuje, że jeśli tego nie uczynię, zacznę wkrótce krzyczeć i najpewniej nigdy już nie przestanę”.*

– Irlianmaris Ellarel, rzecznik Asurów

Elfy, nawet te, które mieszkają w imperialnych granicach, nie uważają siebie za obywatele Imperium. Są elfy wysokie, które zajmują pozycje dyplomatyczne na dworze Karla-Franza I, a także kupcy i książęta kupieccy w wielu dużych miastach Imperium. Jednak większość Asurów unika powiązań z ludźmi (nie wspominając o krasnoludach) i niewielu nazywa jakiegokolwiek Reiklandczyka przyjacielem.

Elfy leśne okazują się jeszcze bardziej nieprzystępne; są niemal mityczne i rzadko widywane. Gdy już się pojawiają, zawsze mają własne motywacje, którymi raczej nie dzielą się z innymi.

Podeczas dłuższych przerw między przygodami wszyscy elfi bohaterowie muszą podjąć jedno Zajęcie polegające na utrzymywaniu kontaktu z własną rasą i dopilnowywaniu obowiązków wobec swojego ludu. Elfy wysokie zwykle donoszą o interesujących sprawach, o których się dowiedziały, agentom Ulthuanu w Altdorfie lub Marienburgu, podczas gdy Asrai robią to samo, kontaktując się ze szpiegami z ich leśnych domostw. To Zajęcie nie zapewnia żadnej korzyści poza naturalną przewagą z faktu bycia elfem. **Uwaga:** Elfy tracą Zajęcie tylko wtedy, jeśli okres pomiędzy przygodami trwa co najmniej 3 tygodnie, zatem miałyby co najmniej 3 Zajęcia do wypełnienia.



## CENA ELFIEJ SŁAWY

Zwróć uwagę, że wysokiej rangi elfi bohaterowie, którzy nie chcą utracić Statusu w Profesji, mogą podjąć tylko jedno „darmowe” Zajęcie. Jest to zasada celowa i ma za zadanie zniwelować przewagi, które elfi bohaterowie uzyskują domyślnie, a przy tym reprezentuje dłuższy czas, który zajmuje długowiecznym elfom przystosowanie się do zmian. Oczywiście, jeśli uznajesz to za niesprawiedliwe karanie elfiego bohatera albo uważasz, że gra na tym traci, zignoruj jedno z tych ograniczeń, albo oba.

## ZAJĘCIA OGÓLNE

Poniżej zamieszczamy szczegóły dotyczące Zajęć, które mogą podejmować pomiędzy przygodami dowolni bohaterowie.



## NA WŁASNA RĘKE

Zajęcia przeznaczone są do wykonywania przez poszczególnych bohaterów, ale jeśli istnieją powody, by wzięło w nich udział więcej członków drużyny, postarajcie się takie sytuacje rozgrywać. Podobnie niektóre Zajęcia mogą okazać się naturalnymi punktami startowymi nowych przygód. Na przykład jeśli gracz stracił wszystkie fundusze podczas Zajęcia *Oszczędzanie*, gdzie się podzieliły te pieniądze? I czy złodzieje zostawili jakieś ślady?

## Dochód

To Zajęcie obejmuje liczne sposoby zarabiania pieniędzy w czasie między przygodami. Większość postaci najprawdopodobniej będzie pracować w konkretnym fachu – łowcy nagród odbierają nagrody, strażnicy rzeczni strzegą rzek, zabójcy trolli zabijają trolli – inni mogą polegać na lukratywnej umiejętności. Zamóżniejsi bohaterowie, tacy jak szlachcice i kupcy, mogą dostawać pieniądze za (krótkie) dogadzanie rodzinie lub pobierać odsetki od swoich inwestycji i przedsięwzięć biznesowych. Łotrykowie mają liczne możliwości gromadzenia funduszy, chociaż lepiej nie dopytywać się o szczegóły.

Spróbuj krótko opisać, jak dokładnie twój bohater zarabia pieniądze. To powinno w ciekawszy sposób pogłębić historię postaci bez wywoływania bezpośrednich konsekwencji. MG oczywiście może na podstawie takich opowieści gromadzić przydatne lub złowieszcze pomysły do wykorzystania w przyszłości. Następnie uzyskasz dochód, z którym zaczniesz następną przygodę. Jest to standardowy dochód, który określa twój Status (patrz strona 51). Pewne wyniki na *Tabeli Wydarzeń* na stronie 193 mogą bezpośrednio wpływać na twoje dochody. Pieniądze, które uzyskujesz z Zajęcia *Dochód*, otrzymujesz dopiero po wydaniu pieniędzy z twojej ostatniej przygody (patrz *Forsy jak lodu*).

Oprócz uzyskania funduszy do wykorzystania w przyszłości, jeśli jesteś na trzecim lub czwartym poziomie Profesji i podejmujesz to Zajęcie, utrzymasz dzięki temu swój Status. Szczegóły znajdziesz w punkcie *Z wielką władzą...* na stronie 195.

## Oszczędzanie

To Zajęcie umożliwia przechowywanie funduszy na przyszłość. Jak wspomniano w punkcie *Forsy jak lodu*, wszystkie monety pozostałe na koniec fazy „Pomiędzy przygodami” są tracone przed rozpoczęciem następnej przygody, o ile nie zostaną zachowane z wykorzystaniem tego Zajęcia. Jeśli zatem masz spory zapas gotówki, być może warto wybrać *Oszczędzanie*. Jeśli korzystasz z Zajęcia *Oszczędzanie* w celu zachowania swoich pieniędzy, najpierw musisz zdecydować, czy chcesz oszczędzić pieniądze, wpłacając je w szacownej instytucji bankowej, czy wolisz ukryć je w jakimś mniej bezpiecznym miejscu.

**Inwestycja:** Aby móc przechowywać pieniądze w banku, musisz zajmować Status Złota albo Srebra. Pieniądze będą dość bezpieczne i powinny być naliczane od nich odsetki. Podejmując Zajęcie *Oszczędzanie* w celu złożenia depozytu, ustal stopę procentową konta, wybierając liczbę od 1 do 10 (ewentualnie możesz po prostu rzucić 1k10). Jest to stopa procentowa, którą uzyskasz, oraz poziom ryzyka mówiący, czy nie stracisz na tej inwestycji. Wypłata funduszy wymaga kolejnego Zajęcia *Oszczędzanie*. Może to nastąpić zaraz po wstępny Zajęciu albo po zakończeniu kolejnych przygód. Rzuć 1k100: jeśli wynik rzutu jest równy lub niższy od twojej stopy procentowej, instytucja zbankrutowała i straciłeś wszystkie pieniądze. Jeśli wynik jest wyższy od stopy procentowej, otrzymujesz kwotę wejściową plus naliczone odsetki.

**Ukrycie:** Wszyscy bohaterowie mogą zdecydować się na schowanie swojego łupu. To ryzykowna strategia, wymagająca ukrycia pieniędzy przy sobie, w sienniku albo zakopania ich gdzieś. Tak przechowywane pieniądze nigdy nie zapewniają odsetek. Gracze mogą wydobyć zasoby z ukrycia na początku przygody bez podejmowania Zajęcia. Rzuć 1k100: jeśli wyrzucisz 10 lub mniej, twoja kryjówka została znaleziona i straciłeś wszystkie pieniądze. W innym przypadku odzyskujesz schowane fundusze. Pomyślnie odzyskane pieniądze będą dostępne na początku następnej przygody, nie licząc wszelkich funduszy zdobytych dzięki Zajęciu *Dochód*.

**Przykład:** *Dzięki odwadze okazanej w starciu z bordą zielonoskórką (nie mówiąc o udanym plądrowaniu) Gerhard i Ulli zdobyli lupy wartę po 10 złotych koron. Zawsze roztrąbny Gerhard postanawia złożyć swoje pieniądze w szanowanym domu bankierskim Bent, Crooke & Scarper. MG rzuca 1k10 z wynikiem 6. Gerhard zarobi 6% odsetek od swojego depozytu (12 srebrnych szylingów, patrz strona 288), a bank zbankrutowie, jeśli wyrzuci 6 lub mniej w rzucie 1k100, gdy bohater spróbuje podjąć pieniądze.*

*Ulli – hazardzista z natury – zakopuje swoje pieniądze w pobliżu kamienia milowego na drodze do Ubersreiku. Nie musi wykonywać osobnego Zajęcia, by uzyskać dostęp do swojego łupu, ale pechowo wyrzuci 7, gdy próbuje go odzyskać, i znajduje tylko świeżo poruszoną ziemię, pustą skrzynkę oraz całą masę żaru.*

## Porada u znawcy

Stary Świat jest pełen prastarej, tajemnej wiedzy, jednak te informacje nie są dostępne na zwołanie i trzymane w jakimś magicznym pudełku w twojej kieszeni. Jeśli chcesz zdobyć nieco z tej wiedzy, najpierw musisz znaleźć eksperta. Możesz podjąć Zajęcie *Porada u znawcy* w celu uzyskania dostępu do kolejnego Zajęcia, jak na przykład: *Zlecenie, Szkolenie albo Szlifowanie talentów*, albo by uzyskać konkretne informacje.

To Zajęcie ma dwie fazy: zlokalizowanie znawcy, a następnie porada. Najpierw musisz zlokalizować znawcę (tę fazę można pominać za zgodą MG, jeśli już udało ci się poznać odpowiedniego eksperta podczas twoich przygód). Wykonaj **Wymagający Test (+0) Plotkowania** (Poziom Trudności tego Testu może zostać zmodyfikowany w zależności od wielkości miejscowości, w której aktualnie przebywa twój bohater). Jeśli Test jest udany, zlokalizowałeś znawcę. Jeśli jest nieudany, zlokalizowałeś w okolicy najbliższego samozwańczego specjalistę, a MG ma wolną rękę w ustaleniu jakości i trafności zdobytych porad. Oczywiście możesz odmówić słuchania tego dość podejrzanej źródła informacji, ale nigdy nie wiadomo, czy nie okaże się nieoszlifowanym diamentem. Mistrzowie Gry bywają przekorni.

Po udanym zlokalizowaniu znawcy musisz przekonać go, by z tobą porozmawiał. Jeżeli porada nie jest skomplikowana, to może wystarczyć **Prosty Test Charyzmy** albo skromny datek dla miejscowości świątyni Vereny. W bardziej ekstremalnych przypadkach konieczne może być zaciągnięcie jednej lub większej liczby Przysług (patrz *Wyświetlacz mi przysług!*), które mogą być spłacone podczas przyszłej przygody, albo poświęcenie odpowiedniej liczby Zajęć pomiędzy przyszłymi przygodami. Poziom zaciągniętej Przysługi zależy od złożoności informacji (i wiążącym się z nimi bezpieczeństwem), które chcesz uzyskać – ustala to MG.

Dokładny charakter zdobytych informacji zależy od znawcy, z którym się konsultujesz, i od tego, czego chcesz się dowiedzieć. Uczniowie będą znali pochodzenie i pełną historię tematu, który jest ich specjalnością; czarodzieje Kolegiów Magii w Altdorfie znają naturę różnych magicznych i mystycznych obiektów, szczególnie jeśli powiązane są z ich własną tradycją. Główny aptekarz potrafi zidentyfikować nawet najrzadszą truciznę; uczony wyznawca Vereny może mieć informacje dotyczące rozmaitych wydarzeń historycznych. W skrócie: specjalizacja znawcy wpływa na to, w jaki sposób zostanie przekazana wiedza i na ile ten przekaz będzie stronniczy.

Oprócz wszelkich konkretnych informacji, które MG przekazuje graczowi, udane Zajęcie *Porada u znawcy* wykorzystane do zdobycia wiedzy (a nie do udostępnienia innego Zajęcia) zapewnia ci specjalny Przerzut Znawcy (znotuj to na karcie bohatera pod Uwagami). Tego przerzutu możesz użyć wyłącznie w Teście konkretnie odnoszącym się do odkrywanej wiedzy i musi on zostać wykorzystany przed zakończeniem twojej następnej przygody.

## Szkolenie

Zajęcie *Szkolenie* umożliwia trenowanie Umiejętności lub Cech nieobjętych wybraną Profesją – traktuje się je tak, jakby należały do tej Profesji. Oprócz normalnego kosztu w PD musisz także zapłacić nauczycielowi. Szkolenie w Umiejętnościach Podstawowych i wszystkich Cechach kosztuje PD+1k10 brązowych pensów, gdzie PD to liczba PD odpowiadająca kosztowi zakupu Rozwinięcia. Nauka wszystkich Umiejętności Zaawansowanych kosztuje dwukrotność tej sumy. Więcej na temat Rozwinięć na stronie 43.





## WYSWIADCZ MI PRZYSŁUGE!

Przysługa to przyszłe obciążenie, które bierzesz na siebie w zamian za jakiegoś rodzaju niezwłoczną pomoc. W Starym Świecie złamanie danego słowa to zachowanie odbiegające od powszechnie obowiązującej normy i niesie za sobą znaczące implikacje społeczne. Nikt nie ufa wiarołomcom, co oznacza, że ich Status obniża się o 1 (patrz strona 49). Potężni i niebezpieczni ludzie odbierają to bardzo, *bardzo* źle, gdy ktoś odmówi wykonania winnej im Przysługi – mogą się z tym wiązać krwawe konsekwencje. Potężne jednostki często stwierdzają, że znacznie przydatniej jest mieć różne osoby, które są im winne Przysługi, zamiast po prostu domagać się pieniędzy za udzieloną im pomoc. Co więcej, to może być dobra inwestycja: pomóż studentowi dzisiaj, poproś w zamian o pomoc wziętego prawnika lata później. Różni ludzie mogą nazywać przysługi „prosbami”, „usługami” lub „zobowiązaniami”, ale koniec końców wszystkie sprowadzają się do tego samego.

Przysługi występują na trzech poziomach. Mogą być: Małe, Duże albo Znaczące. Niezależnie od poziomu Przysługi, w niemal wszystkich przypadkach ktoś, kto chce skorzystać z zaległej Przysługi, bierze pod uwagę możliwości i charakter osoby, którą poprosi o odwdzięczenie się. Na przykład nie ma sensu żądać, by kapłanka Shallyi zamordowała skrytobójczo kupca, nawet jeśli jest winna Znaczącej Przysługi. Mimo wszystko bohaterowie niezależni mogą wykorzystywać Przysługi w sposób, który podda próbce kodeks moralny twojego bohatera.

- **Mała Przysługa** reprezentuje proste zadanie, które może zostać wykonane w nie więcej niż kilka godzin. Może musisz zastać wolontariuszem w shallyańskim domu miłosierdzia albo wstawić się za kimś? Za pozwoleniem MG możesz podjąć Zajęcie, by spłacić taką przysługę.
- **Duża Przysługa** to przedsięwzięcie bardziej czasochłonne lub ryzykowniejsze. Jego wykonanie może zająć do kilku tygodni i wymagać podróżowania. Może jesteś potrzebny jako czujka w serii włamań, masz przekonać dokerów i woźników, by zaniechali wojny cechów, albo przetransportować przesyłkę do innego miasta? Za pozwoleniem MG możesz podjąć dwa kolejne Zajęcia (albo i więcej), by spłacić tę przysługę.
- **Znacząca Przysługa** jest stosunkowo rzadka i prawie na pewno będzie wiązała się z zagrożeniem dla zdrowia i życia. Może wymagać podróży trwających miesiące i prawdopodobnie wywoła znaczącą ilość przemocy. Może zostaniesz poproszony o wyeliminowanie szefa konkurencyjnego gangu, wybicie obozowiska goblinów albo wszczęcie rozruchów? Znaczących Przysług nie można spłacić za pomocą Zajęć; są rozgrywane jako pełne przygody.

W przypadku większości umiejętności znalezienie nauczyciela nie powinno być trudne, z pewnością nie w dużym mieście, takim jak Altdorf, ale niektóre szczególnie nietypowe Umiejętności mogą wymagać poszukiwań odpowiedniego instruktora. Zapewne będzie to oznaczało wykorzystanie Zajęcia *Porada u znawcy* – w końcu „profesjonalisci”, którzy mogą nauczyć prawidłowego otwierania zamków, zazwyczaj się nie reklamują. Inne umiejętności, zwłaszcza związane z Wiedzą, często wymagają dostępu do uczelni, a niektóre są w Imperium wprost zakazane. Znalezienie nauczyciela zdolnego (i chętnego) udzielić instruktażu w jednej z zakazanych dziedzin – takich jak związane z Niszczycielskimi Potęgami lub nekromancją – bywa szczególnie niebezpieczne. Samo szukanie takiego osobnika może być przygodą. Ponadto tacy nauczyciele zażąдают za naukę znacznie więcej, niż wynosi „zwykła stawka”, i zapewne będą wymagali zaciągnięcia Znaczącej Przysługi (patrz *Wyswiadcz mi przysługę!*).

### Szlifowanie Talentów

Jedna rzecz to nauczyć się Umiejętności, którą można łatwo ćwiczyć, ale czym innym jest nauczenie się czegoś, do czego potrzeb-

ne są szczególnie uzdolnienia. To Zajęcie umożliwia podjęcie próby nauczenia się Talenta, którego nie obejmuje bieżąca Profesja. Nie ma żadnej gwarancji, że ta próba się powiedzie. Oznacza to, że jest spora szansa, iż nie uda ci się nauczyć Talenta, który chcesz opanować, i wydasz PD oraz pieniądze nadaremnie.

Möesz nauczyć się Talenta tylko wówczas, kiedy masz odpowiedniego nauczyciela. W większości miast nie będzie to stanowiło problemu, ale jeśli Talent jest wyjątkowo rzadko spotykany albo jeśli znajdujesz się daleko od dużego miasta, MG może wymagać najpierw ukończenia Zajęcia *Porada u znawcy*.

Po zdobyciu nauczyciela opłata za nauczanie Talenta wynosi 2k10 szyllingów na każde 100 PD, które normalnie kosztowałby jego zakup. Jeśli zapłacisz to wynagrodzenie, spróbuj wykonać **Trudny (-20) Test** z wykorzystaniem Cechy lub Umiejętności najbardziej odpowiadającej temu Talentowi (co ustala MG). Jeśli test jest udany, nauka się powiodła. Zapisz Talent. Jeśli nie, tym razem ci się nie udało, ale możesz spróbować ponownie w przyszłym Zajęciu i dostajesz modyfikator +10 za każdą nieudaną próbę.

## Tresura

Spędzasz czas na tresowaniu jednego ze swoich zwierząt. Wykonaj **Przeciętny (+20) Test Tresury**. Jeśli jest udany, dodaj zwierzęciu jedną Umiejętność spośród wymienionych w ramach Cechy stworzenia *Wyszkolony* (patrz strona 323).

## Wynalaczcość!

Wynalaczcość umożliwia wynajdowanie nowych elementów wyposażenia. Dokonuje się tego w dwóch fazach: Planowania i Konstruowania. Aby zaplanować nowy element wyposażenia, najpierw musisz zdecydować, które rzeczy z wyposażenia chcesz połączyć w celu stworzenia nowego wynalazku. Na przykład pistolety mogą być łączone z innymi pistoletami, by stworzyć pistolety samopowtarzalne, a bomby można łączyć z gołębiami, tworząc bombowe gołębie. Popuść wodze wyobraźni. Jeśli masz już gotowy plan, pora sporządzić schematy wynalazku, co zabiera 1 Zajęcie. Wykonaj **Test Rzemiosła (Inżynieria)** o Trudności ustalonej przez MG w zależności od tego, jak odjechane jest propowane przez ciebie połączenie wyposażenia. Jeśli test się uda, możesz rozpocząć Konstruowanie. Każdy zdobyty PS daje +1 PS do próby zbudowania twojego wynalazku. Oznacza to, że plany zostały dobrze przygotowane i są zrozumiałe.

Aby skonstruować wynalazek, musisz podjąć Zajęcie *Wytwarzstwo* albo *Zlecenie*. Jeśli jest to *Wytwarzstwo*, konstrujesz przedmiot samodzielnie. Musisz posiadać Umiejętności pozwalające korzystać z elementów wyposażenia, które łączysz. Zatem jeśli chcesz połączyć gołębie z bombami, musisz znać Tresurę i Rzemiosło (Materiały Wybuchowe). Poziom Trudności wyrobu wynalazku jest zawsze Bardzo Trudny (-30), a PS ustalany tak jak zwykle. Surowce potrzebne do skonstruowania wynalazku kosztują dwa razy tyle, ile wynosi cena bazowa łączonych elementów wyposażenia, a ich Dostępność odpowiada Dostępności najrzadszego z elementów wyposażenia wykorzystywanych w wynalazku. Jeśli składasz *Zlecenie* na wykonanie wynalazku, zapewne trzeba będzie najpierw podjąć Zajęcie *Porada u znawcy* w celu znalezienia kogoś, kto posiada wymagane umiejętności. Gdy to zostanie zrobione, wykonaj Zajęcie *Zlecenie* jak normalnie. Zlecenie pracy kosztuje sześć razy tyle, ile wynosi łączna cena bazowa elementów wyposażenia, które mają zostać połączone. Sfinalizowanie dokładnych zasad twojego nowego wynalazku należy do MG.

## Wytwarzstwo

Zamiast przeszukiwać sklepy lub zlecać komuś innemu wykonanie ciężkiej pracy, tworzysz własne wyposażenie osobiste. *Wytwarzstwo* umożliwia stworzenie dowolnego elementu wyposażenia spośród wymienionych w **Rozdziale 11: Przewodnik Konsumenta** (lub czegokolwiek innego, na co zgodzi się MG), o ile masz odpowiednie Umiejętności Rzemiosła. Aby to zrobić, musisz mieć właściwe Narzędzia pracy, surowce i dostęp do odpowiedniego warsztatu. Generalnie surowce do wyrobu wybranego wyposażenia będą kosztowały jedną czwartą bazowej ceny danego przedmiotu. Muszą zostać kupione, zanim rozpocznie się *Wytwarzstwo* (ich Dostępność określa MG); MG może stwierdzić, że surowce są tańsze albo droższe, w zależności od elementu wyposażenia, który ma zostać stworzony, oraz charakteru wymaganych surowców.

Aby stworzyć element wyposażenia, wykonaj **Wydłużony Test Rzemiosła** na Poziomie Trudności ustalonym przez MG. Zazwyczaj jako ogólne odniesienie wykorzystuje się Dostępność Wypożyczenia.

| Dostępność  | Poziom Trudności    |
|-------------|---------------------|
| Powszechna  | Przeciętny (+20)    |
| Ograniczona | Wymagający (+0)     |
| Rzadka      | Trudny (-10)        |
| Egzotyczna  | Bardzo trudny (-30) |

Liczba PS wymaganych do powodzenia Testu także jest ustalana przez MG z wykorzystaniem jako wskazówki bazowej ceny elementu wyposażenia podanej w **Przewodniku Konsumenta**.

| Cena bazowa | PS  |
|-------------|-----|
| Brąz        | 5   |
| Srebro      | 10  |
| Złoto       | 15+ |

Wymagane PS są dalej modyfikowane przez Zalety lub Wady tworzonego wyposażenia. Każda Wada zmniejsza o połowę wymagane PS, a każda Zaleta dodaje +5 PS (najpierw dzielisz na pół na skutek Wad, potem dodajesz PS za Zalety).

Każde Zajęcie zużyte na *Wytwarzstwo* pozwala na wykonanie jednego rzutu do Wydłużonego Testu. Niedokończona praca może być przechowywana w dowolnym miejscu, które traktujesz jako swoją kwaterę, albo noszoną ze sobą podczas przygody, o ile jest to możliwe.



## SPRZĘT NIESTANDARDOWY

Za pozwoleniem MG bohater może podjąć dwa (lub więcej) kolejne Zajęcia *Zlecenie*, by uzyskać jeszcze bardziej niezwykłe przedmioty. To może być spersonalizowane zamówienie w Gildii Inżynierów, rzadka, silna trucizna albo zaklęty przedmiot. Zasadniczo takie obiekty osiągają ceny od „bardzo wysokiej” do „powalającej” i mogą wiązać się z jedną lub dwoma Przysługami (patrz *Wyświadczenia przysługę*!), a nawet wymagać całej przygody w celu zdobycia surowców.

## Zlecenie

A zatem chcesz wejść w posiadanie jednego z legendarnych pistoletów samopowtarzalnych von Meinkopta? Albo wykonanego na zamówienie hełmu z personalizowanym grzebieniem na szczycie, reprezentującym twoje spektakularne zwycięstwa? Zajęcie *Zlecenie* umożliwia nabycie niezwykłych lub wysoce specjalistycznych przedmiotów, które nigdy nie są po prostu „na sklepie” w sklepach Imperium. Ponadto umożliwia zamówienie wyrobu unikatowych obiektów. Jednak takie rzeczy wymagają czasu...

Jeśli szukasz przedmiotu o Dostępności Egzotycznej i znasz źródło zdolne do jego zdobycia lub wytwarzania, możesz podjąć to Zajęcie, wydać potrzebne fundusze i złożyć zamówienie. Przedmiot będzie gotowy do odbioru po zakończeniu twojej następnej przygody. Bohater może zamówić tylko jeden Egzotyczny przedmiot na dane Zajęcie; nabycie kolejnych przedmiotów będzie wymagało podjęcia następnych Zajęć *Zlecenie*. Jeśli nie znasz odpowiedniego źródła danego przedmiotu, najpierw musisz podjąć Zajęcie *Porada u znawcy*.

## Zmiana Profesji

W społeczeństwie tak ściśle hierarchicznym, jak to panujące w Imperium, zmiana profesji może wymagać zacięcia i wytrwałości. Znacząco może w tym pomóc poświęcenie czasu na nawiązanie odpowiednich kontaktów i zrozumienie nowych wymagań. Zakładając, że MG się zgodzi i masz skompletowaną bieżącą Profesję, możesz za darmo przenieść swojego bohatera na dowolny Poziom dowolnej Profesji, o ile pasuje to do jego historii. Jeśli nie masz skompletowanej bieżącej Profesji, zmiana kosztuje dodatkowo 100 PD. Czas spędzony na tym Zajęciu reprezentuje poznawanie odpowiednich osób, wręczanie łapówek, zdobywanie zezwoleń i licencji, ogłaszać się oraz podobne działania.

## ZAJĘCIA WŁAŚCIWE DLA KLASY

Zajęcia właściwe dla Klasy są zwykle prostsze niż Zajęcia ogólne i często zapewniają korzyści bardziej dopasowane do specjalności bohaterów. Te Zajęcia są dostępne dla wszystkich postaci, ale jeśli BG nie należy aktualnie do Klasy właściwej dla danego Zajęcia, każdy związany z nim test wykonuje się na Poziomie Trudności o jeden wyższym – na przykład Trudnym (-20) zamiast Problematycznego (-10).

### Najnowsze wieści

#### *Wędrowcy, Wodniacy*

Dzięki temu Zajęciu można poznać najnowsze wieści ze świata. Wykonaj **Wymagający Test (+0) Plotkowania**. Jeśli ci się uda, zasłyszysz ciekawą plotkę; każdy PS dodaje kolejną plotkę, która może być powiązana z nadchodzącą przygodą. Jeśli test pójdzie naprawdę źle (Zdumiewająca Porażka), dowiadujesz się czegoś nieprawdziwego, chociaż jesteś przekonany, że to prawda. Aby to działało w grze, MG może wykonać ten rzut w tajemnicy, w twoim imieniu.

### Obserwacja celu

#### *Łotrzykowie*

To Zajęcie wykorzystujesz do obserwowania potencjalnego celu i by zapewnić sobie przewagi podczas przyszłych działań przestępczych. Szarlatan może obserwować kupca, aby w przyszłości lepiej naśladować go podczas oszustwa. Hiena Cmentarna może kręcić się w pobliżu świątyni Morra, przyglądając się wchodząącym i wychodzącym kapłanom, by zyskać pojęcie o rozkładzie ich zajęć oraz o planie przestrzennym Ogrodu Morra.



Wykonaj **Wymagający (+0) Test Percepcji**, chociaż Trudność może być zmodyfikowana w przypadku szczególnie łatwych albo trudnych celów. Jeśli ci się uda, możesz raz podczas swojej następnej przygody odwrócić kostki w Teście powiązanym z wybranym celem. Zapisz to na swojej karcie bohatera. Możesz podejmować to Zajęcie wielokrotnie, jeśli chcesz. Co więcej, MG powinien przekazać ci informacje (lub dezinformacje!) dotyczące twojego celu zgodnie ze zdobytymi przez ciebie PS.

## Reputacja

### *Uczeni, Mieszczanie, Dworzanie*

Mówią się, że pieniądze mają siłę przekonywania. Jeśli chcesz poszerzyć wpływy i poprawić Status, szukuj się na wydawanie gotówki. Gdy pieniądze przestaną płynąć, wszelka premia do reputacji wygaśnie, dlatego wykorzystaj tę przewagę, dopóki trwa.

Bohaterowie mogą wydać pieniądze, aby podnieść swój Status o 1 na czas kolejnej przygody, po której premia wygasła. Kosztuje to równowartość twojego maksymalnego dochodu, jaki uzyskujesz przez Zarabianie (patrz strona 52) — — zatem jeśli normalnie zarabiasz 4k10 pensów, to będzie kosztowało 40p — i wymaga **Wymagającego Testu (+0) Umiejętności Profesji**. Jeśli test się uda, twój Status rośnie o 1. Jeśli osiągniesz Zdumiewający Sukces (+6), Status rośnie o 2. Jeśli test się nie uda, tylko zmarnowałaś pieniądze. Jeśli wyrzucisz Zdumiewającą Porażkę (-6), podlizywanie się tak rozjaszyło osoby z otoczenia, że twój Status maleje o 1 na czas całej następnej przygody.

## Sianie zamętu

### *Mieszczanie, Pospolstwo*

Jeśli masz zamiar wznieść niepokój społeczny, podejmij Zajęcie *Sianie zamętu*. Rozmawiając z miejscowymi obywatelami, prowadząc spotkania i angażując się, możesz tak kierować rozmowami, by powoli podsycić gniew i niechęć przeciwko wskazanej osobie, grupie lub instytucji. Wymaga to czasu, dlatego próba *Siania zamętu* zabiera dwa Zajęcia (a ponadto liczy się jako Zajęcie *Dochód*, jeśli prowadzisz karierę Agitatora).

Aby podjąć Zajęcie, najpierw musisz wykonać **Przeciętny (+20) Test Plotkowania** w celu rozpoznania, kto rządzi okolicą. Jeśli ci się uda, wykonaj test **Charyzmy** o Trudności zależącej od tego, jak bardzo niepopularny jest cel. Wzniecenie gniewu przeciwko nękającemu innych szlachcicowi może wymagać Łatwego (+40) testu, podczas gdy podburzenie tłumu przeciw dobrzej pracy shallyańskiego hospicjum może być **Trudne (-20)**. Jeśli nie uda się którykolwiek z tych testów, Zajęcie kończy się niepowodzeniem.

Jeśli testy będą udane, łatwiej ci będzie wzniecić gniew tłumu przeciwko wybranemu celowi. Podczas następnej przygody możesz wykonać Test **Charyzmy**, by skierować wzburzony tłum przeciwko celowi. Poziom Trudności testu ustala MG, biorąc pod uwagę, jak dobrze zostało zaplanowane podburzenie tłumu.

Sukces oznacza, że udało ci się zebrać dość gniewnych osób, by doprowadzić do konfrontacji z celem, obrzucania go znie wagami, żądań sprawiedliwości, rzucania zgnilymi warzywami i ogólnego nękania obiektu gniewu tłumu. Sukces Imponujący lub Zdumiewający może doprowadzić do niekontrolowanego linczu, a nawet prób spalenia ofiary na stosie! Porażka oznacza, że ludzie nie chcą zaplonąć gniewem. Porażka o kilka PS oznacza, że cel lub jego sympatycy stają się świadomi twoich knowań.

Gdy już zdobędziesz posłuch tłumu (po udanym podjęciu tego Zajęcia), możesz spróbować poprowadzić tłum przeciwko innemu celowi w czasie tej przygody, chociaż jest to trudniejsze, a Trudność Testu **Charyzmy** jest wyższa o dwa poziomy.

## Trening walki

### *Wędrowcy, Wojoownicy*

Umiejętności bojowe wojskowników, którzy dawno nie odwiedzili pola bitwy, pogarszają się. Ciężki, regularny trening pozwala temu zapobiec, a ponadto zapewnia dodatkową przewagę w chwili potrzeby. Jeśli podejmiesz to Zajęcie, spędzasz czas na ćwiczeniu z bronią, którą znasz, doskonaląc umiejętności z myślą o dniu, gdy przyda się to najbardziej.

Po podjęciu tego Zajęcia wykonaj **Wymagający (+0) Test** z użyciem właściwej Broni Białej lub odpowiedniej Broni Zasięgowej. Jeśli ci się uda, możesz raz podczas swojej następnej przygody odwrócić kostki w Teście tej Umiejętności. Zapisz to na swojej karcie bohatera. Możesz podejmować to Zajęcie wielokrotnie, jeśli chcesz.

## Zgłębianie wiedzy

### *Uczni*

To Zajęcie umożliwia poszukiwanie dokładniejszej wiedzy dotyczącej określonego tematu, na przykład miejsca stoczenia bitwy, słynnego wydarzenia historycznego albo osoby. Bohater musi mieć dostęp do odpowiedniej składowicy wiedzy, takiej jak biblioteka, Annały krasnoludzkiej twierdzy, zapiski gildii albo świątynia Vereny.

Wykonaj **Przeciętny (+20) Test Wiedzy**, wykorzystując specjalizację odpowiednią do informacji, której szukasz. Jeśli nie masz odpowiedniej specjalizacji Wiedzy i umiesz czytać, wciąż możesz spróbować czegoś się dowiedzieć, ale będzie to wymagało **Przematywnego (-10) Testu Inteligencji**. Jeśli ci się uda, dowieš się czegoś interesującego, przydatnego albo uzyskasz skrywaną wiedzę na badany temat; każdy PS dodaje kolejny fragment informacji. Jeśli test pójdziesz naprawdę źle (Krytyczna lub Zdumiewająca Porażka), dowiadujesz się czegoś nieprawdziwego, choć jesteś przekonany, że to prawda. Aby to działało w grze, MG może wykonać ten rzut w tajemniczy, w twoim imieniu.

# ♦ RELIGIE I WIARA ♦



Oznaki oddawania religijnej czci w Starym Świecie widoczne są wszędzie – od przewspaniałych świątyń w wielkich miastach po skromne, przydrożne kapliczki i domowe ołtarzyki. Staroświątowcy robią, co w ich mocy, by zabiegać o łaskę swoich bogów.

Wysokiej rangi klerycy są bogaci i potężni. Dysponują również znacznymi wpływami i prestiżem, co arystokraci. Zupełnie inaczej wiedzie się wioskowym kapłanom, którzy zajmują się duchowymi potrzebami wiejskich społeczności, wygłaszały kazania o dogmatach swojej wiary i wstawiają się u bóstw opiekuńczych w imieniu zgromadzenia wiernych. Kilka wyznań utrzymuje ponadto zakony świątynne. Te prywatne armie żołnierzy-kapłanów odpowiadają przed głową swojego wyzwania, a nie przed jakimkolwiek szlachcicem czy Księciem-Elektorem. To prowadzi czasem do znaczących tarć politycznych.

## BOGOWIE

Lud Starego Świata uznaje wiele bóstw. Niektóre z nich wielbione są w całym Starym Świecie; niektóre cieszą się czcią tylko wybranego narodu lub wyznania; a niektóre są patronami zaledwie jednego miasteczka lub profesji.

### BOGOWIE IMPERIUM

Panteon bogów w Imperium dzieli się na trzy ogólne kategorie: Dawnich Bogów, Klasycznych Bogów i Bogów Regionalnych. Spośród nich wyróżnia się Sigmar, pierwszy Imperator i bóstwo opiekuńcze Imperium jako całości.

### Dawni Bogowie

Dawni Bogowie to nazwa odnosząca się do panteonu bóstw wyznawanych w czasach, gdy Imperium było nieprzebytej puszczą zaludnianą przez wędrownie plemiona barbarzyńców. Wielu Dawnich Bogów było patronami jednego z plemion i do dziś niektórych z nich wciąż wiąże się z odwiecznymi terenami łowiectwem tych prastarych ludów. Chociaż niewielu mówi to głośno, liczni obywatele uważają Dawnich Bogów za prawdziwe bóstwa Imperium, natomiast Bogów Klasycznych za stosunkowo nowych przybyszów.

Z upływem czasu prym wśród Dawnich Bogów zaczęła wieść piątkę bogów czczonych przez dominujące kulty szerzące się od jednego końca Imperium do drugiego: Ulryk, Taal, Rhya, Mann i Morr. Reprezentują oni pierwotne sfery wojny, natury, płodności, mórz i śmierci.

### Klasyczni Bogowie

Klasyczni Bogowie przybyli z południowych krain, Tilei, Estalii i Księstw Granicznych, razem z handlem i kontaktami dyplomatycznymi. Dziś ich religie cieszą się popularnością w kosmopolitycznych miasteczkach i miastach, a niektórzy szlachcice i mieszczanie skrycie uważają te bóstwa za bardziej wyrafinowane od Dawnich Bogów – chociaż niewielu zaryzykowałoby wyrażanie takich opinii na głos!

Najbardziej rozpowszechnione kulty Klasycznych Bogów w Imperium poświęcone są Verenie, Myrmidii, Shally i Ranaldowi, patronom mądrości, strategii, milosierdzia i podstępów. Za nimi chowa się także Khaine, Bóg Morderstwa, jednak jego kult jest zakazany w większości miejsc.

### Bogowie Regionalni

Imperium ma bardzo rozmaitych bogów – patronów prowincji, miast, lasów, jezior, rzek, rzemiosł i wielu innych rzeczy. Bogowie Regionalni zgrupowani są w skomplikowane panteony z miejscowościowych legend i mitów. Często mają oddane im małe kulty, ale niewiele z nich osiągnęło znaczniejsze wpływy. Jednakże istnieją wyjątki: wysoko ponad pozostałych Bogów Regionalnych wznosi się religia Handricha, Boga Handlu, która bardzo rozprzestrzeniła się wraz z handlem i obecnie cieszy się znaczącą popularnością wśród rosnącej klasy kupieckiej w Imperium.

### Sigmar

Sigmar założył Imperium ponad dwa tysiące lat temu, a jego legenda opowiada o tym, jak pobił niepojęte siły wrogów i pokonał niemożliwe przeszkody. Królował przez pięćdziesiąt lat, po czym abdykował i wybrał się na wschód, by zwrócić swój magiczny młot bojowy, *Ghal-Maraz*, tym, którzy go wykuli: jego dawnym sprzymierzeńcom, krasnoludom. Sigmara nigdy więcej nie widać. Niedługo potem wyrocznie i prorocy zaczęli głosić, że Sigmar osiągnął boskość, wyniesiony przez Ulryka przed całym panteonem bogów dawnych i nowych.

Dziś, wiele stuleci później, kult Sigmara, patrona Imperium, rozpowszechnił się do tego stopnia, że jego przywódca, Wielki Teognista, dzierżyć może większą władzę niż sam Imperator.

### INNE PANTEONY

Różne kraje i rasy Starego Świata mają swoje własne bóstwa. Według teologów niektóre z nich są aspektami innych bóstw wznawanych pod różnymi imionami. Inni bogowie są czczeni szczególnie przez określone rasy: przykłady to Grungni, krasnoludzki

## BOGOWIE REIKLANDU

Podobnie jak wszystkie wielkie prowincje, Reikland ma rozlicznych Bogów Regionalnych, z których niektórzy doczekali się nawet małych, ale dumnych kultów. Poniżej przykłady niektórych z nich.

| Bóg          | Domena              | Wyznawcy                       | Ofiary                                       | Uwagi  |
|--------------|---------------------|--------------------------------|--|--|
| Bögenauer    | Rzeka Bögen         | Flisacy, kupcy i bögenhafenczy | Monety, wiązki trzcin, otoczaki              | Jedna świątynia w Bögenhafen bez stałych kleryków; kapliczki wzdłuż rzeki.                                   |
| Borchbach    | Retoryka            | Agitatorzy, politycy, prawnicy | Spisane przemowy, żołędzie, pióra do pisania | Kilka kaplic i dwie świątynie Borchbacha znajdują się w Altdorfie.   |
| Clio         | Historia            | Uczeni                         | Stare artefakty, brzoskwini, rzeźby          | Ważna świątynia Klasycznej Bogini Clio styka się z Uniwersytetem Altdorfskim.                                |
| Dyrath       | Kobiety             | Kobiety                        | Owoce, miód, krew miesięczna                 | Dyrath nie ma świątyń; zamiast tego jej sekretny kult rozpowszechniony jest wśród wiosek i osad Hägerkrybów. |
| Dziadek Reik | Rzeka Reik          | Kupcy, flisacy, rybacy         | Piwo, węgorze, srebro                        | Kapliczki rozsiane są wzdłuż całego biegu rzeki Reik, ale oficjalny kult nie istnieje.                       |
| Katy         | Rozbrajające piękno | Rajfurzy, kochankowie, samotni | Monety, biżuteria, stroje                    | Świątynie Katyi służą również jako burdele w miasteczkach Vorberglanu.                                       |

bóg górnictwa i krasnoludzkiej dumy; Isha, bogini płodności i natury, postrzegana jako matka wszystkich elfów; oraz Esmerelda, niziołkowa bogini ogniska domowego, domu i rodzinny.

## BOGOWIE CHAOSU

Demoniczni bogowie Królestw Chaosu stanowią największe zagrożenie dla Starego Świata. Każdy z nich pragnie doprowadzić krainy śmiertelników do całkowitego zniszczenia. Cześć oddawana im przez zagubione i potępione dusze jest wszechobecna i potajemna. Nieuścigani mroczni kultyści przenikają wszystkie warstwy społeczeństwa. Khorne, Nurgle, Tzeentch i Slaanesh: Bogowie Szału, Rozpaczy, Ambicji i Nadmiaru. Niewielu ośmienia się szepotać ich zwodnicze imiona, przywołują one bowiem złowrogą moc i zostawiają po sobie mutacje i grozę.

## KULTY

Stary Świat ma wiele kultów poświęconych wychwalaniu bóstw i zbieganiu o ich łaski oraz upowszechnianiu ideałów, które ucielesniają. Przywódcy tych kultów często mają wpływ na miejscową politykę. Nie tylko stanowią reprezentantów swoich bogów, ale także dowodzą setkami (jeśli nie tysiącami) kleryków i rycerzy świątynnych. To doczesna potęga, której lepiej nie ignorować.

Aby ułatwić zarządzanie swoimi licznymi członkami, większość znaczniejszych kultów dzieli się na zakony, z których wiele ma siedziby w ważnych świętych miejscach lub świątyniach.

### Zakony

Większość kultów Starego Świata dzieli się na zakony. Każdy z nich skupia się na różnych aspektach podległych jego bogu. Zakony przybierają wiele różnorakich form, włącznie z klasztornymi zakonami mnichów lub zakonnic, świętynnymi zakonami rycer-

zy, zakonami kapłańskimi, które zajmują się świętymi potrzebami społeczności, oraz żebraczymi zgromadzeniami pielgrzymów, którzy wędrują po Starym Świecie, zazwyczaj utrzymując się z jałmużny. Każdy zakon zorganizowany jest inaczej, zgodnie z prawem i tradycją danego kultu. Jednak we wszystkich przypadkach zakony przysięgają posłuszeństwo głowie swojego kultu, a nie miejscowej szlachcie.

### Święte miejsca

Kulty opiekują się świętymi miejscami rozsianymi po całym Starym Świecie. Wiele z tych miejsc wiąże się z legendarnymi czynami bogów w czasach mitycznych. Większość chroniona jest przez budynki takie jak świątynie, opactwa, kapitularze lub klasztory. Niektóre starsze lub mniej znane miejsca kultu wyróżnia tylko kapliczka lub rzadko odwiedzana kaplica. Budynki kultu są zwykle pięknie dekorowane we wnętrzu i na zewnątrz scenami z mitologii danej religii. Ich rozmiary i plany ogólne bardzo różnią się między sobą i często naśladują regionalne style architektury. Niektóre mieszczą w sobie ogromne bogactwa, szczególnie w miasteczkach i miastach, w których zamożniejsza ludność płaci większą dziesięcینę. Gmachy znaczniejszych kultów utrzymują dziesiątki osób, włącznie ze świeckimi rzemieślnikami, strażnikami i służącymi. Natomiast mniejsze miejsca kultu prowadzone są przez nieliczną obsadę, której pomagają wolontariusze z lokalnej społeczności. Na wsi normą jest jeden kapłan pozostający na utrzymaniu wiernych.

Kapliczki i kaplice to skromniejsze pomieszczenia wielkości jednopokojowego domu lub mniejsze. Zwykle nie mają stałego kapłana, chociaż mogą podlegać pobliskiej świątyni lub – szczególnie na terenach wiejskich – wędrownemu kapłanowi, który podróży od wioski do wioski i od kapliczki do kapliczki. Pod nieobecność kapłana miejscowi wieśniacy modlą się bez nadzoru, składając niewielkie ofiary i utrzymującą kapliczkę w dobrym stanie.



## ZASADA OPCJONALNA: DROBNE MODLITWY

Modlitwy do bogów wznoszone przez tych, którzy nie są obdarzeni talentem do Błogosławienia (patrz: strona 139), rzadko doczekują się odpowiedzi, ale czasami bogowie rzeczywiście słuchają. Jest szansa na to, że modlitwy ofiarowywane w świętych miejscach zwrócią boską uwagę. Jeśli ofiara, okoliczności i motywacje są odpowiednie, MG może w tajemnicy rzucić k100, by przekonać się, czy twoje modlitwy zostały wysłuchane. Gdy wynik wynosi 01, tak się stało. Jeśli masz Umiejętność Modlitwa, MG może zwiększyć tę szansę. Gdy takie modlitwy doczekają się odpowiedzi, rezultaty mogą nieco różnić się od oczekiwanych – bogowie Starego Świata nie spełniają po prostu życzeń – ale prawie na pewno będzie to coś, co pomoże ci osiągnąć cel, który jest ważny dla danego bóstwa. To może być premia do rzutu kostką, jednorazowe użycie Umiejętności lub modlitwy, które w innym przypadku są niedostępne, albo jakaś inna korzyść.

## GŁÓWNE KULTY IMPERIUM

Chociaż w całym Imperium czci się wiele setek bogów, dziesięć z nich jest szczególnie ważnych. Każdy z nich wielbiony jest przez kulty, które obejmują wielkie prowincje. Ponad dwudziestu lat temu uzyskały one specjalną pozycję nadaną im przez Magnusa Pobożnego.

## WIELKIE KONKLAWE

Gdy Imperator Magnus Pobożny odbudowywał Imperium po Wielkiej Wojnie z Chaosem, zdał sobie sprawę, że źródłem wcześniejszych schizm i wojen domowych, które nękały jego królestwo, często bywały niepokoje religijne.

Checąc zapobiec ich powtarzaniu się, Magnus stworzył Wielkie Konklawe, spotkanie głównych kultów Imperium urządzone co pięć lat. Ma ono umożliwić zgłaszanie wszelkich pretensji i przedyskutowanie rozwiązań w obecności Imperatora, który prowadniczy spotkanie.

Chociaż w owym czasie powołanie Wielkiego Konklawe było kontrowersyjne, obecnie jest ono w pełni akceptowane, a zjazdom towarzyszą uroczystości i festyny. Wymagany jest udział reprezentantów następujących bogów: Mananna, Morra, Myrmidii, Ranalda, Rhyi, Shallyi, Sigmara, Taala, Ulryka i Vereny. Chociaż istnieją inne wpływowe kulty – takie jak kult Handricha, który obecnie stara się o miejsce na Konklawie – dziesięć aktualnie zasiadających w tej radzie kultów uważa się powszechnie za najważniejsze w Imperium.

## GŁÓWNI BOGOWIE IMPERIUM

| Bóg      | Domena                                 | Wyznawcy  | Ofiary   |
|----------|--|---|--|
| Manann   | Morza i oceany, Jałowa Kraina          | Żeglarze, rybacy, kupcy                                   | Ryby, klejnoty, złoto  |
| Morr     | Śmierć i sny, Ostermark                | Grabarze, opłakujący zmarłych, łowcy nieumarłych, mistycy | Srebrne monety, kadzidło, świece                                       |
| Myrmidia | Taktyka wojenna, Tilea, Estalia        | Estalijczycy, stratedzy, Tileńczycy                       | Włócznie, tarcze, śluby służby, trofea                                 |
| Ranald   | Podstęp, złodzieje, szczęście, biedacy | Łotrykowie, hazardziści i biedacy                         | Karty, monety, kostki, jedzenie  |
| Rhya     | Płodność, życie, lato                  | Farmerzy, zielarze, akuszerki                             | Pierwsze zbiory, pszenica, owoce                                       |
| Shallya  | Miłosierdzie i uzdrawianie             | Biedacy, lekarze, chorzy, wykorzystywane kobiety          | Jedzenie, lekarstwa, monety  |
| Sigmar   | Imperium, Reikland                     | Lud Imperium  | Młoty, monety, jedzenie  |
| Taal     | Dzicz, wiosna, Talabekland             | Pasterze, leśnicy i inni mieszkańcy wsi                   | Pozostawienie ziemi w dzikim stanie, pierwsza zdobycz łowów, zwierzęta |
| Ulryk    | Wojna, zima, wilki, Middenland         | Wojownicy, Middenlandczycy                                | Broń, trofea, piwo, wilcze skóry                                       |
| Verena   | Nauczanie, sprawiedliwość, mądrość     | Skrybowie, prawnicy, uczeni                               | Księgi, wiedza, sprawiedliwe czyny                                     |

# KULT MANANNA, BOGA MORZA

**Siedziba władz:** Marienburg, Jałowa Kraina

**Głowa kultu:** Matrona Morza

**Główne zakony:** Zakon Albatrosa, Zakon Morza

**Główne święta:** Równonoc wiosenna, równonoc jesienna

**Popularne święte księgi:** *1000 szant, Opowieści Albatrosa, Liber Manann*

**Najczęstsze święte symbole:** Pięciozębna korona, fale, kotwice

Gwałtowny Manann, syn Taala i Rhyi, to kapryśny król morza, Pan Wirów i Przywoływacz Sztormów. Znany jest z paskudnego humoru i nieobliczalnego temperamentu. Lud twierdzi, że jego kult jest bardziej potrzebny od jakiegokolwiek innego, jeśli bowiem istnieje bóg, o którego ułagodzenie trzeba stale zabiegać, to jest nim Manann. Przedstawiany jest jako potężny, czarnobrody mężczyzna z wodorostami we włosach i wielką, zakończoną pięcioma wierzchołkami koroną z czarnego żelaza na zmarszczonej skroni. Powiada się, że zamieszkuje dno oceanu. Jego wznosząca się i opadająca ogromna pierś wywołuje fale i pływy. Na dworze Mananna zbierają się zaś największe potwory z głębin.

## WYZNAWCY

Manann czczony jest wzdłuż wybrzeży całego Starego Świata, gdziekolwiek ludzie utrzymują się z morza lub mieszkają na tyle blisko wód, że ich domom grożą sztormy i zalania. Nawet ci, którzy niewiele wiedzą o Manannie, rzucają do wody monety lub jakąś małą kosztowność, zanim rozpoczną morską podróż, w nadzieję na bezpieczną przeprawę.

Kult ma znaczną liczbę zakonów, głównie klasztornych, których zadaniem jest strzeżenie samotnych świętych wysp. Największy jest Zakon Albatrosa składający się z kapłanów utrzymujących świątynie na całym Starym Świecie i błogosławiających swoją obecnością statki kupieckie lub okręty wojenne. Często towarzyszy im Zakon Morza, zbrojne ramię Mananna, zakoni marynarze kultu i zaprzysięgli obrońcy Marienburga.

Klerycy Mananna noszą zazwyczaj szaty w kolorze ciemnoniebieskim lub niebieskoszarym, wykończone białym falistym wzorem.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Świątynie Mananna można znaleźć we wszystkich miastach i miasteczkach nadmorskich oraz w większości portów rzecznych, gdzie cumują statki morskie. Najważniejsza świątynia mieści się w wielkim mieście-porcie Marienburgu: to ogromny, bogato zdobiony kompleks otwarty na morskie pływy. Jest to siedziba Matrony Morza, głównej Zakonu Albatrosa, kobiety, która wydaje się dowodzić całym kultem Mananna, chociaż w praktyce klerycy morskiego boga są równie zmienni jak ich bóg i bywają tak samo uparci, jak posłuszní służbie. Kult utrzymuje także wiele klasztorów i opactw na małych, odizolowanych wyspach, z których większość poświęcona jest jednemu z licznych świętych Mananna.

## POKUTA

Pokuta nakładana przez Mananna często wiąże się z niebezpiecznymi, morskimi pielgrzymkami, próbami umiejętności żeglarskich lub wyprawami na wrogów morskiego boga, zwłaszcza wyznawców heretyckiego kultu Stromfelsa, boga piratów, łupieżców i rekinów.

## PRZYKAZANIA

- Nie gwiźdź i nie przeklinaj na morzu lub na świętej ziemi.
- Nigdy nie krzywdź albatrosa.
- Pierwszy połów należy do Mananna.
- Srebro i ryba dla każdej mijanej świątyni i kapliczki Mananna.
- Ścigaj sługi Stromfelsa, gdziekolwiek się ukrywają.



# KULT MORRA, BOGA ŚMIERCI

**Siedziba władz:** Luccini, Tilea

**Głowa kultu:** Custode del Portale

**Główne zakony:** Zakon Całunu, Zakon Czarnej Straży, Zakon Wieszczów

**Główne święta:** Hexensnacht, Geheimnisnacht

**Popularne święte księgi:** Księga Wrót, Libro Dei Morti, Krucze Treny

**Najczęstsze święte symbole:** Portale, kruki, czarne róże

Dostojny Morr, bóg śmierci i król Podświata, jest mężem Vereny, bratem morderczego Khaine'a oraz ojcem Myrmidii i Shallyi. Wyśyla boskie kruki, które wiodą dusze zmarłych do Portalu, okolonego kolumnami przejścia między krainami śmiertelnych a królestwem bogów. Stamądż bóg prowadzi każdą duszę do jej ostatecznego miejsca spoczynku: Podświata Morra albo zaświatów innego boga. Morr zazwyczaj przedstawiany jest jako wysoki, ciemnowłosy mężczyzna o arystokratycznym wyglądzie, pogräżony w zamysleniu.

## WYZNAWCY

Poza Ostermarkiem, gdzie Morr ma szczególne znaczenie, niewielu chce zwracać uwagę boga śmierci, więc zwykle modlą się do niego tylko osoby pogräżone w smutku po jakimś zmarłym. Jednakże ci, którzy są dość zdesperowani lub śmiali, modlą się o sny wieszące przyszłość. Powiada się jednak, że bóg rzadko odkrywa cokolwiek, co nie jest powiązane z umieraniem.

W kulcie najsiłniejszymi organizacjami są Zakon Całunu, który bezpośrednio kontroluje wszystkie pozostałe zakony, i Cech Żałobników odpowiedzialny za nadzór nad pochówkami i cmentarzami. Wspierająca ich Czarna Straż to największy rycerski zakon świątynny kultu, którego zadaniem jest strzeżenie świątyń i ściganie nieumarłych. Zakon Wieszczów jest być może niewielki, ale swoimi przepowiedniami wskazuje drogę przywódcom oraz utrzymuje Czarnowidzów. Ci wędrowni kapłani Morra krążą po kraju, przeprowadzając rytuał Wizji Losu dla każdego ludzkiego dziecka w dziesiątym roku życia. Co dekadę wszyscy kapłani Morra zbierają się na wielkim synodzie, który odbywa się w Luccini w Tilei. Tam dyskutuje się o przyszłości kultu, czemu towarzyszą festiwale organizowane w całym mieście.

Wszyscy klerycy Morra noszą zwyczajne, czarne szaty z kapturem, pozbawione zdobień i obrębka.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Świątynie boga usytuowane są w Ogrodach Morra: wielkich cmentarzyskach spowitych czarnymi różami, które kwitną przez cały rok. Świątynie te rzadko wykorzystywane są do czegokolwiek innego niż ceremonie pogrzebowe. Większość z nich to zwykłe budowle z ciemnego kamienia, które wyróżniają się szerokimi wrotami z ciężkim nadprożem – reprezentują one Portal Morra. Drzwi są zawsze otwarte, podobnie jak drzwi do Królestwa Śmierci. Wewnątrz świątynie są puste. Wszelkie niezbędne meble oraz inne wyposażenie trzymane jest w schowku i wydobywane tylko na czas ceremonii pogrzebowej. Kapliczki

Morra także przyjmują formę portalu, zwykle składającego się z dwóch prostych kolumn i nadproża. W niektórych przypadkach jedna kolumna jest z białego marmuru, a druga z czarnego bazaltu.

## POKUTA

Pokuta nakładana przez Morra najczęściej wiąże się z polowania na nekromantów i niszczeniem nieumarłych albo polega na odszukaniu i odnowieniu miejsc pochówku lub innych świątych miejsc, które zostały zapomniane i są podupadające. Czasami bóg żąda powstrzymania sług Khaine'a, zanim dokonają oni swoich mrocznych czynów.

## PRZYKAZANIA

- Szanuj i chroń umarłych.
- Niszcz nekromantów i nieumarłych, gdziekolwiek się gromadzą.
- Rozmyślaj o swoich snach.
- Nigdy nie odmawiaj przeprowadzenia pochówku.
- W żadnym przypadku nie możesz brać udziału w ozywianiu umarłych, o ile nie zezwolił na to Morr.



# KULT MYRMIDII, BOGINI STRATEGII

**Siedziba władz:** Magritta, Estalia

**Głowa kultu:** La Aguila Ultima (Najwyższa Orlica)

**Główne zakony:** Zakon Orła, Zakon Sprawiedliwej Włóczni, Zakon Płonącego Słońca

**Główne święta:** Nie ma w Imperium

**Popularne święte księgi:** *Bellona Myrmidia, Bellum Strategia, Księga Wojny*

**Najczęstsze święte symbole:** Włócznia za tarczą, orły, słońca

W Imperium ogorzała Myrmidia, córka Vereny i Morra, siostra Shallyi, jest boginią strategii i nauk wojennych. Jednakże na skapanym w słońcu południu Myrmidia jest kimś znacznie ważniejszym: działa jako bóstwo opiekuńcze zarówno Królestw Estalijskich, jak i Tileańskich Miast-Państw oraz jest fanatycznie wielbiona w obu tych krajach. Z tego powodu jej kult pozostaje najliczniejszym w Starym Świecie, mimo że jego obecność w Imperium jest ograniczona. Bogini przedstawiana jest zazwyczaj jako wysoka, muskularna, młoda kobieta, uzbrojona i wyposażona w archaicznym, południowym stylu. Znana jest ze swojego spokojnego, honorowego podejścia do wszelkich spraw, a jej kapłani robią, co mogą, by ją w tym naśladować.

## WYZNAWCY

Myrmidia obdarza generalów wnikliwością, która pozwala im wygrywać bitwy z minimalnymi stratami, a żołnierzy umiejętnościami bojowymi, dzięki którym pokonują wrogów szybko i bez znaczących strat. Z tego powodu jej kult nieustannie rośnie w siłę wśród armii i garnizonów Imperium, szczególnie w Reiklandzie, Averlandzie i Wissenlandzie. W Imperium kult utrzymuje trzy znaczące zakony. Zakon Orła opiekuje się świątyniami i otaczającymi je społecznościami. Dowodzony jest z Nuln przez „Orła Północy”, najpotężniejszego myrmidianina na północ od Przeszku. Rycerski Zakon Sprawiedliwej Włóczni ma domy zakonne przy każdej z tych świątyń, a każdą komandorią zarządza miejscowy arcykapłan. Drugie zakonne zgromadzenie rycerskie, Zakon Płonącego Słońca, jest najstarszym zakonem myrmidyskim w Imperium i działa niezależnie od Zakonu Orła.

Klerycy Myrmidii w Imperium zwykle noszą niebieskie kaptury na białych szatach z czerwonym obrębkiem. Jej symbol wyszyty jest na lewej piersi lub noszony jako spinka płaszczu.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Większość świętych miejsc Myrmidii znajduje się w Estalii i Tilei oraz powiązana jest z kampaniami bogini prowadzonymi w tych krainach, gdy objawiła się ona jako śmiertelniczka ponad dwa tysiące lat temu. W Imperium bogini obecna jest w znacznie mniejszym stopniu. Ma świątynie tylko w dużych miastach i jedno opactwo mnisze w Klasztorze Czarnej Panny w Wissenlandzie. Świątynie Myrmidii zwykle kopią style architektoniczne Tilei i Estalii z kopulastymi dachami zakrywającymi kwadratowe lub prostokątne hale. Ich zewnętrze często zdobione jest reliefami przedstawiającymi sceny bitewne lub malowidłami broni i tarcz.

Kaplice mogą przybierać formę miniaturowych świątyń, posągów bogini lub wolnostojących rzeźb stosów broni, tarcz i pancerzy. Ponadto święte miejsca Myrmidii znane są ze skandalicznych przedstawień bogini i jej świętych, często noszących niewiele więcej poza przepaskami na biodrach. Wielu sigmarystów uznaje to za całkowicie nie do przyjęcia.

## POKUTA

Pokuta nakładana przez Myrmidię jest zwykle związana z wojną. Kultysta może dostać rozkaz pokonania wrogiego czempiona w pojedynku albo wyszkolenia grupy wieśniaków i dowodzenia nimi w obronie ich wioski. Całkiem często wydawane są także nakazy chronienia szlaków pielgrzymich do miejsc ważnych dla Myrmidii.

## PRZYKAZANIA

- Działaj z honorem i godnością we wszystkich sprawach.
- Szanuj jeńców i nie zabij wroga, który się poddaje.
- Nie okazuj miłosierdzia nieskruszonym wrogom ludzkości.
- Wykonuj wszelkie honorowe rozkazy.
- Chroń słabych przed grozą wojny.



## KULT RANALDA, BOGA PODSTĘPU

**Siedziba władz:** Oficjalnie nie ma

**Głowa kultu:** Oficjalnie nie ma, chociaż krążą plotki o liderze kultu poznaczonym dziesięcioma krzyżami

**Główne zakony:** Brać, Krzyże, Skrzyżowane Palce

**Główne święta:** Dzień Szaleństwa

**Popularne święte księgi:** *Dziesięć Zagadek, Północ i Czarny Kot, Wielki Żart*

**Najczęstsze święte symbole:** Skrzyżowane palce, koty, sroki

Jak głosi mit, Ranald był niegdyś śmiertelnikiem, dobrym bandytą, który rabował bogatych i oddawał łupy biednym. To tak bardzo zauroczyło Shallyę, że bogini zakochała się. Pewnego pamiętnego dnia zobaczyła, że Ranald umiera, śmiertelnie porażony przez zarazę Władcy Much. Nie mogła się z tym pogodzić, pozwoliła więc Ranaldowi napić się z jej świętego pucharu, dając łotrzykowi wieczne życie. Ale to wszystko było sztuczką, zmyślnym oszustwem. Nowy bóg, śmiejąc się i tańcząc radośnie, wkroczył do niebios. Jakkolwiek zazwyczaj portretowany jest jako elegancki człowiek, z którego twarzy nie znika uśmiech, brakuje zgodności co do jego wzrostu, budowy, barwy skóry, a nawet płci, chociaż w Imperium bóg najczęściej przedstawiany jest jako mężczyzna. To raczej wesoły psotnik niż przestępca. Powiada się, że Ranald uwielbia syzdić z zadufanych w sobie za pomocą sprytnych sztuczek i forteli.

### WYZNAWCY

Ranald najczęściej postrzegany jest jako patron złodziei i łotrzyków, ale kult przyciąga także hazardistów, kłamców, kupców, oszustów, a także biednych i uciskanych.

Kult Ranalda odbierany jest przez ogół jako niezorganizowana ciźba szarlatanów, złodziei i nicponi. Jednakże jest lepiej skoordynowany, niż to się wydaje, i podzielony na trzy główne zakony. Najszybciej szanowani są Krzyże – kapłani nadzorujący należące do kultu jaskinie hazardu, którzy zwykle rozdają uzyskane tam dochody ubogim. Drugi zakon, Brać, to w zasadzie tajne stowarzyszenie kupców. Wykorzystuje interesy, by uczyć pokory nadętych i chciwych. Najwięcej członków ma wyjęty poza nawias społeczeństwa zakon Skrzyżowanych Palców. To złodzieje, łotrzykowie i kłamcy Ranalda. Ta grupa nigdzie nie jest darzona zaufaniem.

Kultyści Ranalda nie noszą żadnych tradycyjnych strojów, które by ich identyfikowały, ale zawsze umieszczają gdzieś na swoim ubraniu symbole krzyża, czasami w formie powtarzającego się wzoru.

### ŚWIĘTE MIEJSCA

Ranald nie ma oficjalnej organizacji świątynnej, chociaż kult utrzymuje w większości miast i miasteczek pozornie niepowiązane ze sobą jaskinie hazardu. Niewielkie ołtarzyki można znaleźć w siedzibach wielu gangów przestępczych i domów kupieckich, a w biedniejszych dzielnicach wielu miast stoją narożne kapliczki poświęcone Bogu Szczęścia. Te drugie często utrzymywane są przez miejscowe „kluby kapliczkowe”, które działają zarówno jako organizacje społeczne, jak i religijne. Zwykle prowadzone są przez jednego z człon-

ków Skrzyżowanych Palców. Kapliczki niemal nigdy nie są ozdobne. Zazwyczaj to po prostu zwykły, uśmiechnięty posążek z palcami skrzyżowanymi na plecach albo prosty wizerunek kota lub sroki, przeważnie jakby uśmiechających się.

### POKUTA

Pokuty nakładane przez Ranalda zwykle obejmują przekradanie się do zamkniętych i strzeżonych miejsc w celu zdobycia cennych przedmiotów lub pozostawienia dowodu swojej obecności. Częste jest także zadanie polegające na upokorzeniu ciemieżów biedoty, na przykład przez wrobienie brutalnego kapitana straży w godny pogardy występek albo zamknięcie go w jego własnych celach. Ranald często wysyła zarówno cieszących się łaską kultyśstów, jak i tych, którzy z lask wypadli, na „Pielgrzymkę Palców”. Jest to seria zadań, które mają dowieść zdolności i lojalności.

### PRZYKAZANIA

- Jedna moneta z dziesięciu należy do Ranalda.
- Nie wydawaj innych w ręce władz; nie ma grzechu większego niż donosicielstwo.
- Przemoc jest zakazana, z wyjątkiem samoobrony.
- Lepiej umrzeć wolnym niż żyć w ucisku.
- Nie ma honoru między złodziejami, ale innym ranaldianom możesz zaufać.



# KULT RHYI, BOGINI PŁODNOŚCI

**Siedziba władz:** Oficjalnie nie ma

**Głowa kultu:** Brak

**Główne zakony:** Brak

**Główne święta:** Przesilenie letnie, świętowane są także równonocy

**Popularne święte księgi:** Nie ma, chociaż istnieje wiele tradycji przekazywanych ustnie

**Najczęstsze święte symbole:** Snopek pszenicy, owoce, spirale

Szczodra Rhya jest boginią płodności i lata, szeroko znaną jako Matka Ziemia i Ta, Która Podtrzymuje Życie. Chociaż zwykle przedstawiana jest jako żona Taala, mity łączą ją z wieloma bogami – bogini ma dzieci z licznych związków. Najczęściej portretowana jest jako wysoka, piękna kobieta opleciona liśćmi i przystrojona owocami. Posagi Rhyi są zwykle nagie, ciężarne oraz otoczone jej dziećmi. Wielu teologów wiąże Rhyę z Dawną Wiarą, prehistorycznym kultem prastarych farmerów i łowców, którzy z trudem utrzymywali się z płodów ziemi, zanim powstało Imperium. Kult ten do dziś można znaleźć w odosobnionych społecznościach.

## WYZNAWCY

W całym Starym Świecie Rhyę otaczają czcią mieszkańcy wsi, którzy wierzą, że zapewni im ona plony, od których zależy ich życie. Znaczną część kultu stanowią kobiety, a większość akuszerek przy najmniej dla utrzymania pozorów odwołuje się do Mądrości Rhyi, zestawu ustnych tradycji dotyczących porodów. Chociaż bogini nie jest otwarcie wielbiona w miastach i miasteczkach – mieszkańców zwracają się raczej do Shally – jej imię często wiąże się z Taalem, zatem pozostaje dobrze znana mieszkańcom.

Ponieważ kult nie ma wielkich świątyń i nie strzeże żadnych świętych ksiąg ani znaczących relikwii, wielu uczonych uważa, że ta religia zanika, a być może już jest martwa. Liczni kultyści bogini nic sobie nie robią z takich twierdzeń.

Kapłani Rhyi nie mają ustalonego stroju oficjalnego ani preferowanego stylu ubierania się, chociaż bardzo popularne są odzień zieleni, a także wykorzystywanie roślin, kwiatów lub ziół jako dodatków uzupełniających dowolne odzienie. Wyznawcy często ubierają się w sposób uważany przez doktrynę sigmarytów za zbyt odkrywający ciało, co może prowadzić do nieporozumień. Rhyanie wierzą, że uleganie pruderii jest równoznaczne z zapraszaniem do swojego życia Księcia Nadmiaru, ponieważ prowadzi to do wzbierania zakazanych żądzy. Wyznawcy Sigmara zdecydowanie się z tym nie zgadzają, uważając, że abstynencja i opieranie się pokusom to lepsza odpowiedź na takie zagrożenia niż poblażanie sobie.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Rhy nie ma dużych świątyń, chociaż wiele prastarych miejsc wskazywanych przez oghamy (stojące kamienie) stanowi ośrodki czci jej kultu, a niektóre z nich wciąż każdej równonocy

rozbrzmiewają echem okrzyków podnieconych celebrantów. Kapliczki Rhyi to zwykle proste posążki bogini, wokół których często piętrzą się dary w postaci jedzenia i napitku. Starsze kapliczki najczęściej wykonane są z niewielkich stojących kamieni, oznaczonych zatartymi, spiralnymi wzorami.

## POKUTA

Pokuta Rhyi może obejmować sadzenie roślin na zniszczonych obszarach, pomaganie zrujnowanym domostwom i utrzymywanie świętych zagajników. Ponadto często bywa, że rhyanie dostają za zadanie strzeżenie dotkniętych nieszczęściem rodzin, przez co często muszą sprzeciwiać się miejscowym zarządcom i stróżom prawa.

## PRZYKAZANIA

- Chroń rodzinę, dzieci i plony od wszelkiej krzywdy.
- Nigdy nie wstydz się ciała, które dała ci Rhy.
- Życie jest święte. Nie wyrządżaj krzywdy, o ile nie jest zagrożone inne życie.
- Nigdy nie osądzaj, kto kogo kocha i dlaczego.
- Przeciwdziałaj się działaniom Księcia Nadmiaru, gdziekolwiek się objawią.



# KULT SHALLYI, BOGINI MIŁOSIERDZIA

**Siedziba władz:** Couronne, Bretonia

**Głowa kultu:** Wielka Matrona

**Główne zakony:** Zakon Kielicha, Zakon Krwawiącego Serca

**Główne święta:** Brak

**Popularne święte księgi:** *Księga Cierpienia, Livre des Larmes, Testament Pergundy*

**Najczęstsze święte symbole:** Biale gołębice, klucze, serce z kroplą krwi

Shallya jest boginią uzdrawiania, miłosierdzia i współczucia. To córka Vereny i Morra oraz siostra Myrmidii. Shallya zwykle przedstawiana jest jako młoda, piękna dziewica, z której oczu wiecznie płyną łzy, bogini płacze bowiem nad przepelniąjącym świat bólem. Powiada się, że współczucie Shallyi nie zna granic, a w niektórych mitach – jak w historiach o Ranaldzie, który podstępem uzyskał od niej nieśmiertelność, albo o Manannie, który uwieził ją na dnie morza – jej ufność wydaje się bliska głupoty. Jednakże jej wyznawcy dzielą się miłosierdziem bogini ze wszystkimi, nikogo nie osądząc. Prawdziwa głupota to wydawanie osądów, kto jest wart łaski Shallyi, a kto nie.

## WYZNAWCY

Większość Staroświątowców uważa, że kult Shallyi składa się z uzdrawicieli i lekarzy, ale do jej czcicieli zalicza się także wiele osób, które starają się umniejszać niedolę innych: miłosierne dusze, które pomagają biednym, pracownicy sierocińców, przytułków i azylów, a nawet odważni ludzie, którzy wyruszają na poszukiwanie zaginionych w imieniu ich najbliższych. Kult kierowany jest przez najliczniejszy Zakon Krwawiącego Serca, który utrzymuje wszystkie świątynie, hospicja, domy opieki i inne święte miejsca. Znaczco mniejszy Zakon Kielicha nakazuje swoim mnichom żebrzącym usuwanie wpływów Władcy Much. Mnisi opiekują się ofiarami najgorszych zaraz i plag, gdziekolwiek zaczną się one jaźrzyć.

Wszyscy kultyści Shallyi noszą białe szaty, często z kapturem i symbolem krwawiącego serca wyhaftowanym na lewej piersi.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Wielka świątynia całego kultu Shallyi mieści się w Couronne, w Bretonii. Sanktuarium wzniesiono w miejscu słynnego uzdrzewiącego źródła. Według miejscowej legendy woda wypłynęła tam kiedyś z tego samego kielicha, którego Shallya użyła, by dać nieśmiertelność Ranaldowi. Niektórzy utrzymują, że jest to święty graal Pani Jeziora, bogini opiekuńczej Bretonii. Jaka by nie była prawda, jest to popularny cel pielgrzymów, z których wielu przybywa tu po to, aby doznać uleczenia z najgorszych chorób. Poza tym każde miasto lub miasteczko dowolnych rozmiarów ma świątynię poświęconą Shallyi, a w większości mniejszych osad znajduje się przynajmniej poświęcona jej kapliczka. Przy świątyniach Shallyi, zwykle po drugiej stronie dziedzińca, wznoszą się szpitale. Wszystko to zbudowane jest w południowym stylu. Ważniejsze świątynie mają mniejsze kaplice boczne, zwykle

ufundowane przez miejscowe rodziny i często połączone ze szpitalam. Kapliczki są raczej proste. Przeważnie zdobi je gołębica lub serce Shallyi wyryte w kamieniu albo małe fontanny tryskające z prostych posągów niewyczerpanymi łzami.

## POKUTA

Pokuta nakładana przez Shallyę zawsze wiąże się z niesieniem pomocy chorym, biednym lub uciskanym. Kultyści może zostać wysłany do wioski dotkniętej plagą, aby opiekować się chorymi, dopóki zaraza nie przeminie. Shallya często nakazuje swoim sługom pomagać rannym na wojnie lub patrolować popularne szlaki pielgrzymek w imieniu tych, którzy nie są w stanie dokonać swojej podróży z powodu złego stanu zdrowia.

## PRZYKAZANIA

- Zawsze udzielaj pomocy bez osudu, opierając się tylko na potrzebach danej osoby.
- Nigdy nie zabijaj, z wyjątkiem obrony własnej lub gdy odkryjesz wyznawców Władcy Much.
- Ścigaj sługi Władcy Much, gdziekolwiek się wyroża.
- Dzieło Shallyi nigdy nie jest skończone, więc nie popadaj w samozadowolenie.
- Nigdy nie noś broni; wystarczą kij podróżny i odwaga.



# KULT SIGMARA, BOGA IMPERIUM

**Siedziba władz:** Altdorf, Reikland

**Głowa kultu:** Wielki Teogonista

**Główne zakony:** Zakon Kowadła, Zakon Oczyszczającego Płomienia, Zakon Pochodni, Zakon Srebrnego Młota

**Główne święta:** Dzień Sigmara (28 Sigmarzeitu)

**Popularne święte księgi:** *Księga Sigmara, Deus Sigmar, Geistbuch*

**Najczęstsze święte symbole:** *Ghal-Maraz* (młot bojowy Sigmara), komety z dwoma warkoczami, gryfy

Sigmar jest patronem Imperium, a jego kult dominuje w całym kraju. Ponieważ Sigmar był niegdyś Imperatorem, jego religia jest nierozerwalnie spleciona z polityką, a trójka zajmujących najwyższe pozycje w kulcie osób bierze bezpośredni udział w wyborze nowych Imperatorów. Jak głosi legenda, 2500 lat temu narodziny Sigmara obwieściła kometa z dwoma warkoczami. Sigmar urodził się jako pierwszy syn wodza plemienia Unberogenów. Już jako dorosły otrzymał magiczny młot bojowy, *Ghal-Maraz* („Rozszczepiacz Czaszek”), dar od króla krasnoludów Kurgana Żelaznobrodego w podzięce za ocalenie życia przed zielonoskórymi. Później Sigmar sprzymierzył się z krasnoludami. Ich połączone siły pokonały zielonoskórych. Został koronowany pierwszym Imperatorem ludzkich plemion, które zjednoczył. Po pięćdziesięciu latach wyjątkowych rządów Sigmar tajemniczo zniknął, by później osiągnąć nieśmiertelność, wyniesiony do godności boga przez Ulryka, patrona Sigmara w życiu doczesnym.

## WYZNAWCY

Większość ludzi w Imperium przynajmniej deklaruje wiarę w swoje bóstwo opiekuńcze. W najpobożniejszych prowincjach, takich jak Reikland, wyznanie Sigmara stanowi niekwestionowaną część codziennego życia. Lud bierze udział w cotygodniowych „zgromadzeniach”, na których wysłuchuje kazań o Sigmarze. Wielu wiernych uczęszcza także do świątyni, aby szkolić się jako miejscowa milicja, wyznawać grzechy i oczyszczać duszę albo by uzyskać poradę, jak żyć w sposób naśladowczy dawnego Boga-Króla. Kult Sigmara składa się z niezliczonej ilości różnych zakonów. Największy jest Zakon Pochodni: kapłani Sigmara, którzy opiekują się swoimi lokalnymi społecznościami. Do innych ważnych zakonów zaliczają się: Zakon Oczyszczającego Płomienia, złożony z inkwizytorów i łowców czarownic; Zakon Srebrnego Młota, który skupia kapłanów-wojowników i jeszcze więcej łowców czarownic; oraz Zakon Kowadła, zgromadzenie klasztorne zajmujące się przechowywaniem zapisów o czynach i prawach Sigmara. Kult ma także wiele rycerskich zakonów świątynnych. Najsłynniejszymi są dumni Rycerze Krwi Sigmara, fanatyczni Rycerze Ognistego Serca i zorganizowani na podobieństwo wojska Rycerze Gryfa. Ponieważ kult jest tak wielki, jego wyznawcy mają wiele różnych strojów oficjalnych i szat liturgicznych. Wszystkie te ubiory mają różne kolory, kroje i dodatki, które odpowiadają lokalnym tradycjom i wymaganiom.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Każde miasto, miasteczko i wioska w Imperium ma przynajmniej jedną świątynię poświęconą Sigmarowi. Wielką Katedrę

w Altdorfie obsługują setki kapelanów i pracowników świeckich. Strzeżona jest ona przez przynajmniej dwa zakony świątynne. Kaplica wioskowa może być z kolei odwiedzana tylko raz w tygodniu przez wędrownego kapłana, który służy potrzebom kilku małych osad. Ołtarzyki boga można znaleźć w większości domów, a wzduż każdej większej drogi rozstawione są kapliczki, zazwyczaj ozdobione młotami lub kometami.

## POKUTA

Sigmarcyccy kultyści mogą dostać rozkaz zniszczenia siedliska czcicieli Chaosu albo ujawnienia skorumpowanego urzędnika, który w tajemnicy wszedł w konszachty z Niszczycielskimi Potegami albo obcym mocarstwem. Często dawane jest zadanie zbudowania lub odnowienia miejscowej społeczności, co ma wspomóc dzieło promowania jedności i siły w Imperium.

## PRZYKAZANIA

- Wykonuj rozkazy.
- Wspomagaj lud krasnoludów i nigdy nie wyrządzaj im krzywdy.
- Promuj jedność Imperium.
- Okazuj prawdziwą lojalność wobec tronu imperialnego.
- Wykorzeniaj bez zmilowiania zielonoskórych, wyznawców Chaosu i plugawe czarownice.



# KULT TAALA, BOGA DZIKIEJ NATURY

**Siedziba władz:** Talabheim, Talabekland

**Głowa kultu:** Hierarcha

**Główne zakony:** Długonodzy, Rogaci Łowcy

**Główne święta:** Równonoc wiosenna, świętowana jest także druga równonoc

**Popularne święte księgi:** *Księga Zieleni, Rytuały Prastarego Gaju, Tom Letniej Ścieżki*

**Najczęstsze święte symbole:** Poroże jelenia, dęby, kamienne topory  
Taal to bóg dzikich miejsc i zwierząt, a także król natury. Jest mężem Rhyi i ojcem Mananna. Przez taalitów uważany jest za króla bogów, chociaż pozostaje to kwestią dyskusyjną dla innych kultów. Jego domena obejmuje całą przyrodę, od krętych rzek po najwyższe góry, od najmniejszych owadów po największe bestie. Zwykle portretowany jest jako potężnie zbudowany, krzepki mężczyzna z długimi, zwierzętymi włosami i wielkim, rozłożystym porożem. Znany jest z gwałtownego usposobienia i zamilowania do polowań.

## WYZNAWCY

Taala czci wiejski lud w całym Starym Świecie. Nie ośmiela się go obrazić nikt, kto żyje z darów dziczy. Taal jest bóstwem opiekuńczym Talabeklandu w Imperium, gdzie jego kult ma szczególne znaczenie, wpływając na wszystkie warstwy społeczeństwa.

Kult Taala ma rozmaite mniejsze zakony przypisane do świętych miejsc i gajów na obszarze całego Starego Świata. Dominują jednak dwa zakony. Rogaci Łowcy to kapłani kultu, których zadaniem jest nauczanie doktryny Taala i chronienie dzikich rubieży przed intruzami.

Ci taalici są szczególnie rozpowszechnieni w Talabeklandzie, a ich leśne świątynie stanowią ośrodki działalności mieszkańców wsi. Długonodzy to mieszanina kapłanów-wojowników i rycerzy świątynnych, którzy zazwyczaj wędrują w pojedynkę, oczyszczając z plągastwa dzikie miejsca Taala i upewniając się, że wiejskie społeczności nie czynią niczego, co mogłoby rozniewać Ojca Taala.

## ŚWIĘTE MIEJSKA

Świątynie Taala to zazwyczaj małe, rustykalne budynki skonstruowane z drewna i nieociosanego kamienia w stylu, który nie zmienił się od niezliczonych stuleci. Zwykle położone są w pobliżu cudów natury, takich jak wodospady, stawy z klebiącą się wodą i góry. Często towarzyszą im małe szałasy ceremonialne. Na tym tle wielka świątynia Taala w Talabheim jest pewnego rodzaju anomalią. Najbardziej przypomina ona dobrze utrzymany, chociaż dziki, szlachetny ogród. Co tydzień pod rozłożystymi jarzębinami prowadzone są tam nabożeństwa dla tłumów wiernych.

Oficjalnie Hierarcha kieruje swoim kultem właśnie stamtąd, chociaż większość czasu spędza w dzikich zagajnikach w pobliskim lesie Taalgrunhaar. Kapliczki Taala rzadko są wznoszone ludzką ręką. Niektóre z nich to stare drzewa uznawane za święte. U ich podstaw piętrzą się dary ofiarne. W charakterze kapliczek wykorzystywane

są także jaskinie, leśne zagajniki i inne dzikie miejsca. Zwykle po trafi je znaleźć tylko tubylec lub oddany wyznawca Taala.

## POKUTA

Pokuty nakładane przez Taala zwykle obejmują usuwanie chorych lub zmutowanych potworów z dzikich miejsc, przesadzanie świętych drzew i utrzymywanie ważnych dla kultu gajów. Kultysta może także dostać polecenie, by wspiął się na świętą górę i położył kamień na kopcu na szczytce albo usunął przeszkodę blokującą czoło wodospadu. Niezależnie od konkretnego zadania, którego należy się podjąć, pokuty od Taala niemal zawsze zmuszają kultystę do walki o przetrwanie w dzicy.

## PRZYKAZANIA

- Zmów modlitwę dziękkonną za każde upolowane zwierzę.
- Co roku spędź tydzień, samotnie obcując z dziczą.
- Unikaj metalowych pancerzy; odziewaj się w skórę Taala.
- Polegaj na własnych umiejętnościach, a nie na prochu strzeleckim lub bezdusznej technologii.
- Nigdy nie krzywdź zwierzęcia poza koniecznością samoobrony, zdobycia pożywienia lub złożenia ofiary.



# KULT ULRYKA, BOGA WOJNY

**Siedziba władz:** Middenheim, Middenland

**Głowa kultu:** Ar-Ulryk

**Główne zakony:** Zakon Rycerzy Białego Wilka, Zakon Wyjącego Wilka

**Główne święta:** Początek Wyprawy, Hochwinter, Koniec Wyprawy

**Popularne święte księgi:** *Liber Lupus, Teutognengeschichte, Kredo Ulryka*

**Najczęstsze święte symbole:** Białe wilki, stylizowana litera „U”, pazury

Ulryk to srogi bóg wilków, zimy i wojny. Jest bratem Taala, a także, zgodnie z ulrykańską tradycją, królem bogów, chociaż inne kulty to podważają. Zwykle przedstawiany bywa jako wielki, mocno brodaty barbarzyńca noszący płaszcz z futra białego wilka i potężny topór bojowy zwany Blitzbeilem. Jest chłodnym, surowym i bezlitosnym bogiem, który oczekuje od swoich kultystów, że będą polegali na własnej sile i sprawności. Gardzi słabością, tchórzostwem i podstępem, natomiast ceni sobie bezpośrednie podejście we wszelkich sytuacjach.

## WYZNAWCY

Kult Ulryka najsilniejszy jest na północy Imperium. Wolne miasto Middenheim, z jego ogromną świątynią Ulryka, stanowi serce kultu, a boga uznaje się za patrona miasta. Poza Middenheim Ulryk czczony jest głównie przez wojowników i żołnierzy. Pobożnych ulrykanów można zwykle rozpoznać po długich włosach i brodach, większość z nich decyduje się bowiem nie strzyc, chcąc upodobić się do swojego dzikiego bóstwa. Kult Ulryka dzieli się tylko na dwa zakony: kapłański zakon Wyjących Wilków i rycerski zakon Białych Wilków. Wyjące Wilki nie są zbyt popularne poza Middenlandem i Nordlandem. Ci kapłani przez większość ludzi postrzegani są za zbyt nieokrzesanych i niepasujących do obecnej oświeconej epoki. Dla kontrastu, Rycerze Białego Wilka cieszą się ogromną popularnością. To prawdopodobnie największy zakon rycerski w Imperium i najstarszy świętynny zakon w Starym Świecie. Kapłani Ulryka noszą czarne szaty z emblematem wyjącego białego wilka na piersi. Częste są też wilcze futro na ramionach i futrzane obszycia.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Wielka świątynia Ulryka w Middenheim i przywódca kultu, Ar-Ulryk (co znaczy „syn Ulryka”), dzierżą ogromną władzę doczesną i duchową. W głębi sanktuarium znajduje się Płomień Ulryka, wielki, nieustannie płonący srebrny ogień stanowiący dar boga zimy. Ma wskazywać drogę jego ludowi. Ten cud jest punktem docelowym kilku szlaków pielgrzymich. Wszyscy ulrykanie z Middenlandu powinni przynajmniej raz w życiu skąpać się w jego zimnym świetle. Mniejsze świątynie można znaleźć we wszystkich miastach i miasteczkach. Na północy jest ich więcej niż na południu. Kaplice i sanktuaria służą wiernym w koszarach i fortach w całym Starym Świecie.

Świątynie Ulryka przypominają ufortyfikowane twierdze i zwykle są kwadratowe. Wnętrze głównej sali oświetlają małe okna umieszczone

wysoko na ścianach, a także nieustannie podsycany ogień w okrągłym palenisku, którego догlądają kapłani. Za ogniem, zazwyczaj oparty o tylną ścianę, wznoси się posag Ulryka zasiadającego na tronie. Często towarzyszą mu dwa wielkie wilki stojące po obu stronach tronu. Kapliczki wyglądają podobnie, ale są mniejsze. Miejsce ognia zajmuje lampa, a małe posagi mają zaledwie pół metra lub metr wysokości.

## POKUTA

Pokuty nakładane przez Ulryka prawie zawsze stanowią próbę siły, odwagi i umiejętności bojowych. Do typowych zadań należy zabicie potężnego potwora lub zniszczenie siedliska zwierzoludzi albo banitów.

## PRZYKAZANIA

- Okazuj posłuszeństwo przełożonym.
- Broń swego honoru we wszystkich sprawach i nigdy nie odrzucaj wyzwania.
- Zachowuj się uczciwie i szczerze; nie licząc przygotowania zasadzki, zakazane jest stosowanie forteli i podstępów.
- Noś futra wilków tylko zabitych bronią wykonaną twoimi własnymi rękami.
- Proch strzelniczy, hełmy, kusze i technologia są obce Ulrykowi.



# KULT VERENY, BOGINI MĄDROŚCI

**Siedziba władz:** Brak

**Głowa kultu:** Brak

**Główne zakony:** Wagodzierzy, Zakon Strażników Tradycji, Zakon Tajemnic, Zakon Wiekustego Światła

**Główne święta:** Noworoczne Błogosławieństwo

**Popularne święte księgi:** *Canticum Verena*, *Eulogium Verena*, *Księga Mieczy*

**Najczęstsze święte symbole:** Szale wagi sprawiedliwości, sowy, miecze skierowane sztychem w dół

Mądra Verena, bogini nauki i sprawiedliwości, jest żoną mrocznego Morra oraz matką Myrmidii i Shallyi. Zwykle przedstawia się ją jako wysoką, piękną kobietę o klasycznej urodzie, trzymającą miecz i wagę. Jako patronka sprawiedliwości dba raczej o uczciwość niż o literę prawa: sprzeciwia się tytanii i uciskowi tak samo jak zbrodni.

## WYZNAWCY

Verena czczona jest w całym Starym Świecie, szczególnie na południu. Do jej oddanych wyznawców zaliczają się uczni, prawnicy i sędziowie, a także niektórzy czarodzieje z Kolegiów Magii, szczególnie Tradycji Cienia i Światha.

Kult Vereny nie ma sztywnej hierarchii: powiada się, że kultem kieruje sama bogini i nie jest potrzebny żaden śmiertelny pośrednik, prawda mówi bowiem sama za siebie i nie potrzebuje interpretacji. Zadaniem kapłanów z Zakonu Strażników Tradycji jest przechowywanie wiedzy i przekazywanie jej społeczności. Duchowni prowadzą między sobą bogatą korespondencję, wymieniając się informacjami i wieściami.

Kapłani należący do równie wpływowych Wagodzirów są bardzo poszukiwani w charakterze sędziów, arbitrów i pośredników. Dzieje się tak ze względu na ich słynną obiektywność i niezrównaną znajomość prawa. Zakon Tajemnic jest znacznie mniejszy i mniej znany. Skupia wojskowych kapłanów, którzy szukają zginionej i zapomnianej wiedzy, gdziekolwiek jest ona ukryta. Ostatnim dużym zakonem są Rycerze Wiekustego Światła. Słyną oni z umiejętności walki mieczem, poczucia sprawiedliwości i legendarnego pecha. Kultyści Vereny zwykle noszą proste, białe szaty symbolizujące prawdziwą szczerość i bezstronność.

## ŚWIĘTE MIEJSCA

Świątynie Vereny można znaleźć w większości miast i dużych osad. Zazwyczaj usytuowane są w dzielnicach administracyjnych lub uniwersyteckich. Przeważająca liczba bibliotek i budynków sądowych mieści kaplicę poświęconą bogini. Mniejsze kapliczki można znaleźć w domach wielu uczonych i prawników. Świątynie zwykle charakteryzują się fasadami z kolumnadą, zdobionymi symbolami bogini i odwołującymi się do nauki alegoriami wyrytymi w płaskorzeźbach. Wewnętrz znajduje się duży posąg Vereny, zazwyczaj zasiadającej z książką na podóku i szalami wagi trzymanymi w lewej dłoni, podczas gdy prawa dłoń spoczywa na rękojeści miecza. Z głównej świątyni wychodzą mniejsze po-

mieszczenia mieszczące bibliotekę i cele służących tu kapłanów. Każda świątynia ma przynajmniej jeden pokój spotkań, w którym mogą toczyć się negocjacje pod okiem bogini.

## POKUTA

Pokuty nakładane przez Verenę zwykle obejmują odzyskanie lub przechowanie wiedzy, naprawienie niesprawiedliwości lub rozczygnięcie sporu. Kultyści mogą być też wysyłani w celu odnalezienia dawno zapomnianej mądrzej księgi albo jako mediatorzy w trudnym sporze. Może to być cokolwiek, od kłótni farmerów o granice pól po rozwiązywanie skomplikowanych problemów politycznych dwóch krajów na krawędzi wojny.

## PRZYKAZANIA

- Nigdy nie odmawiaj arbitrażu w sporze, gdy cię o to poproszą.
- Zawsze mów prawdę bez lęku i niezależnie od czymkolwiek korzyści.
- Strzeż wiedzy za wszelką cenę.
- Walka musi być ostatcznością, gdy wszelkie inne alternatywy okażą się bezuwocne.
- Nigdy nie stań się narzędziem niesprawiedliwości bądź herezji.



## KRASNOLUDZCY BOGOWIE-PRZODKOWIE

Krasnoludy czczą swoich prastarych przodków, ceniąc ponad wszystko tradycję. Choćż Era Starożytnych Bogów przeminęła wiele tysięcleti temu, krasnoludy wciąż trzymają w swoich najstarszych twierdzach zapiski o tych czasach. Z tej epoki pochodzi wiele imion bóstw, które tworzą szeroki, powiązany wewnętrznie panteon, ale trójka Bogów-Przodków o szczególnym znaczeniu znana jest wszystkim krasnoludom: Grimmir, Grungni i Valaya. Każde z nich należy do prekursorów całej rasy krasnoludzkiej. Oprócz najstarszych Bogów-Przodków krasnoludy oddają cześć także założycielom lokalnych klanów, uznając ich za bóstwa strażnicze.

### KRASNOLUDZCY KAPŁANI

Ci, którzy poświęcają się kultom Bogów-Przodków, nie podążają Ścieżką Profesji Kapłana, Mniszki ani Kapłana-wojownika, ponieważ krasnoludy utrzymują całkiem inny związek ze swoimi bogami, starając się ich raczej naśladować niż wielbić lub im się przypodobać.

Z tego powodu, jeśli chcesz grać krasnoludem oddanym jednemu z Bogów-Przodków, po prostu wybierz odpowiednią Profesję, której prowadzenie najlepiej pasuje do danego boga. Zatem jeśli chcesz naśladować Grimmira, faktycznie stając się kapłanem Grimmira, spróbuj grać jako Zabójca i dołącz do Kultu Zabójcy albo zostań Żołnierzem.

## ELFI BOGOWIE

Elfy czczyły własnych bogów na długo przed tym, zanim ludzie i większość innych ras istniały w swoich obecnych postaciach. Ich panteon jest rozległy. Elfy leśne i elfy wysokie uznają za ważne różne grupy bóstw.

Zasadniczo istnieją dwie grupy bogów: Cadai i Cytharai. Cadai rządzi niebiosami i mają silne powiązania ze swoimi elfimi wyznawcami, bezpośrednio pomagając im, gdzie tylko mogą. Samolubni Cytharai władają światem podziemnym i nie dbają zbytnio o elfy. Obok obu tych dworów stoi luźna grupa niesprzymierzonych bogów, z których najbardziej znana jest Starucha Morai-Heg, bogini losu i śmierci.

Elfy wysokie darzą szczególną czcią Cadai i mają wysublimowane duchowieństwo oddane ich naukom. Oddają Cytharai, co im się należy, ale wyznawanie ich jest zakazane, z wyjątkiem Mathlanna, o którego pomoc zabiegają marynarze. Zgodnie z ich mitami Asuryan, bóg stworzenia, jest królem wszystkich bogów i może wydawać osady nad nimi wszystkimi.

Elfy leśne reprezentują znacznie bardziej zrównoważone podejście. Mają świątynie i kapliczki wszystkich bogów, którzy wpływają na ich życie, czy to Cadai, czy Cytharai. Ze względu na swoje ścisłe związki z lasami i puszczaymi nad wszystko wielbią Matkę Ishę i Kurnousą Łowcę. Krążą pogłoski, że oba te bóstwa bezpośrednio interweniują w sprawy elfów leśnych.

Według niektórych teologów – głównie elfich – bóstwa tego panteonu są bogami prawdziwymi, a te wyznawane przez inne rasy to po prostu różne aspekty elfich oryginałów.

### ELFI KAPŁANI

Zarówno wśród elfów wysokich, jak i elfów leśnych istnieją kapłani oddani bogom, ale nie zsyfują błogosławieństw ani cudów. Elfy nie wierzą, by bogowie objawiali się w ten sposób. Zamiast tego postrzegają magię jako dar od bogów. Z tego powodu, jeśli chcesz być elfim kapłanem, użyj Profesji Czarodzieja i wybierz odpowiednią Tradycję, która reprezentuje magię zeslaną w darze przez twojego boga. Zatem „kapłan” Kurnousa wykorzystywałby Tradycję Zwierząt, wyznawca Ishy Tradycję Życia, a czciciele Asuryana Tradycję Światła lub Ognia.



## BOGOWIE NIZIOŁKÓW

Niektórzy powiadają, że niziołki są bardziej przesadne niż religijne, a znaczna część ich bóstw zdaje się potwierdzać to wrażenie. Większość niziołkowych bogów i bogiń ma coś wspólnego z paleniskiem, domem, gotowaniem, znajomością ziół, sprawami przyziemnymi i ogólnie życiem codziennym. Bogowie niziołków są raczej praktyczni niż filozoficzni. Krążą powiedzenie: „Głębokie myśli nikogo nie nakarmią”. Niziołki szanują także pewne bóstwa ludzkie – szczególnie Sigmara, Taala i Rhyę – ale wynika to bardziej z pragnienia uniknięcia konfliktu niż faktycznego, szczególnego uwielbienia.

### NIZIOŁKOWI KAPŁANI

Niziołki nie mają prawdziwych kapłanów, a z pewnością nie wznoszą świątyń (choćż ludzie najwyraźniej z radością robią to za nich, zwłaszcza sigmaryci). Są lepsze rzeczy do roboty niż gadanie o sprawach, które dotyczą innych. Oczywiście niziołki szanują bogów i utrzymują kapliczki na wypadek potrzeby uciecia sobie krótkiej pogawędką z bóstwem, ale nikt nie zamierza spędzić życia, rozmawiając z jednym tylko bogiem – po co się tak ograniczać? Jeśli trzeba ułagodzić konkretnego boga, zwykle zadanie to spada na miejscowego starszego, który w imieniu społeczności robi, co należy. Często wcześniej bardzo długo rozmawia z odpowiednimi znawcami i pozostałą starszyną.

## GŁÓWNI BOGOWIE KRASNOLUDÓW

| Bóg     | Domena                                    | Wyznawcy                      | Ofiary  | Uwagi  |
|---------|---|-------------------------------|---|--|
| Grimnir | Wojownicy, odwaga                         | Żołnierze, Zabójcy            | Topory, złota biżuteria, wymazane urazy       | Wielka świątynia w Karaz-a-Karak; największa świątynia Zabójców w Karak Kadrin. Mąż Valayi; brat Grungniego. |
| Grungni | Górnictwo, obróbka metali, kamieniarstwo  | Rzemieślnicy, górnicy         | Piękne wyroby z kamienia lub metalu, kolczugi | Wielka świątynia w Karak Azul. Mąż Valayi; brat Grimnira.  |
| Valaya  | Browarnictwo, ognisko domowe, uzdrawianie | Rzemieślnicy, uczeni, lekarze | Piwo, tarcze, jedzenie                        | Wielka świątynia w Karaz-a-Karak. Żona Grimnira i Grungniego.  |

## GŁÓWNI BOGOWIE ELFÓW

| Bóg               | Domena                               | Wyznawcy   | Ofiary  | Uwagi  |
|-------------------|--------------------------------------|--|---|--|
| <b>Cadai</b>      |                                      |  |   |  |
| Asuryan           | Całe stworzenie, niebiosa, feniksy   | Władcy, sędziowie i inni prawnicy                    | Białe pióra, maski, białe kryształy           | Stwórca i król wszystkich bogów. Asuryan stworzył królestwa śmiertelników i bogów, po czym je rozdzielił.            |
| Hoeth             | Mądrość, wiedza, nauczanie           | Uczeni, magowie, perfekcjonści                       | Księgi, miecze, żółte kryształy               | Pan Mądrości. Hoeth obdarzył elfy świadomością.  |
| Isha              | Płodność, życie                      | Wszelkiego rodzaju lud wiejski                       | Jedzenie, łzy, zielone kryształy              | Matka. Żona Kurnousa. Isha stworzyła elfy.   |
| Kurnous           | Zwierzęta, dzikie miejsca, łowy      | Łowcy, leśnicy, ci, którzy pracują ze zwierzętami    | Zwierzęta, krew wrogów, bursztynowe kryształy | Król Dzikiego Gonu, Władca Zwierząt i mąż Ishy. Kurnous stworzył wszystkie zwierzęta.                                |
| <b>Cytharai</b>   |                                      |  |   |  |
| Atharti           | Przyjemności, uwodzenie, węże, umysł | Hedoniści, rajfurzy i ci, którzy poddają się emocjom | Węże, klejnoty, bladoróżowe kryształy         | Pani Żądzy. Atharti uwolniła emocje elfów po ich stworzeniu. Elfy wysokie generalnie zakazują jej wyznawania.        |
| Khaine            | Wojna, rozlew krwi, przemoc          | Wojownicy i żołnierze wszelkiego rodzaju             | Krew, broń, czerwone kryształy                | Zwany Krwaworęckim.  |
| Mathlann          | Oceany                               | Wszelkiego rodzaju elfy morza                        | Złoto, ryby, turkusowe kryształy              | Władca Głębin. Nie darzy miłością niczego, co znajduje się na lądzie, wyłącznie z elfami.                            |
| <b>Niezależni</b> |                                      |  |   |  |
| Morai-Heg         | Śmierć, los, wrony                   | Pogräżeni w żałobie                                  | Kości, czarne pióra, czarne kryształy         | Starucha. Generalnie unika się oddawania jej czci, ponieważ przyciąganie uwagi Staruchy uważane jest za nierożważne. |

## GŁÓWNI BOGOWIE NIZIOŁKÓW

| Bóg        | Domena                            | Wyznawcy  | Ofiary                                    | Uwagi  |
|------------|-----------------------------------|---|---|--|
| Esmeralda  | Paleniska, dom, gościnność        | Wszystkie niziołki starają się naśladować Esmeraldę | Jedzenie, ogień, wygoda                   | Wielokrotna Babcia.  |
| Hiacynt    | Porody, płodność, fizyczna miłość | Akuszerki, ciężarne kobiety, hulaki                 | Przegotowana woda, zioła uśmierzające ból | Ma słabość do bliźniaków i trojaczków.                                     |
| Josias     | Rolnictwo, zwierzęta udomowane    | Rolnicy, pasterze, ogrodnicy                        | Plony, jedzenie, gęste zupy               | Wierny. Josias slynie z tego, że nie zna umiaru i w pracy, i w wypoczynku. |
| Quinsberry | Wiedza, pokrewieństwo, tradycja   | Uczeni  | Książki, gobeliny, złoto                  | Ma bibliotekę zawierającą kompletną historię i rodowód każdego niziołka.   |

## BOGOWIE CHAOSU

Niszczycielskie Potęgi Chaosu stanowią główne zagrożenie dla istnienia Starego Świata, ale w większości pozostają tajemnicą. Samo szukanie wiedzy o nich bez pozwolenia kultu Sigmara karane jest śmiercią. Natomiast staranie się o takie pozwolenie skutkuje dokładnym przyjrzeniem się danej osobie i jej motywacjom. Mówiąc krótko: pozwolenia wydawane są rzadko.

Niszczycielskie Potęgi postrzegane są przez pospółstwo jako karząca manifestacja grzechu i powód, dla którego wszyscy muszą zachowywać się w sposób społecznie akceptowalny oraz narzucały przez kulty. Poddawanie się przemocy, żądzy, niechlujstwu lub niestosownej ciekawości ma bezpośrednie konsekwencje dla czyniącego to osobnika (który ulega spaczeniu i marnie kończy) oraz dla jego społeczności. Tak niegodne zachowanie przyciąga bowiem zgubną uwagę tych złych sił.

Przeciętna osoba zna najpotężniejsze z tych potęg pod eufemistycznymi imionami, takimi jak Bóg Krwi, Władca Zarazy, Pan Zmian i Książę Bólu. Nawet najlepiej obeznani uczeni tej zakazanej wiedzy mogą tylko domyślać się, co motywuje te obsceniczne potęgi, a nawet czy w ogóle mają jakieś ukryte cele stojące za ich pierwotnymi impulsami.

Wydaje się, że istnieją rywalizujące frakcje poświęcone różnym aspektom zniszczenia, które są wrogie wobec siebie nawzajem tak samo, jak wobec reszty Starego Świata. W rzadkich przypadkach, gdy ze sobą współpracują, jak to się działa podczas Wielkiej Wojny z Chaosem ponad dwudziestu lat temu, świat trzęsie się w posadach. Niektórzy twierdzą, że kulty oddane Bogom Chaosu przeniknęły do Imperium. Większość odrzuca to jako nonsens, żadna bowiem rozsądnie myśląca osoba nie byłaby na tyle głupia, by czcić któryś z Niszczycielskich Potęg.

## MODLITWY

Niewielka liczba wybrańców wyróżnia się spośród swojego otoczenia tym, że jest w stanie uprosić swoje bóstwo o bezpośrednią interwencję w formie cudów. Ci, którzy tego dokonują, znani są pod wieloma nazwami w różnych częściach Starego Świata. Mówią się o nich: Żyjący Święci, Słudzy Bogów, Uświęceni, Wybrańcy Boskiej Woli, Pomazańcy. W Imperium najczęściej nazywa się ich „Błogosławionymi”. To określenie często stosowane jest jako tytuł. Zatem jeśli siostra Anna zostałaby Błogosławiona przez Sigmarę, czyli uzyskałaby łaskę tego boga i jej modlitwy byłyby wysłuchiwane, stałaby się „Błogosławioną Anną” albo w pełnym brzmieniu „Błogosławioną Anną, Siostrą Sigmara”.

## BŁOGOSŁAWIENI

Są dwa Talenty, które wyróżniają pobłogosławionych przez bogów: *Błogosławieństwo* i *Inwokacja*. Bohaterowie z Talentem *Błogosławieństwo* mogą udzielać Błogosławień, które są pomniejszymi objawieniami boskiej woli. Natomiast Talent *Inwokacja* pozwala Błogosławionemu prosić swoich bogów o potężniejsze Cuda.Więcej informacji o tym zawiera **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty**.

## BŁOGOSŁAWIEŃSTWA I CUDA

Błogosławieństwa i Cuda to modlitwy wypowiadane przez Błogosławionego, a następnie spełniane przez boga. Aby sprowadzić Błogosławieństwo albo Cud, wykonaj **Wymagający (+0) Test Modlitwy**. Jeśli osiągniesz sukces, twoje Błogosławieństwo albo Cud objawi się zgodnie z odpowiednimi zasadami, a wysoki PS zapewni efekty bonusowe. W razie porażki twoje słowa zostały wypowiedziane, ale bóg z jakiegoś powodu odmawia ich wysłuchania. Jeśli wypadnie Pech w Teście Modlitwy, obrazłeś boga i musisz rzucić na tabeli Gniewu Bogów.

### Ograniczenia

Aby sprowadzić Błogosławieństwo albo Cud, musisz być w stanie mówić, zaintonować modlitwę, rytuał, inkantację lub pieśń, które są wymagane. Każde z dwóch Błogosławieństw albo Cudów może działać tylko raz w danej chwili. Oznacza to, że musisz poczekać, aż obecne efekty wygasną, zanim użyjesz ponownie tej samej modlitwy.

Wielokrotne inwokacje tej samej modlitwy przez różne osoby nie zapewniają kumulujących się bonusów. Zatem intonacja dwóch Błogosławieństw Finezji zapewni tylko premię +10 do Zręczności.

## PUNKTY GRZECHU

Błogosławieni są uważnie obserwowani przez bogów i ryzykują wypadnięciem z ich łask, jeśli zachowają się niezgodnie z ich wolą. W grze reprezentowane jest to za pomocą Punktów Grzechu.

Jeśli naruszysz któreś z przykazań kultu swojego boga, MG przyzna jeden lub więcej Punktów Grzechu. Każdy otrzymany punkt dodawany jest do ich bieżącej sumy. Nie ma górnego limitu liczby Punktów Grzechu, które można otrzymać. Im więcej masz tych punktów, tym większa szansa na to, że twój bóg wpadnie w gniew, gdy zostanie wezwany.



## TO GRZECH!

Błogosławieni kapłani mogą lamać swoje przykazania na wiele różnych sposobów; MG powinien wziąć pod uwagę skalę wykroczenia i przyznając Punkty Grzechu, określić proporcjonalnie ich liczbę, zwykle od 1 do 3. Na przykład jednym z przykazań kultu Myrmidii jest szanowanie jeńców. Jeśli myrmidialski kapłan odmówi spragnionemu więźniowi wody do picia, może dostać za to jeden Punkt Grzechu. Pobicie więźnia byłoby znaczonym wykroczeniem, odpowiadającym, powiedzmy, dwóm punktom. Torturowanie lub zabicie bezbronnego więźnia jest dla Myrmidii nie do przyjęcia. To z pewnością oznacza przyznanie trzech, a może i więcej Punktów Grzechu. Łagodny MG może ostrzegać graczy, zanim popełnią wykroczenie, szczególnie jeśli są nowi w WFRP.

## Grzech i Gniew

Zwracanie się do swojego bóstwa, gdy działałeś wbrew jego woli, jest ryzykowne. Za każdym razem, gdy wykonujesz Test Modlitwy, jeśli wynik na kostce jedności jest równy aktualnej sumie dwóch Punktów Grzechu lub niższy, spotka cię Gniew Bogów, nawet jeśli Test Modlitwy był udany.



## ZASADA OPCJONALNA: ŻAR MODLITWY

Każdy z bogów ma odmienny styl modlitw, które muszą być intonowane na różne sposoby. Obojętnie, czy są to okrzyki bojowe Ulryka, szanty Mananna, czy treny Morra, wszystkie wymagają, by słowa były wypowiadane (lub wyśpiewywane) stanowczo i z przekonaniem. Aby to odzwierciedlić, MG może wymagać, by wszelkie Testy Modlitw, które są wypowiadane cicho lub bez przekonania, miały większą Trudność.

## GNIEW BOGÓW

Tabela Gniewu Bogów wykorzystywana jest za każdym razem, gdy wypadnie Pech w Teście Modlitwy albo gdy wynik na kostce jedności w tym Teście jest równy aktualnej sumie dwóch Punktów Grzechu lub niższy. MG może także używać tabeli albo wybierać z niej rezultaty za każdym razem, gdy nierozważnie obrazisz któregoś z bogów. Rzucając na tabeli Gniewu Bogów, dodaj 10 do rzutu za każdy zebrany Punkt Grzechu. Po wykonaniu rzutu i zastosowaniu wyniku zmniejsz liczbę swoich Punktów Grzechu o 1, minimalnie do 0.



## MÓDL SIĘ!

Jeśli Bohater zachowuje się w szczególnie pobożny sposób, na przykład kończąc trudną pielgrzymkę lub składając znaczy datek dla swojego kultu, MG może usunąć jeden lub więcej Punktów Grzechu po udanym Teście Modlitwy, w której błagasz o rozgrzeszenie. Oczywiście to także wiąże się z ryzykiem ściagnięcia na siebie Gniewu Bogów. W innym przypadku jedynym sposobem pozbywania się Punktów Grzechu jest wykonywanie rzutów na tabeli Gniewu Bogów.

## TABELA GNIEWU BOGÓW

| Rzut procentowy | Wynik  |
|-----------------|--|
| 01-05           | <b>Święte wizje:</b> Twoje zmysły drczą wizje ukazujące twojego boga. Wykonaj <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> . W razie porażki dostajesz jeden Stan <i>Oszłomienie</i> . MG decyduje, co dokładnie przedstawiają wizje.           |
| 06-10           | <b>Przemyśl swoje uczynki:</b> Do końca tygodnia każdy udany Test Modlitwy będzie traktowany, jakby miał 0 PS.   |
| 11-15           | <b>Bacz na moje nauki:</b> Dostajesz karę -10 do Umiejętności Modlitwa przez następnych 1k10+Punkty Grzechu Rund.  |
| 16-20           | <b>Dowiedź swojej pobożności:</b> Dostajesz Stan <i>Powalenie</i> . Nie zostanie on usunięty, dopóki nie osiągniesz Sukcesu w <b>Przeciętnym (+20) Teście Modlitwy</b> .   |
| 21-25           | <b>Wystawiasz na próbę mą cierpliwość:</b> Nie możesz wykonywać żadnych Testów Modlitwy przez 1k10 Rund.   |
| 26-30           | <b>Nie rozumiesz moich zamiarów:</b> Dostajesz karę -10 do wszelkich Umiejętności powiązanych z twoim bóstwem (określa je MG) na następne 1k10+Punkty Grzechu godzin.  |
| 31-35           | <b>Niepokoi mnie twój brak wiary:</b> Nie możesz wykonywać żadnych Testów Modlitwy przez 1k10+Punkty Grzechu Rund.   |
| 36-40           | <b>Dziel mój ból:</b> Dostajesz 1+Punkty Grzechu Ran ignorujących Bonus z Wytrzymałości i PP. Ponadto wykonaj <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> . W razie porażki dostajesz jeden Stan <i>Oszłomienie</i> .                          |
| 41-45           | <b>Twoja sprawą jest niegodna:</b> Obiekty twojej modlitwy dostają Stan <i>Powalenie</i> . Wszelkie Błogosławieństwa i Cuda twojego bóstwa, których celami są te postacie, automatycznie kończą się porażką przez 1k10+Punkty Grzechu dni. |
| 46-50           | <b>Skończ tą paplaninę:</b> Nie możesz wykonywać żadnych Testów Modlitwy przez następnych 2k10+Punkty Grzechu Rund.  |
| 51-55           | <b>Poczuj mój gniew:</b> Dostajesz 1k10+Punkty Grzechu Ran. Ponadto wykonaj <b>Wymagający (+0) Test Odporności</b> . W razie porażki dostajesz jeden Stan <i>Oszłomienie</i> .   |

|         |   |
|---------|---|
| 56-60   | <b>Nie pomogę ci:</b> Dostajesz karę -10 do Umiejętności powiązanej z twoim bóstwem (określa ją MG) na następne 1k10+Punkty Grzechu dni.  |
| 61-65   | <b>Boskie rany:</b> Dostajesz 1+Punkty Grzechu Stanów <i>Krwawienie</i> .   |
| 66-70   | <b>Dotknięcie ślepotą:</b> Dostajesz Stan <i>Powalenie</i> . Otrzymujesz 1+Punkty Grzechu Stanów <i>Oślepienie</i> , których można się pozbyć wyłącznie poprzez wykonanie udanego <b>Wymagającego (+0) Testu Modlitwy</b> , przy czym Sukces usuwa 1 + PS Stanów <i>Oślepienie</i> .  |
| 71-75   | <b>Co poświęcisz?:</b> Dostajesz 1k10+Punkty Grzechu Ran ignorujących Bonus z Wytrzymałości i PP. Ponadto wykonaj <b>Trudny (-10) Test Odporności</b> . W razie porażki dostajesz jeden Stan <i>Oszłomienie</i> .   |
| 76-80   | <b>Zgrzeszyłeś przeciwko mnie:</b> Twój bóg jest bardzo ziryutowany i w ramach pokuty zmusza cię do wykonywania Testów Modlitwy w ramach twojej Akcji przez następnych 1k10+Punkty Grzechu Rund.  |
| 81-87   | <b>Oczyść ciało:</b> Dostajesz 2k10+Punkty Grzechu Ran ignorujących Bonus z Wytrzymałości i PP. Ponadto wykonaj <b>Bardzo Trudny (-20) Test Odporności</b> . W razie porażki dostajesz jeden Stan <i>Oszłomienie</i> . Jeśli Porażka wynosi -4 lub mniej PS, dostajesz Stan <i>Utrata Przytomności</i> , który utrzymuje się przez minimum 1k10 Rund.   |
| 88      | <b>Demoniczna ingerencja:</b> Zamiast twojego patrona na modlitwy odpowiadają Mroczni Bogowie. 1k10 pomniejszych demonów pojawią się w promieniu 2k10 metrów od miejsca, w którym się znajdują, i atakuje najbliższe cele.  |
| 89-95   | <b>Lękaj się mego gniewu:</b> Dostajesz 1+Punkty Grzechu Stanów <i>Panika</i> .   |
| 96-100  | <b>Odrap pokutę:</b> Musisz wyruszyć na pielgrzymkę w celu wypełnienia pokuty.  |
| 101-105 | <b>Skarcenie:</b> Twоя Żywotność zostaje zredukowana do 0 (o ile już się tak nie stało), a następnie dostajesz Stan <i>Utrata Przytomności</i> , którego nie da się usunąć, dopóki nie odzyskasz przynajmniej 1 Punktu Żywotności.  |
| 106-110 | <b>Nie wzywaj mego imienia nadaremnie:</b> Tracisz Talenty <i>Błogosławieństwo</i> i <i>Inwokacja</i> na następne 1k10+Punkty Grzechu dni.  |
| 111-115 | <b>Nie polegaj na swej pysze:</b> Tracisz całe swoje wyposażenie i zostajesz z absolutnie niczym. Za każdą pokutę, którą odprawisz, zostanie ci zwrócony jeden magiczny przedmiot, jeśli jakieś miałeś.   |
| 116-120 | <b>Nadużywasz mego miłosierdzia:</b> Tracisz Talenty <i>Błogosławieństwo</i> i <i>Inwokacja</i> na następne 2k10+Punkty Grzechu dni.  |
| 121-125 | <b>Ujrzyj swą nikczemność:</b> Doświadczasz nieznośnych wizji wszystkich swoich porażek, co wydaje się trwać wiecznie, ale mija po chwili. Omów ze swoim MG, jak twoja postać zareaguje na to traumatyczne przeżycie. Wykorzystaj zasady Psychologii (patrz: strona 190).   |
| 126-130 | <b>Grom z jasnego nieba:</b> Twój bóg razi cię piorunem. Twoja Żywotność zostaje zredukowana do 0 (o ile już się tak nie stało) i dostajesz Stan <i>Podpalenie</i> .  |
| 131-135 | <b>Cierp, jak ja cierpię:</b> Dostajesz 1+Punkty Grzechu Stanów <i>Krwawienie</i> każdego ranka, dopóki nie wypełnisz pokuty.   |
| 136-140 | <b>Ekskomunika:</b> Tracisz Talenty <i>Błogosławieństwo</i> i <i>Inwokacja</i> , dopóki nie wypełnisz 2 pokut; pierwsza pokuta przywraca <i>Błogosławieństwo</i> , a druga – <i>Inwokację</i> . Wszyscy kultyści twojego boga automatycznie dowiadują się o tym losie; wszystkie Testy interakcji z nimi są automatycznie Bardzo Trudne (-30) i nie mogą być modyfikowane w celu ich ułatwienia.  |
| 141-145 | <b>Dowiedź swej wartości:</b> Boski sługa twoego bóstwa pojawia się w odległości k100 metrów i atakuje, interweniuje, beszta lub robi coś podobnego zgodnie z charakterem obrażonego boga.  |
| 146-150 | <b>Wypędzam cię:</b> Twój bóg cię porzuca. Nieodwracalnie tracisz Talenty <i>Błogosławieństwo</i> i <i>Inwokacja</i> , a także tracisz wszystkie Rozwinięcia w Umiejętności Modlitwa. Co więcej, wszyscy kultyści twojego boga automatycznie dowiadują się o tym losie; wszystkie Testy interakcji z nimi są automatycznie Bardzo Trudne (-30) i nie mogą być modyfikowane w celu ich ułatwienia. |
| 151+    | <b>Pociągnięcie do odpowiedzialności:</b> Zostajesz wezwany przed oblicze swojego boga na sąd ostateczny. O ile nie masz Punktu Przeznaczenia, nigdy nie wracasz. Jeśli wydasz Punkt Przeznaczenia, pojawiasz się w miejscu wybranym przez MG, a ponadto zostajesz obciążony efektami <b>Wypędzam cię</b> .   |



## SŁUDZY BOŻY

Słudzy boży są nadprzyrodzonymi istotami wspomagającymi bogów w świecie materialnym – w taki sam sposób, w jaki demony są narzędziami w rękach Mrocznych Bogów. Zazwyczaj przybierają formę ulubionego zwierzęcia danego boga – białego wilka w przypadku Ulryka czy złotego orła w przypadku Myrmidii – lub zmarłego wyznawcy danego boga, przykładowo legendarnego kapłana czy templariusza. Aby stworzyć Boskiego sługę odpowiedniego dla danego bóstwa, skorzystaj z zasad opisanych w **Rozdziale 12: Bestiariusz**, modyfikując według potrzeb zwierzę, człowieka lub demona.

## Pokuta

Uspokojenie Gniewu Bogów może wymagać oddania się pokutie. MG może zdecydować, co będzie odpowiednią pokutą za pocynione grzechy, choć może również zechcieć, by postać sama wybrała swój sposób odkupienia, a jeśli nie pokaja się ona wystarczająco, z pewnością wywoła to kolejne nieprzyjemne skutki. Przykłady typowych pokut zostały zawarte w opisie każdego z kultów. Nakaz pokuty może przyjść w formie wizji, boskiego natchnienia lub, choć dzieje się to niezwykle rzadko, bóstwo może przemówić do grzesznika osobiście. Jeśli postać nie jest godna dostąpienia takiego kontaktu z bóstwem, pokuta może zostać nałożona przez innego członka kultu. Ewentualnie może pojawić się Śluga boży, czy to pod postacią zmarłego nauczyciela, postaci z legend, czy odpowiedniego zwierzęcia, i poinformować postać, czego wymaga od niej bóstwo. MG powinien wziąć pod uwagę popełnione grzechy i zastanowić się, jak zareagowałoby na nie odpowiednie bóstwo.

## BŁOGOSŁAWIENSTWA

Błogosławieństwa są pomniejszymi manifestacjami woli bożej. Postać posiadająca Talent *Błogosławieństwo* otrzymuje wszystkie sześć Błogosławieństw odpowiednich dla danego wyznania, jak opisano poniżej w tabeli **Błogosławieństwa poszczególnych kultów**.

## SCHEMAT BŁOGOSŁAWIENSTW I CUDÓW

- Nazwa** Błogosławieństwa albo Cudu.
- Zasięg:** Zasięg w metrach; jeśli oznaczono jako „Dotyk”, rzucający musi dotknąć celu.
- Cel:** Liczba celów, choć równie dobrze może to być jedynie rzucający.
- Czas:** Jak długo trwa Błogosławieństwo albo Cud – zazwyczaj opisano to jako „Natychmiast” lub określona jest liczba Rund.
- Opis** efektów Błogosławieństwa albo Cudu.

## ZASADA OPCJONALNA: MAŁOSTKOWOŚĆ

Bogowie denerwują się, gdy Błogosławieni nadużywają swoich przywilejów. Jeśli MG zechce, wielokrotne używanie Błogosławieństw i Cudów w tej samej scenie, na tę samą ranę lub na ten sam cel itd. może wywołać gniew bogów i skutkować przyznaniem Punktów Grzechu, zazwyczaj od 1 do 3.

## POZIOMY SUKCESU

Za każde 2 PS uzyskane w Teście Modlitwy podczas rzucania Błogosławieństwa możesz wybrać jedną z poniższych korzyści:

- Zasięg:** +6 metrów
- Cel:** +1
- Czas:** +6 Rund

Jeśli Czas Błogosławieństwa określony został jako „Natychmiast”, nie można go przedłużyć. Ponadto można wybierać wielokrotnie to samo wzmacnienie. Przykładowo, jeśli podczas Błogosławieństwa Uzdrowienia postać uzyskała 4 PS, może uleczyć 3 cele za pomocą dotyku, 2 cele w zasięgu 6 metrów lub 1 cel w zasięgu 12 metrów.

## BŁOGOSŁAWIENSTWA POSZCZEGÓLNYCH KULTÓW

| Manann          | Bitwy          | Dzikości | Nieustępliwość | Oddechu        | Odwagi      | Wytrzymałość |
|-----------------|----------------|----------|----------------|----------------|-------------|--------------|
| <b>Morr</b>     | Oddechu        | Odwagi   | Mądrości       | Nieustępliwość | Prawości    | Szczęścia    |
| <b>Myrmidia</b> | Bitwy          | Ochrony  | Odwagi         | Prawości       | Sumienia    | Szczęścia    |
| <b>Ranald</b>   | Charzyzmy      | Finezji  | Ochrony        | Sprytu         | Sumienia    | Szczęścia    |
| <b>Rhya</b>     | Ochrony        | Oddechu  | Sumienia       | Uzdrawiania    | Wdzięku     | Zdrowia      |
| <b>Shallya</b>  | Nieustępliwość | Ochrony  | Oddechu        | Sumienia       | Uzdrawiania | Zdrowia      |
| <b>Sigmar</b>   | Bitwy          | Ochrony  | Odwagi         | Prawości       | Sily        | Wytrzymałość |
| <b>Taal</b>     | Bitwy          | Dzikości | Łowów          | Oddechu        | Sumienia    | Wytrzymałość |
| <b>Ulryk</b>    | Bitwy          | Dzikości | Nieustępliwość | Odwagi         | Sily        | Wytrzymałość |
| <b>Verena</b>   | Mądrości       | Odwagi   | Prawości       | Sprytu         | Sumienia    | Szczęścia    |

## BOSKIE MANIFESTACJE

Błogosławieństwa są subtelne, zupełnie niedostrzegalne przez tych, którzy nie posiadają Talantu *Święte Wizje*, a ich efekty zazwyczaj odbierane są przez postronnych jako dobry omen lub szczęście. Z tej przyczyny kapłani Starego Świata, którzy nie mają Talantu *Błogosławieństwo*, są trudni do odróżnienia od tych, którzy go posiedli.

Cuda objawiają się z kolei otwarcie i jawnie, często towarzyszą im święte znaki lub omeny, które mogą odzwierciedlać charakter danego bóstwa lub aktualne okoliczności. Przykładowo Cudom Ulryka może towarzyszyć chłodny wiatr i wycie widmowych wilków, a ci, którzy dostąpią Cudu Mananna, mogą poczuć się jak zanurzeni w słonej wodzie.

### Błogosławieństwo Bitwy

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Walki Wręcz.

### Błogosławieństwo Charyzmy

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Ogłady.

### Błogosławieństwo Dzikości

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Gdy twój cel zada Ranę Krytyczną, rzuć dwa razy i wybierz lepszy rezultat.

### Błogosławieństwo Finezji

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Zręczności.

### Błogosławieństwo Łowów

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Umiejętności Strzeleckich.

### Błogosławieństwo Mądrości

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Inteligencji.

### Błogosławieństwo Nieustępliwości

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Cel może usunąć 1 Stan.

### Błogosławieństwo Ochrony

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Przeciwnicy muszą wykonać **Przeciętny (+20) Test Siły Woli**, by zaatakować obrany przez siebie cel, ponieważ zaczyna kąsać ich poczucie wstydu, iż w ogóle zaczęli myśleć o użyciu przemocy. Jeśli Test się nie powiedzie, albo muszą wybrać inny cel ataku, albo inną Akcję.

### Błogosławieństwo Oddechu

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel nie musi oddychać i ignoruje wszelkie konsekwencje duszenia się.

### Błogosławieństwo Odwagi

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Siły Woli.

### Błogosławieństwo Prawości

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Broń celu uznawana jest za Magiczną.

### Błogosławieństwo Siły

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Siły.

### Błogosławieństwo Sprytu

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Inicjatywy.

### Błogosławieństwo Sumienia

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel musi wykonać **Przeciętny (+20) Test Siły Woli**, aby wykonać Akcję, która naruszałaby jedno z przykazań twojego bóstwa. Jeśli Test się nie uda, cel ogarnia wstyd i nie podejmuje żadnej Akcji.

### Błogosławieństwo Szczęścia

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Następny nieudany Test twojego celu może zostać powtórzony. Wiążący jest nowy wynik Testu.

### Błogosławieństwo Uzdrowiania

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

1 Rana twojego celu zostaje uleciona.

### Błogosławieństwo Wdzięku

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Zwinności.

### Błogosławieństwo Wytrzymałości

**Zasięg:** 6 metrów

**Cel:** 1

**Czas:** 6 Rund

Cel uzyskuje premię +10 do Wytrzymałości.

### Błogosławieństwo Zdrowia

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Twój cel może skrócić Czas jednej choroby o 1 dzień. Modlitwa ta może być zmówiona jedynie raz w intencji jednej choroby, na którą choruje dana osoba.



## NAZWY

Każdy kult używa własnych nazw, by opisać Błogosławieństwa i Cuda, nierzadko korzystając wymiennie z kilku różnych określeń. Przykładowo kult Sigmarra może mówić o Błogosławieństwie Bitwy jako o „Litani do Gniewu Sigmarra”, podczas gdy kult Ulryka nazwie je „Kąsaniem Zimowego Mrozu”. Słowa mogą być różne, ale ostateczny efekt pozostaje identyczny.

# CUDA

Cuda są większymi manifestacjami woli bóstwa, budzącymi strach i podziw wydarzeniami, które dostrzeże każdy. Postać o Talencie *Inwokacja* może czynić jeden z opisanych dla jego kultu Cudów.

## Poziomy Sukcesu

Za każde 2 PS osiągnięte podczas Testu Modlitwy możesz dodać dodatkowe: Zasięg, Obszar, Czas lub Cele, równe podstawowej wartości w opisie Cudu. Tak więc, jeśli Zasięg Cudu wynosił 50 metrów, za każde 2 PS można zwiększyć go o kolejne 50 metrów.

Cuda, które w Zasięgu i Celu mają opis „Rzucający” mogą wpływać jedynie na kapłana podejmującego Test Modlitwy – nigdy nie można zwiększyć ich Zasięgu lub Celów. Podobnie Cuda, które nie mają Czasu trwania, nie mogą zostać wydłużone.

W opisach niektórych Cudów umieszczone są opcjonalne korzyści płynące z dodatkowych PS.

## CUDA MANANNA

### Chodzenie po wodzie

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Ogłady

Prosiś Mananna, by pozwolił ci przejść po otwartych wodach, tak jakby był to ubity grunt. Działa to jedynie w przypadku większych zbiorników wodnych o średnicy co najmniej 10 metrów.

Wszystkie inne są zbyt małe, by należeć do domeny Mananna, i nie są przez niego zauważane.

### Chód marynarza

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Cele natychmiast zostają zanurzone w słonej wodzie, zataczając się, jakby stały na rozchylonym pokładzie statku w trakcie sztormu. Ich włosy targa widmowy wiatr, a rozbryzgi wody biją w ich skórę.

Uzyskują po 1 poziomie Stanów *Oszłomienie*, *Osłepienie* i *Wyczerpanie*, a ponadto muszą wykonać pomyślnie **Przeciętny (+20) Test Zwinności**, by w ogóle móc się przemieszczać i korzystać z Ruchu. Jeśli im się nie powiedzie, otrzymują Stan *Powalenie*.

### Cisza morska

**Zasięg:** Liczba mil morskich równa Bonusowi z Inicjatywy

**Cel:** 1 jednostka żeglowna w zasięgu wzroku

**Czas:** 1 godzina

Kradniesz wiatr z żagli statku lub łodzi. Bez wiatru jednostka żeglowna zostaje kompletnie unieruchomiona. Nawet podczas sztormu powstaje obszar dziwnie spokojnej i gładkiej wody, która otacza łódź, mimo iż dookoła szaleje wicher, leje deszcz, a wysoko jak wieże fale przewalają się tu i ówdzie, grożąc zatopieniem statku. Obszar ten rozciąga się dookoła łodzi na tyle metrów, ile wynosi Inicjatywa, a jeśli statek jest napędzany w inny sposób, np. wioślami, obszar przemieszcza się razem z nim.



### Skarb Mananna

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Błagasz Mananna o to, by zesłał ci pożywienie. Sięgasz do najbliższego zbiornika wodnego i chwytasz wystarczająco wiele ryb, by wyżywić 1 osobę. Jeśli zrobisz to na morzu, posiłku starczy na 2 osoby. Za każde 2 PS możesz wyżywić dodatkową osobę.

### Sprzyjający wiatr

**Zasięg:** Liczba mil morskich równa Bonusowi z Inicjatywy

**Cel:** 1 jednostka żeglowna w zasięgu wzroku

**Czas:** 1 godzina

Statki będące celem Cudu płyną wraz z pomyślnymi wiatrami,

które popchają je w stronę wyznaczonego celu. Gdy Cud jest aktywny, statek porusza się z maksymalną prędkością niezależnie od wiejącego wiatru, pływów lub prądów, a wszystkie Testy niezbędne do sterowania statkiem otrzymują premię +10.

### Twarz topielca

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Błagasz Mananna o to, by utopił dwóch wrogów. Gdy Cud jest aktywny, pluca celów nieustannie wypełniają się słoną wodą, a ich włosy powiewają w powietrzu, jakby były pod wodą. Cel otrzymuje 1 poziom *Wyczerpania* i podczas trwania Cudu stosuje się do niego wszystkie zasady Utonięcia i Uduśzenia (strona 181). Po zakończeniu Cudu cel musi wykonać **Trudny (-20) Test Odporności**. Jeśli się nie powiedzie, cel otrzymuje Stan *Powalenie*.

## CUDA MORRA

### Maska śmierci

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Morr działa za twoim pośrednictwem – stajesz się portalem, przez który objawia swą obecność twoim wrogom. Twoja twarz przybiera tak wynędzyła wygląd, że zyskujesz 1 poziom Strachu.

### Próg życia

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Specjalny

Rysujesz na ziemi linię długą na 8 metrów, wznosząc pieśń żałobną do Morra. W wyniku działania Cudu pojawią się niewyraźny, cienisty portal, z którego dobija krakanie kruków. Istoty o Cesze Stworzenia *O żywieniec* muszą wykonać **Wymagający (+0) Test Siły Woli**, by przejść przez tę linię. Stworzenia, które mają jednocześnie Cechy *Konstrukt* i *O żywieniec* po prostu nie są w stanie jej przekroczyć. Efekt Cudu utrzymuje się aż do zmierzchu.

### Wieczny odpoczynek

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Śpiewasz uroczyste requiem nad zwłokami. Cud gwarantuje, że dusza zostanie odesłana przez portal do dziedziny Morra. Ponadto ciało to nie będzie mogło zostać wskrzeszone żadnym z zaklęć z Tradycji Nekromancji. Jeśli celem Cudu jest stworzenie o Cesze *O żywieniec* lub *Konstrukt*, zostanie zniszczone.

### Wizja zagłady

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Spozierasz głęboko w oczy swojego celu, szepcząc treny do Morra, który nagradza cię wizją losu celu, przebłysku czekającej go przyszłości. Zazwyczaj jest to wizja związana ze śmiercią. Cud może zostać wykorzystany jedynie raz w stosunku do tej samej osoby, po czym Talent *Wróżka Losu* można wykupić za PD, tak jakby był normalną częścią Profesji.

### Wstrzymanie dłoni Morra

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Ogłady (Specjalny)

Dotykasz oczu kogoś bliskiego śmierci i prosisz Morra, by prowadził tę duszę, ale nie zabierał jej do siebie. Cel musi mieć 0 *Żywotności* i chcieć poddać się Cudowi. Przez Czas Cudu cel jest pod wpływem Stanu *Utrata Przytomności* i dopóki trwa Cud, jego stan się nie pogorszy – choroby zostaną powstrzymane, Rany Krytyczne zignorowane, trucizny zwalczane itd. Gdy Cud dobiegnie końca, można albo przeprowadzić odpowiednie leczenie, albo możesz oddać celowi ostatnią usługę. Jeśli to zrobisz, co zajmuje około minuty, dusza celu popchnie przez portal Morra w objęcia śmierci, a ciało nigdy nie będzie mogło zostać wykorzystane przez nekromantów.

### Zniszczenie ożywieńca

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Natychmiast

Przywywasz moce Morra, by zmieść nieumarłych z powierzchni ziemi. Czarny ogień błyska na twoim ciele, formując idealny okrąg o promieniu równym Bonusowi z Ogłady w metrach. Wszystkie potencjalne cele o Cesze Stworzenia *O żywieniec* otrzymują 1k10 Obrażeń ignorujących Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza. Każdy *O żywieniec* zniszczony dzięki temu Cudowi nie może zostać wskrzeszony za pomocą nekromancji, przynajmniej w standardowych okolicznościach. Za każde +2 PS możesz zwiększyć zasięg okręgu o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Ogłady.

## CUDA MYRMIDII

Gorejące słońce

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Natychmiast

Wzywasz Myrmidię, by poraziła niegodnych wrogów na polu bitwy, a jej odpowiedź przybiera postać oślepiającego rozbłysku złotego świata. Wszyscy, którzy nie wyznają Myrmidii, a spojrzą w twoim kierunku, otrzymają 1 poziom *Osłepienia*. Za każde +2 PS otrzymują +1 poziom *Osłepienia*.

### Waleczność

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Liczba sojuszników równa Bonusowi z Inteligencji

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Twoje głośne modlitwy napełniają szeregi duchem dyscypliny. Wszyscy objęci Cudem zyskują 1 poziom Talento *Musztra*.

### Tarcza Myrmidii

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Liczba sojuszników równa Bonusowi z Inteligencji

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Twoje oddane modły do Myrmidii sprawiają, że zsyła ona tarczę połyskującą pasemek światła na twoich sojuszników, która ochrania ich przed ciosami wrogów. Wszyscy objęci Cudem zyskują 1 Punkt Pancerza na wszystkich Miejscach Trafienia.

## Vłócznia Myrmidii

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba rund równa Bonusowi z Ogłady

Kiedy dzierżysz włócznię, zyskuje ona właściwość Przebijająca i uznaje się ją za Magiczną.

## Zew furii

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Liczba sojuszników równa Bonusowi z Inteligencji

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Twoje żarliwe modlitwy napełniają twoich sojuszników szaleńczą pogardą wobec wrogów. Wszyscy sojusznicy objęci Cudem otrzymują Nienawiść wobec każdego, kto zetrze się z nimi w walce.

## Z lotu orła

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wzywasz Myrmidię, by zeszła Ślugę bożego, który podzieli się z tobą wiedzą o dwóch wrogach. Na niebie pojawia się szybujący, widmowy orzeł. Wygląda jak zwykły orzeł i ma identyczne zdolności, ale nie może fizycznie wpływać na świat. Nie może też zostać w żaden sposób zrаниony. Podczas trwania Cudu możesz patrzeć oczami orła i kontrolować jego lot, przeczesując pole bitwy i szpiegując swoich wrogów. Obraz jest ostry, ale nie masz dostępu do żadnych Talentów postaci, które wzmacniają zmysły, jak np. Widzenie w Ciemności. Gdy patrzysz na świat oczami orła, tracisz wzrok, więc lepiej, by ktoś w tym czasie mógł cię ochraniać.

## CUDA RANALDA

### Bogacz, biedak, zebrak, złodziej

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Ogłady

Uśmiechasz się zawadiacko do Ranalda, pytając towarzyszy, czym jest bogactwo. Wobec każdego celu objętego Cudem możesz wybrać odrębny efekt:

- sakiewka celu staje się pusta;
- sakiewka celu staje się pełna;
- strój celu staje się tani i niepozorny;
- strój celu staje się bogaty i wyśmienicie wykonany;
- jeden wartościowy przedmiot jest niemożliwy do dostrzeżenia.

Za każde +2 PS możesz wybrać dodatkowy efekt na jednym ze swoich celów.

### Koci wzrok

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Czy coś może istnieć, jeśli nie da się tego dojrzeć? Zadajesz zagadkę Ranaldowi, który odpowiada wysłaniem Ślugi bożego pod postacią kota. Wygląda jak zwykły kot i ma identyczne zdolności, ale nie może zostać w żaden sposób zrаниony. W czasie gdy

trwa Cud, postrzegasz świat zmysłami owego kota – wzrokiem, słuchem, dotykiem – i kontrolujesz jego ruchy. Twoje zmysły są czułe jak u normalnego kota, ale nie masz dostępu do żadnych Talentów postaci, które wzmacniają zmysły, jak np. Widzenie w Ciemności. W tym czasie twoje zmysły nie działają, co sprawia, że możesz znaleźć się w niebezpieczeństwie.



### Otwarcie

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Mruczysz pod nosem jedną z zagadek Ranalda opisującą portale i to, czy istnieją, jeśli pozostają zamknięte. Jeden sposób zamknięcia drzwi, okna czy włazu, które są celem twojego Cudu, otwiera się – liny rozwiązymy się, zamki otwierają, haczyki odskakują itd. Za każde +2 PS możesz unieszkodliwić kolejną metodę zamknięcia drzwi, okna czy włazu.

### Spryt Ranalda

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi ze Zwinności

Prosisz Ranalda, by twój cel mógł lepiej poradzić sobie z zawiłościami rzeczywistości. Cel uzyskuje premię +10 do Zwinności, +10 do Skradania oraz 1 poziom Talantu *Na Cztery Łapy* na Czas cudu.

### Nie widziałeś mnie, prawda?

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Zamyślasz się nad skomplikowanym paradoxem realności, której nie można dostrzec. Cel objęty Cudem może przejść gdzieś niezauważenie, zakładając, że nie zwraca na siebie zbyt wiele uwagi (dotykając, atakując, wołając do kogoś, rzucając zaklęcie czy hałasując). Możesz przyzwać ten Cud jedynie wtedy, gdy nikt na ciebie nie patrzy.

## Uśmiech losu

**Zasięg:** Rzucający  
**Cel:** Rzucający  
**Czas:** Specjalny

Krzyżujesz palce, zadając sobie zagadkę Ranalda – czym tak naprawdę jest szczęście? Zyskujesz 1 Punkt Szczęścia. Za każde +2 PS możesz uzyskać dodatkowy Punkt Szczęścia, który może przekroczyć swoją standardową pulę. Nie możesz skorzystać z tego Cudu, dopóki liczba twoich Punktów Szczęścia nie spadnie do 0.

## CUDA RHYI

### Dotyk Rhyi

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Specjalny

Kładziesz dlonie na zranionym lub chorym celu i wznowisz modlitewne pieśni. Wybierz jeden z poniższych efektów:

- leczysz liczbę Żywotności równą Bonusowi z Oglądy;
- leczysz 1 naturalnie występującą chorobę.

Za każde 2 PS możesz wybrać dodatkowy efekt lub wzmacnić już raz wybrany. Cud ten działa powoli, a efekty widać dopiero po około 10 minutach. Jeśli coś przerwie jego działanie, będzie trzeba poprosić bóstwo o kolejny Cud.

### Dzieci Rhyi

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglądy

Położywszy dlonie na ziemi, wznowisz modły do Rhyi, prosząc o pomoc w zrozumieniu jej dziedziny. Cud może zostać wykonany jedynie na zewnątrz, poza zabudowaniami. Wyczuwasz obecność i świadomość wszystkich myślących istot w promieniu tylu metrów, ile wynosi twoja Oglada. Za każde +2 PS możesz zwiększyć promień okręgu o tyle metrów, ile wynosi twoja Oglada.

### Schronienie Rhyi

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Specjalny

Śpiewasz jeden z hymnów pochwalnych dla Rhyi, opisując schronienie i bezpieczeństwo. Możesz przyzwać ten Cud jedynie za zewnątrz, poza zabudowaniami. Odkrywasz idealną naturalną kryjówkę. To połączenie ziemi i drzew, które w sam raz nadaje się na mały obóz na noc. Miejsce to chroni cię przed wiatrem i deszczem i będzie trwać, dopóki będziesz w nim obozować. Schronienie jest na tyle duże, by zmieścić jedną osobę. Za każde +2 PS możesz zmieścić 1 osobę więcej. Gdy zwiniesz obóz, nie będziesz już w stanie odszukać tej kryjówki, ponieważ istniało jedynie dzięki woli bogini.

### Ukojenie Rhyi

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Oglady

**Cel:** Liczba sojuszników równa Bonusowi z Oglądy

**Czas:** Natychmiast

Wznowisz do Rhyi pieśń życia i energii. Wszystkie cele Cudu

mogą usunąć 1 Stan. Jeśli Cud oczyszcza cel w ten sposób ze wszystkich jego Stanów, ten czuje się tak odświeżony, jakby właśnie wstał po dobrze przespanej nocy, i zyskuje premię +10 do wszystkich Testów w swojej następnej Turze.

### Zjednoczenie Rhyi

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Oglady

Błogosławisz i konsekrujesz połączenie dwóch dusz. W trakcie trwania Cudu, jeśli to biologicznie możliwe, para spłodzi dziecko.

### Żniwa Rhyi

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Rzucający

**Czas:** 1 Runda

Wznowisz pieśń do Rhyi, a życie rozwija się dookoła. Jadalne owoce, warzywa i grzyby wyrastają z miejsc, które dotkniesz. W każdej Rundzie trwania Cudu możesz stworzyć tyle jedzenia, by stało się dla jednej osoby. Rodzaj pożywienia zależy od miejsca – w jaskini stworzysz grzyby, z kolei na zewnątrz różne rodzaje owoców i warzyw.

## CUDA SHALLYI

### Balsam na duszę

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Oglady

Wzywasz Shallyę, by uspokoiła strudzone umysły twoich celów. Wszystkie efekty Psychologii w trakcie trwania Cudu zostają usunięte. Następnie cele zapadają w głęboki i relaksujący sen, który będzie trwał aż do świtu, chyba że coś rozbudzi cele. Niechętne cele muszą wykonać **Wymagający(+0) Test Opanowania**, by nie zasnąć.

### Gorzkie oczyszczanie

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

W odpowiedzi na twoje płynące z głębi serca modlitwy Shallya przenosi truciznę lub chorobę z twojego celu na ciebie. Cel zdrowieje, a jego dolegliwości znikają. Za każde +2 PS możesz oczyścić organizm z dodatkowej choroby lub trucizny. Za każdą usuniętą w ten sposób truciznę lub chorobę otrzymujesz Obrażenia równe 1k10 - Bonus z Oglady i ignorujące Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza.

### Męczeństwo

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Oglady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Intonujesz pieśń, mówiąc Shallyi, że chcesz przyjąć na siebie ból świata. Wszelkie Obrażenia, które otrzymałby twój cel, są przekazywane na ciebie. Jeśli w wyniku tego Cudu otrzymasz Obrażenia, podczas obliczania otrzymanych Ran twój Bonus z Wytrzymałości zostaje podwojony.

## Niepokalana niewinność

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Położywszy dlonie na umęczonej istocie, błagasz Shallyę, by oczyściła ją z niedawno nabyciego spaczenia. Cel traci 1 Punkt Zepsucia, a za każde 2 PS – kolejny punkt. Niestety Bogowie Chaosu nie lubią, gdy ktoś tak jawnie wchodzi im w paradę. Jeśli próba wywołania Cudu zakończy się Pechem, ty i twój cel otrzymujecie po 1k10 Punktów Zepsucia oprócz standardowych efektów. Cud musi zostać wywołany maksymalnie w ciągu godziny od nabycia Punktu Zepsucia.

## Wytrwałość eremy

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Oglady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Twoje szczerze modlitwy podobają się Shallyi, która odpowiada, zsyłając siły niezbędne do przetrwania. Cel nie czuje żadnego bólu i ignoruje wszelkie efekty Stanów.

## Złote łzy

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Specjalny

Łzy płyną strumieniami po twoich policzkach, gdy żarliwie prosiś Shallyę, by oszczędziła biedną, ranną duszę. Modlisz się przez 10 - Bonus z Oglady Rund, po których leczysz 1 Ranę Krytyczną. Za każde 2 PS możesz wyleczyć kolejną Ranę Krytyczną. Jeśli twoja modlitwa zostanie przerwana, stan celu nie ulega poprawie. Cud nie jest w stanie sprawić, że odcięte kończyny zrosną się z ciałem.

## CUDA SIGMARA

### Aura odwagi

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Wrzeszczysz modlitwy w imieniu Sigmara, który przepełnia cię świętym ogniem prawości. Wszyscy sojusznicy w zasięgu wzroku natychmiast tracą wszystkie poziomy Paniki i zyskują Talent Nie-ustraszony, dopóki pozostają w zasięgu twojego wzroku w trakcie trwania Cudu. Zielonoskórzy w polu widzenia zaczynają się bać i mierzą się ze Strachem (1).

### Kometa Sigmara

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Oglady

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Natychmiast

Skandując litanie do Sigmara, wzywasz go, by zmiażdżył twoich wrogów. Kometa o dwóch ogonach pikuje z przestworzy w kuli ognia i zniszczenia, trafiając w dowolny punkt w zasięgu wzroku i Zasięgu Cudu. Wszystko w zasięgu tylu metrów od miejsca uderzenia, ile wynosi Bonus z Oglady, otrzymuje 1k10 + PS Obrażeń, które ignorują Bonus z Wytrzymałością oraz Punkty Pancerza, a ponadto otrzymuje także 1 poziom Podpalenia. Wyznaczone miejsce uderzenia nie może znajdować się w budynku. Co więcej, celować można jedynie w tych, których Sigmar uzna za wrogów.

## Młot na czarownice

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Wzywasz Sigmara, by chronił twoich bliskich przed wpływem Chaosu. Wszelkie zaklęcia, które biorą za cel każdego i cokolwiek w promieniu tylu metrów, ile wynosi Twoja Oglada, otrzymują karę -20 do Testów Języka (Magicznego), która kumuluje się z innymi karami. Za każde +2 PS możesz zwiększyć promień okręgu o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Oglady.

## Młot Sigmara

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Skandujesz błogosławieństwa w imieniu Sigmara. Jeśli dzierżysz młot bojowy, uznaje się go za Magiczny, zadający Obrażenia zwiększone o Bonus z Oglady. Ponadto każdy trafiony cel otrzymuje Stany Powałony i Podpalenie (jeden poziom).

## Płomień wiary

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Natychmiast

Wzywasz potęgę Sigmara, by zmiażdżyła wrogów Imperium. Święty ogień eksploduje wprost z twojego ciała w promieniu tylu metrów, ile wynosi Bonus z Oglady. Wszystkie cele w zasięgu otrzymują 1k10 Obrażeń, które ignorują Bonus z Wytrzymałością oraz Punkty Pancerza. Cele, które mają Cechę Stworzenia Demoniczny lub Ożywienie, otrzymują dodatkowo 1 poziom Podpalenia. Za każde +2 PS możesz zwiększyć promień okręgu o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Oglady, lub zadać dodatkowe 2 Obrażenia wszelkim zielonoskórom, ozywieńcom lub slugom Niszczycielskich Potęg.

## Pogrom

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Oglady

**Cel:** Liczba sojuszników równa Bonusowi z Oglady

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Twoje żarliwe modlitwy napełniają wybranych sojuszników szaleńczą pogardą wobec wrogów Sigmara. Wszyscy sojusznicy objęci Cudem otrzymują Nienawiść wobec zielonoskórznych, nieumarłych i wszystkich innych sług Chaosu.

## CUDA TAALA

### Kły i Pazury

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Oglady

Wzywasz Taala, by podzielił się z tobą brutalną siłą swojego królestwa. Zyskujesz Cechy Stworzenia Ugrzyzienie (Bonus z Siły +3) oraz Broń (Bonus z Siły +4). Są to ataki Magiczne.

## Oplątanie

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Natychmiast

Błagasz Taala w modlitwach, by chronił swe dzikie ostupy. Korzenie, pnącza i gałązki opłatają się dookoła twoich wrogów. Wszystkie cele w promieniu tylu metrów, ile wynosi twój Bonus z Ogłady, otrzymują 1 poziom *Pochwycenia*. Za każde +2 PS możesz zwiększyć zasięg o tyle metrów, ile wynosi twój Bonus z Ogłady, lub zwiększyć poziomy *Pochwycenia*. W przypadkach prób uwolnienia się Oplątanie ma Siłę równą swojej Sile Woli.

## Pan łowów

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Ogłady

Wzywasz Taala, by poprowadził cię w polowaniu na upatrzoną zwierzynę. Musi to być zwierzę, które kiedyś już widziałeś, lub osoba, którą znasz (ograniczenia nakłada MG). W trakcie trwania Cudu nie jesteś w stanie zgubić tropu swojej zwierzyny, z wyjątkiem nadnaturalnych interwencji. Jeśli Twoja zwierzyna wejdzie między zabudowania, ślad urwie się właśnie tam. Ponadto, będąc pod wpływem Cudu, otrzymujesz premię +10 do wszelkich Testów związanych z Twoją zwierzyną.

## Rączy jeleń

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Śpiewasz ku czci Ojca Taala, który w zamian błogosławi cię szybkością i zwinnością. Zyskujesz +1 do Szybkości oraz 1 poziom Talenu *Silne Nogi*. Ponadto automatycznie udają ci się wszystkie Testy **Atrytyki** (na poziomie co najmniej 0 PS). Jeśli Test zakończy się poniżej 0 PS, podnieś wynik do 0 PS.

## Władca zwierząt

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Intonujesz niską pieśń, a Taal odpowiada stworzeniem dzikiego zwierzęcia odpowiedniego dla danej okolicy, które będzie wykonywać Twoje polecenia przez Czas Cudu. Przykładowe zwierzęta do wezwania znajdziesz w **Zwierzyńcu Reiklandu** (strona 314).

## Zwierzęcy instynkt

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Ogłady

Intonujesz pieśń opisującą nadnaturalne zmysły Taala, wzywając jego pomocy. W trakcie trwania Cudu zyskujesz 1 poziom Talenu *Wrażliwy Zmysł* (wybierz jeden), a kiedy udasz się na spoczynek, natychmiast obudzisz się, jeśli zagrożenie zbliży się na tyle metrów, ile wynosi Twoja Inicjatywa.

## CUDA ULRYKA

### Dar Ulryka

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Śpiewasz wściekle modlitwy, a wściekłość Ulryka rozchodzi się wraz z Twoim głosem. Cel jest pod wpływem Czynnika Psychologicznego Szał Bojowy.

### Futro zimowego wilka

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Ogłady

Twoje gardlowe modlitwy zwracają na ciebie uwagę Ulryka, dzięki czemu Twoje cele są w stanie przeżyć kąsanie jego królestwa. Mimo iż cele nadal będą odczuwać ból i niedogodności zimna i zimowej pogody, nie otrzymają żadnych fizycznych obrażeń.

### Odmrożenia

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Ryczysz modlitwy do Ulryka, sławiąc jego nienasycony topór Blitzbeil. Jeśli dzierżysz topór, uznaje się go za Magiczny. Ponadto broń zadaje Obrażenia zwiększone o PS, a każda żywa istota trafiona toporem musi także wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności**. Jeśli ten się nie powiedzie, istota otrzyma również 1 poziom *Oszłomienia*. Trafione cele tracą za to wszystkie poziomy *Krwawienia*, ponieważ krew zamarza im w żyłach. Podczas trwania Cudu Obrażenia zadane ciosem twojego topora nie mogą wywołać *Krwawienia*.

### Prawo Śnieżnego Króla

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Wzywasz Ulryka, by okazał pogardę słabym, tchórzliwym i oszukańczym stworzeniom. Cel otrzymuje 1k10 Obrażeń, które ignorują Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza. Jeśli MG uzna, że cel nie jest ani słaby, ani tchórzliwy, ani oszukańczy, Obrażenia otrzymujesz ty.

### Wilczy zew

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wyjesz jak wilk, prosząc Ulryka o pomoc, a ten zsyła pomniejszego Śluga bożego w postaci Białego Wilka. Wilk będzie walczył z Twoimi wrogami przez Czas Cudu, zanim zniknie i wróci na Łowisko Ulryka, wydawszy ostatnio, widmowe wycie, które mrózni krew w żyłach. Białe Wilki mają statystyki normalnych wilków (strona 317), ale dodatkowo odznaczają się także Cechami Stworzenia *Furia*, *Magiczny* oraz *Rozmiar (Duży)*.

## Zimowy chłód

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wykrzykujesz wściekle modlitwy, a zimny Ulryk na nie odpowiadza. Twoje oczy błyszczą stalowoniebieskim światłem, a powietrze dookoła ciebie staje się nienaturalnie zimne. Wzbudzasz Strach (1) (strona 190) w sercach swoich wrogów, a wszyscy w promieniu tylu metrów, ile wynosi twoja Ogłada, tracą 1 poziom Przewagi na początku każdej Rundy, bo chłód przenika ich kości aż do szpiku.

## CUDA VERENY

### Kajdany Vereny

**Zasięg:** Liczba metrów równa wartości Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Błagasz Verenę, prosząc o jej osąd nad domniemanym przestępca. Jeśli twój cel popełnił przestępstwo, a twierdzi, że tego nie zrobił, na czas trwania tego Cudu otrzyma 1 poziom *Pochwyceń*, który nie może zostać usunięty, dopóki Cud jest w mocy. Jeśli twoje oskarżenia okażą się błędne, Verena nie będzie pochwalać twojego braku wy czucia – otrzymasz 1 Punkt Grzechu i natychmiast musisz wykonać rzut oraz porównać jego wynik z tabelą *Gniew Bogów*.

### Mądrość sowy

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający



**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wzywasz Verenę, by napeliła cię mądrością i wiedzą. Podczas trwania Cudu otrzymujesz premię +20 do Testów Inteligencji. Ponadto twoje źrenice rozszerzają się, dzięki czemu twój wzrok staje się przeszywający i niepokojący – otrzymujesz 1 poziom Talentów *Groźny* oraz *Wyczulony Zmysł* (wzrok).

### Miecz sprawiedliwości

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Modlisz się do Vereny, by kierowała twoim ostrzem i pomogła ci uderzyć w niesprawiedliwych. Kiedy dzierżysz miecz, ignoruje on wszelkie Punkty Pancerza i uznaje się go za Magiczny. Ponadto, jeśli twój cios trafia przestępca (co ustala MG), musi on zdać **Przeciętny (+20) Test Odporności** albo otrzymuje Stan *Utrata Przytomności* na co najmniej tyle Rund, ile wynosi twój Bonus z Ogłady. Jeśli taki nieprzytomny przeciwnik padnie ofiarą przestępstwa, otrzymasz 1 Punkt Grzechu za każde przestępstwo.

### Prawdomówność

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Ogłady

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Intonujesz modlitwę do Vereny, chwaląc jej umiejętności odnajdywania prawdy. Możesz zadać celom jedno pytanie. Muszą odpowiedzieć natychmiast, zgodnie z prawdą i nie zatajając niczego. Jeśli cele będą chciały się opierać, muszą wykonać **Przeciętny (+20) Test Opanowania** i uzyskać więcej PS niż ty. Jeśli im się powiedzie, będą uparcie odmawiać odpowiedzi. Jeśli uzyskają 2 PS więcej niż ty, będą w stanie ukryć drobne szczegóły. 4 PS więcej umożliwia im zatajenie ważnej informacji, a 6 PS więcej oznacza, że mogą lgać w żywe oczy. Będziesz wiedzieć, czy udało im się odeprzeć zaklęcie, ale nie będziesz wiedzieć nic o ich podstępach czy mieć jakichkolwiek dowodów, by ujawnić oszustwa.

### Ślepa dziewczyna

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wymawiasz modlitwy sławiące wyostrzone zmysły Vereny, które są w stanie przejrzeć wszelkie rzeczy i ujrzeć prawdę. Wykonaj **Prosty Wymagający (+0) Test Percepcji**, by przejrzeć wszelkie zaklęcia i Cuda, których efektem są iluzje lub zmylenie zmysłów. Możesz również wykonać **Przeciętny (+20) Test Intuicji**, by ustalić, czy osoba, z którą rozmawiasz, kłamie, czy nie. **Uwaga!** Dowiesz się jedynie, czy postać wierzy, że mówi prawdę. Jeśli się po prostu myli, ten efekt tego nie zdradzi.

### Verena mi świadkiem

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Ogłady

Wzywasz Verenę na świadka, a prawda twoich słów aż bije dookoła jasnym blaskiem. Podczas trwania Cudu, zakładając, iż mówisz jedynie prawdę, wszyscy słyszący twoje słowa będą wierzyli, że mówisz prawdę. Nie oznacza to jednak, że zgodzą się z twoim zdaniem lub wnioskami.

# ♦ MAGIA ♦



*Zostawcie te działa, nulneciści głupcy! Nie są nam potrzebne.*

– Thyrus Gorman, Patriarcha Kolegium Światła

Posiadanie zdolności magicznych sprawia, że w Imperium jest się jednocześnie obiektem strachu i podziwu. Przed ustanowieniem Kolegiów Magii w Altdorfie ci, którzy władali magią, piętnowani byli jako wyjęci spod prawa. Dzisiaj posiadanie magicznych talentów nie jest nielegalne, ale rzucanie czarów bez licencji już tak. W Imperium uzdolnieni magicznie muszą odebrać wykształcenie w Kolegiach Magii, powstrzymać się od rzucania zaklęć lub mieć nadzieję, że nikt nie dostrzeże ich zakazanych praktyk. Nawet licencjonowani czarodzieje są osobami, których się powszechnie lęka i często unika – legalność i status prawny w ogóle nie wpływały na zabobonny strach pospolitwa.

Magia uznawana jest za nienaturalną, a wciąż żywe są jej mroczne odmiany: wyniszczające klątwy czarownic, ozywianie zwłok i przywywanie demonicznych bytów. Nawet jeśli magia praktykowana jest zgodnie z naukami Kolegiów, może stać się przyczyną poważnych kłopotów. Samo źródło tej mocy jest niestabilne i nawet najbardziej doświadczony czarodziej może stracić koncentrację, czego owocami są niebezpieczne wypadki i nieoczekiwane skutki uboczne.

## ETER

Uczeni w magii zdobyli swą wiedzę od elfów, które wy tłumaczyły im, że źródłem wszelkich magicznych mocy jest Eter. To nieskończony wymiar, w którym ponoć roi się od demonów i duchów, które „żyją” poza światem materialnym. Elfy nauczały, że daleko na północ od Imperium, w samej kanwie świata, wydarto ranę, która

ra sięga aż do Eteru i krwawi czystą magią. Te energie – zwane Wiatrami Magii – pędzą po całym świecie, zbierając się i kłębiąc w wielkich, niebiańskich wirach jedynie po to, by opaść na ziemię, przenikać ją, a także stworzenia po niej kroczące. To właśnie z tych potężnych wiatrów korzystają wszyscy rzucający zaklęcia.

## WIATRY MAGII

W miarę jak magiczna moc wdziela się do świata śmiertników i pędzi z północy na południe, rozszczepia się i rozdziela jak światło w pryzmacie. Kolegia Magii twierdzą, że w ten sposób powstaje osiem Wiatrów, które z tej przyczyny opisuje się kolorami, a każdy ma swoje cechy i inną moc. Elfy podzielają tę teorię, nauczając swoich akolitów o Ośmiu Wiatrach, zanim przejdą do potężniejszych rodzajów magii.

Jedynie niewielka grupa ludzi umie dostrzegać Wiatry, a jeszcze mniejsza może naginać je do swojej woli. Większość elfów wy czuwa Wiatry Magii, wiele z nich może widzieć je całkiem wyraźnie, co często określa się mianem Percepcji Magicznej, wiele także może nauczyć się, jak rzucać zaklęcia. Krasnoludy gardzą magią – prawdopodobnie dlatego, że są częściowo na nią odporne. Nigdy nie słyszano o żadnym krasnoludzkim czarodzieju. Niziołki zazwyczaj mają do magii stosunek obojętny, chyba że przynosi ona imponujące lub zabawne efekty.

Elfy postawiły jeden podstawowy warunek przekazania magicznej wiedzy: ludzcy czarodzieje będą posługiwali się tylko jednym Wiatrem Magii. Uzasadniały to tym, że mimo iż można rzucać zaklęcia, czerpiąc z kilku Wiatrów, jest to niezwykle niebezpieczne dla słabych i podatnych na spaczenie ludzkich umysłów. Mądrość ta została przyjęta przez Kolegia, a każde z nich uczy posługiwania się wyłącznie jednym kolorem.



## CZYM JEST ETER?

Między „ekspertami” w dziedzinie magii wywiązała się na ten temat bardzo gorąca dysputa. W salach wykładowych większości placówek edukacyjnych Imperium często można spotkać ambitnych uczonych prezentujących swoje najnowsze teorie. Niektórzy przyrównują magię do kulis teatru, mnóstwa mechanizmów, rekwizytów i ukrytych dźwigni, dzięki którym publiczność może oglądać przedstawienie. Inni uciekają się do matematycznych metafor uzupełnianych niezrozumiałymi, tajemniczymi wykresami. Jednakże zazwyczaj kończy się to jedynie stworzeniem atmosfery ostatecznego rozwiązania, która z kolei spotyka się z uprzejmyimi chrząknięciami, podniesionymi dłońmi i litanią sprzeciwów oraz lawiną wyjątków.

Niektóre czarownice poza systemem Kolegiów uważają takie ograniczenia za niedorzeczne lub za intrygę elfów, które chcą zatrzymać najpotężniejszą magię wyłącznie dla siebie. Czerpanie z wielu Wiatrów Magii to szybka droga do ogromnej mocy, ale również do potępienia. Wielu nielicencjonowanych magów nie mogło oprzeć się pokusie i zwracało się ku Mrocznej Magii, co jedynie ściągało na ich karki łowców czarownic.

Inni wierzą, że magicznych energii nie da się tak łatwo zaszufladkować. W Starym Świecie można spotkać wiele różnych rodzinów „magów” i „czarownic”. Niektórzy parają się magią, która wydaje się wymykać standardowemu podziałowi na kolory, jak na przykład zimnokrwiste Lodowe Wiedźmy z Kisleva czy szamani i czarnoksiężnicy pośród zamieszkujących w Imperium różnych gatunków, choćby zielonoskórych.

## JĘZYK MAGII

Wiatry Magii mogą nieustannie wiąć przez wszystkie byty i przedmioty, ale ogólnie rzecz biorąc, są nieszkodliwe, dopóki nie zostaną splecone dzięki Językowi Magicznemu. Nie wiadomo, dlaczego się tak dzieje, ale przy wtórze konkretnych dźwięków wymawianych przez tych dostrojonych do magii Wiatry odpowiadają. Kolegia Magii nauczają skomplikowanej mowy zwanej *Lingua Praestantia*, która jest podstawą splatania zaklęć. Język ten również został przekazany ludziom przez elfy. Choć niezwykle trudno go wymówić, to jest on mocnym uproszczeniem języka elfów zwanego *Anoqeyán*, który jest używany przez elfy do kształtuowania ich własnej, potężnej magii. Czarodzieje Kolegiów i elfy nie są jedynymi, którzy znają Język Magiczny. Wiele magicznych stworzeń Starego Świata, wliczając w to duchy i demony, posługuje się skomplikowaną wersją tego języka. Wiele czarownic wydaje się instynktownie pojmować ten język, jakby coś wzbierrało w ich wnętrzach do momentu, w którym wydobywa się na zewnątrz w formie wypowiedzianego zaklęcia.

## OSIEM TRADYCJI

Każdy z ośmiu Wiatrów Magii jest powiązany z Tradycją, czyli zbiorem czarów i wiedzy, jakim posługują się jej adepti. Każde z ośmiu Kolegiów Magii oddaje się badaniu wyłącznie jednej Tradycji, a ich budynki zbudowane są w taki sposób, by skupiać ukochany przez nie Wiatr, umożliwiając relatywnie bezpieczną naukę.

### Tradycja Cieni

Tradycja Cieni czerpie z *Ulgu*, szarego wiatru. Ci, którym natura dała Percepcję Magiczną, widzą go jako gęstą mgłę zbierającą się w kłęby wszędzie tam, gdzie snute są intragi i oszustwa. Zdarza się, że Wiatr ten zbiera się w ogromne burze i huragany w miejscowościach, gdzie wybuchają konflikty. Czarodzieje Szarej Tradycji, znani jako Szwarcy Strażnicy, baczą strzegą swoich ścieżek i znani są z wątpliwej lojalności. Mimo tego Szara Tradycja cieszy się szacunkiem, ponieważ mądrość i umiejętności negocjacji jej członków sprawia, że często są oni wzywani do różnych dyplomatycznych misji.

Zaklęcia z Tradycji Cieni są używane do maskowania, zaciemniania, gmatwania i dezorientacji przeciwnika. W bitwie cieniste, niematerialne kosmyki *Ulgu* mogą przeszywać serca wrogów, wyrywając je z piersi nawet ciężko opancerzonych oddziałów, w przedziwny sposób pozostawiając ich pancerze bez jednej rysy.



### Tradycja Metalu

Tradycja Metalu jest związana z *Chamonem*, Złotym Wiatrem. Dla ludzi obdarzonych Percepcją Magiczną, objawia się on jako gęsty i ciężki, przesączający się w ziemię, łączący się wewnętrznie z metalami, na przykład ołowiem lub złotem. Alchemicy Zakonu Złota cieszą się reputacją niezwykle przyziemnych w swoim postrzeganiu świata, a wielu jest bardzo oddanych badaniu fizyki i chemii na równi z poznawaniem magii.

Zaklęcia z Tradycji Metalu często obejmują transmutację lub zmiany metali. Na polu walki alchemicy znani są z umiejętności sprawiania, że najlepsza stal i pancerze rdzewieją lub rozpuszczają się. Potrafią oni też przygnieść wroga nagłą zmianą wag i pancerza lub tchnąć w broń sojuszników przedziwne moce.





### Tradycja Niebios

Tradycja Niebios związana jest z *Azyrem*, Niebieskim Wiatrem. Spływa on na Stary Świat wodospadem wprost z nieba, grzmiąc w niebiosach jak wielka chmura burzowa. Astromanci Tradycji Niebios są znani ze swojego spokoju i refleksyjnej natury. Używają swego Wiatru do zaglądania w przyszłość, ponieważ *Azyr* może służyć jako soczewka, dzięki której dostrzec można gwiazdy.

Zaklęcia z Tradycji Niebios obejmują manipulację losem, tworzenie ochronnych barier czy przeklinanie wrogów nienaturalną serią strasliwego pecha. Na polu bitwy astromanci kontrolują siły żywiołów, ciskając we wroga błyśkawicami, a nawet ściągając z niebios spadające gwiazdy.



### Tradycja Ognia

Tradycja Ognia wiąże się z Czerwonym Wiatrem, *Aqshy*. *Aqshy* jest gorący i piekący, często kojarzony z arogancją, odwagą i zapalem. Przyciąga go realne ciepło. Piromanci z Tradycji Płomienia są odważni i wybuchowi, a co najważniejsze, są wspaniałymi, siejącymi zniszczenie magami bitewnymi.

Wiele zaklęć z Tradycji Ognia ma niszczycielską naturę, dając czarującemu moc przyzywania kul ognia lub sprawiania, że ostrza sojuszników buchają prawdziwym płomieniem. Nawet nieofensywne czary, jak surowe zaklęcia lecznicze, wciąż mają niszczycielską naturę. Czarodzieje ognia są również mistrzami w podtrzymywaniu morale sojuszników – wzniecają odwagę i lojalność w sercach oddziałów, przy których służą.



### Tradycja Śmierci

Tradycja Śmierci jest powiązana z *Shyish*, Fioletowym Wiatrem. Przyciągają go miejsca związane ze śmiercią, jak na przykład pola bitew, Ogrody Morra i miejsca kaźni. Mówią, że wieje on najmocniej podczas momentów przejściowych, dlatego czarodzieje z Tradycji Ametystu odprawiają swoje największe rytuały podczas zmierzchu lub tuż przed świtem. Mimo iż *Shyish* jest związany z czasem i śmiercią, wyraźnie różni się od nekromancji – niewłaściwego ożywiania i więzania wilą zmarłych – która korzysta z mrocznych mocy *Dhar*, Wiatru odmiennego od *Shyish*. Tradycja Ametystu, tak jak i kult Morra, niestrudzenie walczą z zagrożeniem nekromancji.

Niemniej jednak, dla niewprawnego oka, zaklęcia z Tradycji Śmierci mogą przypominać nekromancję. Umożliwiają wysysanie sił życiowych z celu, sianie strachu w sercach wrogów i kontakt z duchami zmarłymi.





### Tradycja Światła

Tradycja Światła związana jest z *Hysb*, Białym Wiatrem. *Hysb* uznawany jest za najtrudniejszy do dostrzeżenia i kształtowania. Nawet tym, których Wzrok jest bardzo silny, ukazuje się jako rozproszony i rozmyty. Dlatego jest niezwykle trudny do formowania, ale za to mniej nieprzewidywalny niż inne Wiatry. *Hysb* powiązany jest z cierpliwością, inteligencją i czystością. Hierofanci Kolegium Światła są znani ze swojej dyscypliny, wiedzy i zawołanego przeciwwstawiania się Chaosowi.

Zaklęcia z Tradycji Światła są jednymi z najpotężniejszych, wliczając w to przeszywające promienie oślepiającego światła i takie czary, które są zdolne wygnać demony i nieumarłych ze świata śmiertelników. *Hysb* może być używany również do subtelniejszych działań, jak na przykład uzdrawiania towarzyszy i oczyszczania myśli.



### Tradycja Życia

Tradycja Życia związana jest z *Ghyranem*, Jadeitowym Wiatrem. *Ghyran*, który płynie swobodnie, wiązany jest ze wzrostem, płodnością i pożywieniem. Dla potrafiących go dostrzec *Ghyran* objawia się jako lekki deszcz spadający na ziemię i zbierający się w pełne wirów akweny. Wsiąka w ziemię i jest pobierany z niej przez korzenie roślin, skąd trafia do wszystkich żywych stworzeń. Druidzi Tradycji Jadeitu często wolą żyć z daleka od miast, w zgodzie z porami roku i zasadami świata natury.

Zaklęcia Tradycji Życia najczęściej obejmują leczenie i ożywianie – od zasklepiania ran do sprawiania, że jałowe pole eksploduje życiem. Mają jednak wiele zastosowań bojowych. Przeciwnicy druidów mogą szybko zostać skrępowani przez ostre krzaki czy pnącza.



### Tradycja Zwierząt

Tradycja Zwierząt związana jest z *Ghur*, Bursztynowym Wiatrem – zimną, prymitywną mocą, która kojarzona jest z dzikimi ostępami i mieszkającą w nich zwierzyną. Ci, którzy widzą *Ghur*, mogą zauważyc, że w miejscowościach, w których wybudowano osiedla i ujarzmiono naturę, Wiatr ten wieje słabiej. To wyjaśnia, dlaczego Szamani z Tradycji Bursztynu często wiodą życie pustelników i unikają kontaktów z ludźmi.

Zaklęcia z Tradycji Bestii pozwalają szamanom komunikować się ze zwierzętami, korzystać z ich pomocy, a nawet przyzywać je do bitew. Ponadto obejmują także zmienność kształtu, dzięki czemu szamani mogą przybierać postać zwierząt.



## MAGIA ELFÓW

Elfy są długo żyjącymi bytami, których umysły są dostosowane do pracy z magią na poziomie dalece przekraczającym ludzkie możliwości. Magowie wysokich elfów często szkolą się w korzystaniu z kilku, a czasami nawet ze wszystkich Ośmiu Wiatrów w ramach stażu, zanim pozwoli im się podjąć wyższy poziom studiów nad Wysoką Magią: *Qhaysh*. To mieszanie wielu Wiatrów Magii w oślepiający, skrzący się wicher energii. Ten rodzaj magii jest bardzo imponujący i niezwykle trudny. Elfy twierdzą również, że wykracza poza możliwości ludzi.

Leńskie elfy również korzystają z Ośmiu Wiatrów Magii, choć ich Pieśniarze zazwyczaj skupiają się na Jadeicie i Bursztynie. Najpotężniejsi zazwyczaj studiują Wysoką Magię, podobnie jak ich kuzyni, albo przerażającą Mroczną Magię – odrażającą mieszaninę Ośmiu Wiatrów, która może tworzyć zaiste niszczycielskie efekty.

## MROCZNA MAGIA

*Qhaysh* jest niezwykle trudnym do opanowania, ale bezpiecznym sposobem splatania Wiatrów Magii. *Dhar*, zwany powszechnie Mroczną Magią, jest znacznie bardziej niebezpieczną metodą rzucania zaklęć z wykorzystaniem kilku Wiatrów. Zazwyczaj Wiatr ten fascynuje złych czarodziejów, nekromantów i potężne czarownice, ponieważ oferuje kuszące źródło czystej mocy, choć jest powiązany ze strasliwymi efektami ubocznymi. Niewielu jest w stanie przez dłuższy czas zajmować się *Dhar*, nie dostając się pod wypaczający wpływ tego złowrogiego Wiatru. Jego użytkownicy kończą z nienaturalnie spaczymi ciałami i umysłami.

Dla tych, którzy widzą Wiatry Magii, *Dhar* przypomina nieruchome bagno, zbierające się kałuże, przesiąknięte złem lub spaczeniem. Takie miejsca to na przykład plemienne menhiry zwierzoludzi, mroczne božki kultystów chaosu i miejsca, w których splatano wielkie zaklęcia z kilku Wiatrów Magii. *Dhar* jest tak gęsty i potężny, że może samoistnie ulegać koalescencji lub krystalizować się w świecie materialnym, tworząc substancję, która powszechnie wywołuje strach – spaczeń.

## Spaczeń

Spaczeń jest brylką czystej magii w świecie materialnym. Jego nienaturalne pochodzenie jest natychmiastowo oczywiste dla każdego, kto go zobaczy – samo patrzenie na niego sprawia, że bolą oczy. Ponadto mutuje on wszystko, co podejdzie do niego za blisko. Mimo iż przybiera różne formy, najczęściej ma ostre krawędzie jak krzemień i emituje niespokojny, zielony blask.

Nie należy pochopnie zbliżać się i badać tej substancji. Spaczeń to manifestacja Chaosu, a jego obecność jest silnie degenerująca. Ci, którzy wystawieni zostaną na bezpośredni kontakt ze spaczeniem, ryzykują chorobami, szaleństwem lub mutacjami, a los każdego, kto połknie nawet szczyptę spaczenia, jest przypieczętowany i nieuchronnie związany z zepsuciem duszy i ciała. Niemniej jednak świat pełen jest zuchwałych, ambitnych głupców, którzy wiedzą, że ta niestabilna i niebezpieczna substancja jest olbrzymim źródłem energii do zaklęć i rytuałów.

Wyznawcy Chaosu i skaveny nie wahają się używać spaczenia. Dla nich to namalczny dar od bogów, który jest cenniejszy od złota i biżuterii, a w dodatku można go używać przeciwko wrogom.

## INNE TRADYCJE

W mniej zaludnionych zakątkach Imperium, na wsiach i w wiejskich społecznościach, które są daleko poza wpływem Kolegiów Magii, nadal praktykuje się stare formy magii, nawet jeśli karane są banicją lub śmiercią. Istnieje niezliczona ilość odmian i rodzajów, ale dwie najczęstsze Tradycje nadal uprawiane przez ludzi to Guślarstwo i Czarownictwo.

### Tradycja Guślarstwa

Ci, którzy praktykują Guślarstwo, zazwyczaj wiodą spokojne życie na obrzeżach mniejszych skupisk ludzkich, służąc lokalnej społeczności. Tak jak ich życie odbywa się na granicy cywilizacji i dziczy, tak ich magia balansuje na rubieżach świata materialnego i świata duchów. Ich magia skupia się na folklorze, duchach i świecie natury, a przede wszystkim nastawiona jest na pomoc wiejskim społecznościom, które opiekują się ludźmi praktykującymi Guślarstwo. Niegdyś byli oni całkiem powszechnym zjawiskiem w Imperium, jednak ponad dwieście lat prześladowań od czasu założenia Kolegiów Magii niemalże wytrzebiło ich do cna.

### Tradycja Czarownictwa

Choć Czarownictwo nie jest z natury nikczemne lub powiązane z Bogami Chaosu, to ciągnie się za nim zaślubiona niesławą. Ci, którzy praktykują Czarownictwo, często są samoukami i korzystają z wielu Wiatrów Magii, jednak brak im dyscypliny i wiedzy czarodziejów z Kolegiów. Są nieustannie narażeni na spaczenie. Połączenie niszczycielskich efektów *Dhar* i odrzucenia przez praworządny lud Imperium nierzadko sprawia, że czarownice stają się zgorzkniałe, mściwe, ich serca twardnieją, a oczy miotają nieawistne i złowrogie spojrzenia.

## REGUŁY MAGII

### PERCEPCJA MAGICZNA

Talent *Percepcja Magiczna* (patrz: strona 140) umożliwia postaci dostrzeganie Wiatrów Magii i widzenie, jak magia wpływa na otaczający ją świat. Percepcja Magiczna wpływa na wszystkie zmysły, a sposób, w jaki się to przejawia, jest zależny od osobistych doświadczeń i treningu. Przykładowo Aqshy dla jednego piromanty może przyjmować postać zapachu gorącego cynamonu, dla innego może objawiać się jako piekłe świdzenie uszu.

Jeśli postać obdarzona jest Percepcją Magiczną, może używać odpowiednich Umiejętności na podstawie swoich eterycznych zmysłów – zazwyczaj są to Intuicja, Percepcja i Tropienie. Przykładowo czarodziej śledzący uciekającą czarownicę może wykonać Test Tropienia, podążając za niknącym śladem Wiatru *Dhar*, zamiast szukać tradycyjnych śladów stóp. Z kolei, jeśli chciałby dowiedzieć się, jakiego typu magia przeważa w danym miejscu lub okolicy, użyby Percepcji, by lepiej przyjrzeć się Wiatrom. Podobnie jak w przypadku normalnych zmysłów, Percepcji Magicznej nie da się tak po prostu wyłączyć, co dla osób, które woląby nie mieć nic wspólnego z nadprzyrodzonym, ale nadal odczuwają Wiatry Magii, bywa źródłem dyskomfortu i zakłopotania. Oznacza to, że MG może żądać wykonania Testów lub wykonywać je w imieniu postaci, by sprawdzić, czy dostrzegła ona subtelne magiczne detale w otoczeniu, nawet jeśli nie szuka ich celowo.

## ZAKLĘCIA

Istnieją cztery typy zaklęć. Proste, Tajemne, związane z Tradycją i zaklęcia Chaosu. Proste zaklęcia są magicznymi sztuczkami, które zużywają niezauważalnie drobne ilości magii. Zaklęcia Tajemne są elastycznymi czarami dostępnymi dla wszystkich studujących którykolwiek z Tradycji Magii lub Magię Chaosu. Zaklęcia związane z Tradycją są dostępne jedynie dla tych, którzy zgłębieli wiedzę w danej Tradycji – na przykład aby rzucić zaklęcia z Tradycji Ognia, postać musi mieć Talent *Magia Tajemna (Ogień)*. Zaklęcia Chaosu są rzucane przez tych, którzy zaprzeczyli dusze bóstwom Chaosu.

### Zapamiętywanie zaklęć

Utrzymanie w umyśle skomplikowanych struktur lingwistycznych w Języku (Magicznym) to niemałe wyzwanie, dlatego zwykłe przepisanie zaklęcia do księgi zaklęć nie równa się jego nauczeniu. Aby zapamiętać zaklęcie i dzięki temu zyskać możliwość rzucania go bez zaglądania do księgi zaklęć, postać musi wydać odpowiednią liczbę PD – zgodnie z opisem Talenty odpowiadającego za rzucanie czarów (patrz: **Rozdział 4: Umiejętności i Talenty**). Gdy zaklęcie jest zapamiętane, zostaje z czarodziejem do końca jego życia, wylączając wyjątkowe okoliczności.

## TEST RZUCANIA ZAKLĘCIA

Aby rzucić zaklęcie, postać musi wykonać Test **Języka (Magiczny)**. Jeśli się uda, należy porównać PS Testu z Poziomem Zaklęcia (PZ), który znajduje się w opisie każdego czaru. Jeśli PS są równe lub wyższe od PZ, zaklęcie zostaje rzucone zgodnie z opisem. Jeśli Test się nie powiedzie, rzucenie zaklęcia kończy się porażką albo nie dzieje się zupełnie nic.

### Krytyczne rzucenie zaklęcia

Jeśli wynikiem rzutu jest Fuks (strona 159), oznacza to, że Wiatry Magii okazały się zbyt silne, więc zaklęcie ma większą moc – chociaż nie ma nic za darmo. Jeśli postać nie ma Talenu *Precyzyjne Inkantowanie*, musisz wykonać dodatkowy rzut i porównać wynik z Tabelą Mniejszych Manifestacji, ponieważ moc wymyka się spod kontroli, ale jednocześnie możesz wybrać jeden z poniższych efektów:

- Krytyczne splecenie czaru:** Jeśli zaklęcie zadaje Obrażenia, zadaje również Ranę Krytyczną. Patrz: strona 172.
- Pełna moc:** Zaklęcie zostaje rzucone niezależnie od PZ i wyrzuconych PS, ale może zostać Rozproszone.
- Niepowstrzymana siła:** Jeśli PS są wystarczające do rzucenia zaklęcia, zostaje ono rzucone, ale nie może zostać Rozproszone.

## TABELA MNIEJSZYCH MANIFESTACJI

|        |   |
|--------|---|
| 01-05  | <b>Wiedźmi znak:</b> Pierwsza istota, która urodzi się w promieniu dwóch kilometrów, będzie zmutowana.  |
| 06-10  | <b>Skwaśniałe mleko:</b> Wszelkie mleko w promieniu 1k100 metrów natychmiast kwaśnieje.   |
| 11-15  | <b>Nieurodzaj:</b> Liczbę pól uprawnych równą Bonusowi z Siły Woli w promieniu Bonus z Siły Woli kilometrów dotycza klęska żywiołowa i w ciągu jednej nocy wszystkie plony gniją.   |
| 16-20  | <b>Woskownina:</b> Uszy czarodzieja natychmiast zatykają się przez nadmiar gęstej woskowniny. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Ogluszenia</i> , który nie może zostać usunięty, dopóki ktoś nie wyczyści uszu postaci (udany Test Leczenia).      |
| 21-25  | <b>Wiedźmi blask:</b> Na 1k10 Rund postać żarzy się dziwnym blaskiem, który emmituje tyle światła, co ognisko. Kolor zależy od Tradycji zaklęcia.   |
| 26-30  | <b>Straszliwe szepy:</b> Wykonaj <b>Przeciętny (+20) Test Siły Woli</b> . Jeśli się on nie powiedzie, postać otrzymuje 1 Punkt Zepsucia.  |
| 31-35  | <b>Krwotok:</b> Nos, oczy i uszy zaczynają obficie krwawić. Postać otrzymuje 1k10 poziomów <i>Krwawienia</i> .  |
| 36-40  | <b>Trzęsienie duszy:</b> Postać zostaje <i>Powalone</i> .   |
| 41-45  | <b>Otwarcie:</b> Wszystkie klamry i troki przy ciele rzucającego rozpinają się i rozwijają, co powoduje, że spadają pasy, otwierają się sakwy i torby, odpadają kawałki pancerza itd.   |
| 46-50  | <b>Krnabne odzienie:</b> Ubrania postaci zaczynają się skręcać, jakby nagle otrzymały wolną wolę. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Pochwycenia</i> , którego Siła równa jest 1k10x5.  |
| 51-55  | <b>Kłatawa abstynencji:</b> Wszelki alkohol w promieniu 1k100 metrów psuje się i staje się gorzki i paskudny w smaku.   |
| 56-60  | <b>Wyssanie duszy:</b> Postać otrzymuje 1 poziom <i>Wyczerpania</i> , który utrzymuje się przez 1k10 godzin.  |
| 61-65  | <b>Rozproszenie uwagi:</b> Jeśli postać zaangażowana jest w walkę, staje się <i>Zaskoczona</i> . Jeśli nie jest to scena walki, postać ogarnia strach, serce wali jej jak młotem, nie jest w stanie skupić się na niczym przez kilka chwil.   |
| 66-70  | <b>Bezbożne wizje:</b> Przez krótką chwilę postać nawiedzają bliźniernicze i bezbożne wizje. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Osłepienia</i> i musi zdać <b>Wymagający (+0) Test Opanowania</b> albo otrzymuje kolejny poziom <i>Osłepienia</i> . |
| 71-75  | <b>Język w supie:</b> Wszystkie Testy językowe (w tym Testy Rzucenia Zaklęć) otrzymują karę -10 na 1k10 Rund.   |
| 76-80  | <b>Zgroza!</b> Postać musi zdać <b>Trudny (-20) Test Opanowania</b> albo otrzymuje 1 poziom <i>Paniki</i> .   |
| 81-85  | <b>Kłatawa zepsucia:</b> Postać otrzymuje 1 Punkt Zepsucia.   |
| 86-90  | <b>Przesunięcie:</b> Efekt rzuconego zaklęcia pojawia się 2k10 kilometrów od rzucającego. W zależności od MG, jeśli to możliwe, taka sytuacja powinna mieć odpowiednie konsekwencje.  |
| 91-95  | <b>Wielopech:</b> Wykonaj dwa rzuty i zastosuj odpowiednie efekty obydwu. Przerzuć, jeśli kolejny wynik będzie się mieścił w przedziale 91-100.   |
| 96-100 | <b>Fala Chaosu:</b> Rzuć ponownie, ale tym razem porównaj efekt z <b>Tabelą Większych Manifestacji</b> .  |

## TABELA WIĘKSZYCH MANIFESTACJI

|       |   |
|-------|---|
| 01-05 | <b>Upiorne glosy:</b> Każdy w promieniu tylu metrów, ile wynosi Siła Woli postaci, słyszy mroczne, nęiące szepty, które są emanacją Dziedziny Chaosu. Wszystkie myślące stworzenia muszą zdać <b>Przeciętny (+20) Test Opanowania</b> albo otrzymują 1 Punkt Zepsucia.  |
| 06-10 | <b>Przeklęty wzrok:</b> Oczy postaci nabierają nienaturalnego koloru, odpowiedniego dla Tradycji zaklęcia, na 1k10 godzin. W tym czasie postać cierpi z powodu 1 poziomu <i>Oślepienia</i> , co nie może zostać wyleczone ani rozproszone żadnym sposobem.  |
| 11-15 | <b>Wstrząs Eteru:</b> Postać otrzymuje 1k10 Obrażeń, które ignorują Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza. Musi także zdać <b>Przeciętny (+20) Test Odporności</b> , w przeciwnym wypadku otrzyma również 1 poziom <i>Oszłomienia</i> .  |
| 16-20 | <b>Spacer śmierci:</b> Wszędzie, gdzie stąpa postać, pojawia się śmierć. Przez najbliższe 1k10 godzin wszelkie rośliny obok postaci usychają i giną.  |
| 21-25 | <b>Żołądkowa rewolucja:</b> Wnętrzności zaczynają poruszać się w niekontrolowany sposób, a postać wypróżnia się wbraw swojej woli. Otrzymuje 1 poziom <i>Wyczerpania</i> , którego nie da się usunąć inaczej niż kąpielą i zmianą ubrania.  |
| 26-30 | <b>Ogień duszy:</b> Postać otrzymuje 1 poziom <i>Podpalenia</i> , trawiona przez potworne płomienie w kolorze Tradycji zaklęcia.  |
| 31-35 | <b>Dar języków:</b> Postać przez 1k10 Rund trąkocze niezrozumiałe. Podczas trwania tego efektu nie może porozumiewać się werbalnie ani podejmować Testów Rzucania Zaklęć, choć oprócz tego zachowuje się zupełnie normalnie.  |
| 36-40 | <b>Rój:</b> Postać zaatakowana przez chmarę eterycznych szczurów, gigantycznych pajaków, węży lub innych podobnych stworzeń (decyduje MG). Użyj standardowych charakterystyk, odpowiednich dla danego gatunku stworzenia, dodając Cechę Stworzenia <i>Rój</i> . Po 1k10 Rundach, jeśli nie zostały zniszczone wcześniej, stwory znikają.  |
| 41-45 | <b>Szmaciana lalka:</b> Postać zostaje wyrzucona w powietrze i leci 1k10 metrów w losowym kierunku. Otrzymuje 1k10 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza, zostaje również <i>Powalone</i> .  |
| 46-50 | <b>Zmrożone kończyny:</b> Jedna kończyna (łosowa) zostaje zamrożona na 1k10 godzin. Przez ten czas jest zupełnie bezużyteczna, jakby została <i>Amputowana</i> (patrz: strona 180).   |
| 51-55 | <b>Mroczna ślepotą:</b> Na 1k10 godzin postać traci swój Talent <i>Percepcja Magiczna</i> . Wszelkie Testy Splatania Magii otrzymują karę -20.  |
| 56-60 | <b>Chaotyczna dalekowzroczność:</b> Otrzymujesz premiową pulę 1k10 Punktów Szczęścia (które mogą przekroczyć normalny limit). Za każdym razem, gdy postać korzysta z tych punktów, otrzymuje 1 Punkt Zepsucia. Wszelkie pozostałe Punkty Szczęścia zdobyte w ten sposób przepadają po zakończeniu sesji gry.  |
| 61-65 | <b>Lewitacja:</b> Wiatry Magii porywają postać w powietrzu. Na 1k10 minut unosi się 1k10 metrów nad ziemią. Inne postaci mogą ją przemieszczać siłą. Ponadto postać może poruszać się sama dzięki zaklęciom, skrzydłom i innym zabiegom, ale jeśli zostanie pozostawiona sama sobie, uniesie się z powrotem jak balonik. Lewitacja kończy się upadkiem (patrz: strona 166).   |
| 66-70 | <b>Wymioty:</b> Postać wymiotuje, wyrzucając z siebie o wiele więcej odrażająco śmierdzących wymiocin, niż mogłoby pomieścić ciało. Postać otrzymuje 1 poziom <i>Oszłomienia</i> , który utrzymuje się przez 1k10 Rund.   |
| 71-75 | <b>Trzęsienie Chaosu:</b> Wszystkie stworzenia w promieniu 1k100 metrów muszą zdać <b>Przeciętny (+20) Test Atletyki</b> albo zostaną <i>Powalone</i> .   |
| 76-80 | <b>Zdrada w sercu:</b> Mroczni Bogowie nakłaniają postać do wybitnie perfidnego czynu. Jeśli postać zaatakuje lub w inny sposób zdradzi sojusznika (z całą mocą i bez ograniczeń), odzyskuje wszystkie Punkty Szczęścia. Jeśli zmusi inną postać do wydania Punktu Przeznaczenia, sama otrzymuje 1 Punkt Przeznaczenia.   |
| 81-85 | <b>Plugawa niemoc:</b> Postać otrzymuje 1 Punkt Zepsucia, 1 poziom <i>Wyczerpania</i> i zostaje <i>Powalone</i> .   |
| 86-90 | <b>Odór z piekła rodem:</b> To jest dopiero smród! Postać otrzymuje Cechę Stworzenia <i>Dekoncentrujący</i> (patrz: strona 338), a najpewniej też wrogość czegokolwiek, co ma zmysł powonienia. Efekt utrzymuje się przez 1k10 godzin.  |
| 91-95 | <b>Wyssanie mocy:</b> Przez 1k10 minut postać nie jest w stanie używać Talentów związanych z rzucaniem czarów (zazwyczaj <i>Magii Tajemnej</i> ), choć może to być również <i>Magia Chaosu</i> lub podobny Talent.  |
| 96-00 | <b>Reakcja Eteru:</b> Każdy – wróg czy przyjaciel – w promieniu tylu metrów, ile wynosi Bonus z Siły Woli postaci, otrzymuje 1k10 Obrażeń, które ignorują Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza. Wszyscy w tym promieniu zostają też <i>Powaleni</i> . Jeśli na tym obszarze nie ma żadnych celów, magia nie ma się gdzie ułotnić, więc wzbiera wewnątrz czaszki, rozsadzając ją od środka. Postać ginie natychmiast. |

## Pechowe rzucenie zaklęcia

Jeśli postać straci kontrolę nad magiczną energią podczas splatania czarów, sprawy mogą przybrać naprawdę nieprzyjemny obrót. Jeśli Test Rzucenia Zaklęcia zakończy się Pechem, oznacza to Manifestację. Rzuć 1k100 i porównaj wynik z Tabelą Mniejszych Manifestacji.



## ZŁOWROGIE WPŁYWY

Rzucanie zaklęć w pobliżu źródeł spaczenia sprawia, że kontrolowanie Wiatrów Magii staje się znacznie trudniejsze. Jeśli podczas wykonywania Testu Języka (Magicznego) lub Splatania Magii w pobliżu źródeł spaczenia (patrz: strona 182) na kości jedności wypadnie 8 (co odpowiada ośmioramiennej gwiazdzie Chaosu), skutkiem jest Mniejsza Manifestacja i huragan Wiatrów Magii. Jeśli z innej przyczyny wynikiem rzucania zaklęć jest już Mniejsza Manifestacja, wtedy efekty przybierają na sile, zmieniając się w Większą Manifestację.

## Czas trwania

Jeśli zaklęcie zostało rzucone skutecznie, będzie działać przez określony w opisie Czas lub dopóki nie zostanie rozproszone. Nie można, ot tak, zakończyć działania zaklęcia, można jedynie spróbować je Rozproszyć.

## Księgi zaklęć

Niektórzy czarodzieje mają w posiadaniu specjalną księgę zaklęć, do której wpisują zaklęcia. Uczniowie przepisują te księgi od swoich mistrzów, a doświadczeni czarodzieje czynnie szukają nowych zaklęć u innych czarodziejów, często handlując nimi w zamian za przysługę. Zaklęcie, również niezapamiętane przez postać, może zostać rzucone, jeśli zostanie przeczytane bezpośrednio z księgi, o ile należy do Tradycji, w której jest ona szkolona. Jednakże Poziom Zaklęcia wzrasta wtedy dwukrotnie.

## Magiczne pociski

Niektóre zaklęcia oznaczone są jako *magiczne pociski*. Te czary zadają Obrażenia i stosuje się do nich wspólny zestaw zasad. Po udanym rzuceniu magicznego pocisku Miejsce Trafienia w cel ustala się poprzez odwrócenie wyniku rzutu Testu Języka (Magicznego) i skorzystanie z Tabeli Miejsc Trafień (strona 159). By ustalić ostateczną liczbę zadanych Obrażeń, PS Testu Języka (Magicznego) oraz Bonus z Siły Woli dodawane są do Obrażeń podanych w opisie zaklęcia. Obrażenia zmniejszane są standar-dowo o Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza celu.

## Zaklęcia dotykowe w walce

W przypadku niektórych zaklęć niezbędne jest dotknięcie celu. W walce – lub jeśli cel nie chce zostać dotknietym – należy wyko-nać **Przeciwstawny Test Broni Białej (Bijatyki)** (wykole przeciw Broni Białej albo Unikom celu), zanim zaklęcie uzna się za w peł-ni rzucone. Jeśli zaklęcie należy do rodzaju magicznych pocisków, wynik Testu Broni Białej (Bijatyki) używany jest do ustalenia Miejsca Trafienia zamiast wyniku Testu Języka (Magicznego).

## Składniki zaklęć

Rzucający zaklęcia mogą wpleść magię do odpowiednich składników, zanim wyzwolą swoje zaklęcie. Dzięki temu postać chroniona jest przed Manifestacjami, ponieważ dostrojony składnik przejmuje na siebie wszelkie magiczne konsekwencje.

Podczas rzucania zaklęcia ze składnikiem wszelkie Większe Manifestacje stają się Mniejszymi, a Mniejsze nie mają żadnych skutków. Składniki są zużywane i niszczone przez magię, nawet jeśli nie wyzwolono żadnej Manifestacji.

Składniki do zaklęć Tajemnych lub zaklęć Tradycji kosztują zazwyczaj tyle srebrnych szyllingów, ile wynosi Poziom Zaklęcia. Za każdym razem, gdy kupujesz składniki do zaklęć, oznacz na Karcie Postaci, do których zaklęć pasuje dany składnik, ponieważ każde zaklęcie wymaga odpowiednich składników (nawet w ramach tej samej Tradycji). Dla tych, którzy pragną dodać składnikom nieco charakteru, w opisie każdej Tradycji umieszczono listę przykładów.

## Ograniczenia

Zaklęcia są wypowiadane – postać musi więc mieć możliwość wyraźnego mówienia, aby je rzucić (a nie mamrotać przez knebel, bękkotać czy bulgotać pod wodą). Jeśli coś przeszkadza w mówieniu, trudność Testu Języka (Magicznego) podczas rzucenia zaklęcia powinna zostać zwiększoną przez MG. Ponadto słowa w Języku Magii muszą być wypowiadane wyraźnie (albo śpiewane w przypadku Tradycji Światła), często bardzo głośno – magia pod tym względem nie należy do subtelnych sztuk. Można przyjąć luźne założenie, że im wyższy PZ, tym głośniej należy skandować słowa zaklęcia.

Jedno zaklęcie nie może wywoływać swoich efektów kilka razy równolegle, więc by rzucić je ponownie, należy poczekać, aż dobiegnie końca lub zostanie rozproszone. Ponadto zaklęcia zapewniające premie lub kary nie kumulują się. Zamiast tego wybiera się najwyższą premię lub najwyższą karę spośród wszystkich rzuconych na postać zaklęć. Przykładowo, jeśli zaklęcie dodaje +20 do Siły Woli, a kolejne dodaje +10, ostateczna premia wynosi jedynie +20, a nie +30. Ponadto, chyba że zostało to opisane inaczej, rzucający zawsze musi być w stanie widzieć obiekt swojego zaklęcia.



## PRZEWAGI A MAGIA

Przewagi w walce stosuje się do Testów Rzucania Zaklęcia, ale nie do Testów Splatania Magii. Podczas rzucania zaklęć możesz zyskać Przewagę w dodatkowy sposób: jeśli cel w danej Rundzie był już obiektem zaklęcia z tej samej Tradycji, otrzymujesz Przewagę +1 do Testu Rzucenia Zaklęcia, ponieważ Wiatry Magii klębią się dookoła tego celu. Na stronie 164 przeczytasz więcej o Przewagach.

## TESTY SPLATANIA MAGII

Niektóre zaklęcia wymagają znacznie więcej magii, niż zazwyczaj znajduje się w bezpośredniej okolicy. Aby zasilenie takich czarów było wykonalne, można zwabić powiewy Wiatrów Magii i spleśc je w jeden potężny podmuch właśnie dzięki Testom Splatania Magii. Splatanie Wiatrów Magii jest niebezpieczną czynnością, ale to jedyne rozwiązanie dla wielu potężnych czarów. Aby spleśc magię do zaklęcia, wykonaj Wydłużony Test Splatania Magii.

Gdy PS osiągną PZ niezbędny do rzucenia zaklęcia, postaci udało się skoncentrować wystarczająco dużo magicznej mocy. W następnej Rundzie może rzucić zaklęcie w standardowy sposób, ale Poziom Zaklęcia uznaje się wtedy za równy 0. Jeśli Test Rzucania Zaklęcia się nie powiedzie, magiczna energia rozprasza się dookoła, wywołując Mniejszą Manifestację, ponieważ wszystko wokół wypacza się od naruszonej struktury Eteru.

### Krytyczne splecenie magii

Jeśli podczas Splatania wynikiem Testu będzie Fart, postać zaczepnięta potężną porcją mocy i w następnej Rundzie może rzucić zaklęcie niezależnie od tego, ile PS pozostało jeszcze do zebrania w Wydłużonym Teście. Jednakże tak nagłe skoncentrowanie ogromnej porci magii w jednym miejscu ma swoje konsekwencje. O ile postać nie ma Talento *Zmysł Magii*, należy rzucić 1k100 i porównać wynik z Tabelą Mniejszych Manifestacji (patrz: strona 234).

### Pech przy splataniu magii

Splatanie Wiatrów Magii w wielkich ilościach jest niesłychanie niebezpieczne. Pechami przy Poraźce są w tym przypadku nie tylko dublety, ale też rzuty, w których na kościach jedności wypadło 0. To znaczy, że Pchem będzie np. 00, 99, 90, 88 itd. Jeśli Test Splatania Magii zakończy się Pchem, oznacza to Manifestację. Rzuć 1k100 i porównaj wynik z Tabelą Większych Manifestacji.

### Zakłócenia

Podczas splatania koncentracja jest absolutnie kluczowa. Jeśli cokolwiek rozproszy splatającego – głośne dźwięki, otrzymanie obrażeń, rozbłysk światła itp. – musi on zdać **Trudny (-20) Test Opanowania**. Jeśli ten się nie powiedzie, wywołuje to Mniejszą Manifestację, a wszystkie PS uzyskane podczas Wydłużonego Testu Splatania Magii zostają stracone.

## ODPYCHANIE WIATRÓW MAGII

Noszenie koloru odpowiedniego do splatanego Wiatru Magii pomaga przyciągać magię do czarodzieja. Dlatego większość czarodziejów wybiera ubrania w kolorach swojej Tradycji.

Wszystkie Testy Rzucania Zaklęcia i Splatania Magii otrzymują karę -1 PS, jeśli postać nie jest ubrana w taki sposób, by przyciągać do siebie Wiatry Magii (decyduje MG). Podobnie stalowe i skórzane pancerze odpychają większość Wiatrów, chociaż metal nałożowany jest pod względem Złotego Wiatru *Chamon*, a skóra nosi na sobie ślady Bursztynowego Wiatru *Ghur*. Z tej przyczyny czarodzieje noszący pancerz również otrzymują karę -1 PS podczas Testów Rzucania Zaklęć i Splatania Magii za każdy Punkt Pancerza na części ciała, która jest chroniona najlepiej. Czarodzieje, którzy mają Talent *Magia Tajemna (Tradycja Metalu)* mogą nosić metalowe pancerze bez żadnych kar, podobnie dzieje się w przypadku Talento *Magia Tajemna (Tradycja Zwierząt)* i pancerza skórzanego.



## ROZPRASZANIE MAGII

Jeśli postać jest celem zaklęcia lub jej cel znajduje się odległości równej Sile Woli w metrach, możliwe jest przeciwstawienie się Testowi Rzucenia Zaklęcia za pomocą Języka (Magicznego) – wystarczy wykrzyczeć kontrzaklęcie. Wykonaj **Przeciwstawny Test Języka (Magicznego)**. Jeśli postać wygra Test Przeciwstawnego, rozprasza rzucone przed chwilą zaklęcie; jeśli przegra, do zaklęcia wykorzystuje się PS z Przeciwstawnego Testu, by ustalić, czy uzyskano sukces. Można rozpraszać cudze zaklęcie jedynie raz w ciągu jednej Rundy.

### Rozpraszanie zaklęć trwałych

Jeśli zaklęcie ma długotrwały efekt, można spróbować je rozproszyć w poprzej poświęcenie Akcji postaci. Wykonuje się wtedy **Wydłużony Test Języka (Magicznego)**. Gdy PS osiągną PZ trwającego zaklęcia, postaci udało się rozproszyć ten czar.

Wielu czarodziejów próbujących rozproszyć to samo zaklęcie musi wykonywać rzuty osobno. Jeśli jednak używają tej samej Tradycji, mogą zdecydować się na Test Łączony, w którym jeden czarodziej pomaga drugiemu.

## UŻYWANIE SPACZENIA

*Oficjalnie używanie spaczenia jest wykluczone przez siły wyższe. Nieoficjalnie mogę powiedzieć, że oficjalnie nigdy nie był używany w tym kolegium. Oficjalnie nie mogę powiedzieć, jakie może mieć nieoficjalne zastosowania. Ale nieoficjalnie mógłbym powiedzieć, że ma pewne nieoficjalne zastosowania. Ale to oczywiście oficjalnie nieoficjalne.*

–Wilhelm Holswig-Schliestein, Szary Strażnik, gawędziarz i łgarz

Spaczeń jest tak bogatym źródłem mocy, że nawet drobinka tej substancji może dostarczyć tyle magii, by wystarczyło to do rzucenia dowolnego zaklęcia w błyskawicznym czasie. Oczywiście to, czy rozsądnie jest zasilać magię spaczeniem i czy samo posiadanie go jest mądro, pozostaje kwestią sporną.

Czarodziej używający spaczenia podczas Testów Rzucenia Zaklęcia lub Splatania Magii podwaja swoją liczbę PS w odpowiednich Testach. Jednakże Splatanie Magii lub Rzucanie Zaklęcia w ten sposób jest zgebung i wypaczające. Na stronie 182 przeczytasz więcej o spaczeniu, a na stronie 236 dowiesz się o Złowrotowych wpływach.

## ŁĄCZENIE TRADYCJI

Jeśli jesteś elfem, możesz nauczyć się tylu Tradycji Magii, ile wynosi Bonus z twojej Siły Woli. Np. przy Sile Woli równej 65 możesz przyswoić 6 z 8 Tradycji Magii. Jednakże zajmuje to wiele czasu i wymaga wysiłku. Nie możesz wykupić nowego Talantu *Magia Tajemna*, dopóki nie opanujesz poprzedniej Tradycji w stopniu mistrzowskim, to znaczy znając co najmniej 8 zaklęć z danej Tradycji i mając co najmniej 20 Rozwinięć Splatania Magii (tej Tradycji). Dodatkowo każdy czarodziej może nauczyć się zaklęć Mrocznej Tradycji obok swojej podstawowej, jeśli będzie odpowiednio głupi i znajdzie nauczyciela lub zakazaną księgę zaklęć.



## ZASADA OPCJONALNA: WIRY WIATRÓW

Wiatry Magii skręcają się w niezgłębione wzory i nieprzewidywalne szkwały. Przed każdą sceną – lub przed każdą Rundą w okolicach niestabilnych magicznie – MG może wykonać rzut i sprawdzić, jak mocno wieją Wiatry podczas danej sceny. Modyfikator może zostać dodany do Testów Rzucenia Zaklęć i Splatania Magii. MG może zdecydować, by sprawdzać warunki jedynie tam, gdzie Wiatry Magii są wyjątkowo gwałtowne, np. w miejscowościach, w których rzucono bardzo potężne zaklęcia, w naładowanych magicznie miejscowościach, niedaleko portali Chaosu lub podczas pełni Morrslieba. Jeśli postać ma Talent *Percepcja Magiczna*, może zdać Łatwy (+40) Test Percepcji, by zauważyc takie zaklęcia.

| 1k10 | Modyfikator |
|------|-------------|
| 1    | -30         |
| 2-3  | -10         |
| 4-7  | -           |
| 8-9  | +10         |
| 10   | +30         |

## LISTA ZAKLĘĆ

Zaklęcia Magii Prostej zostały opisane jako pierwsze, dalej możesz przeczytać o zaklęciach Magii Tajemnej. Następne w kolejności są zaklęcia ośmiu Tradycji Kolegiów Magii, dwóch Tradycji Magii Czarnoksięskiej, a na końcu znajduje się po jednym zaklęciu dla trzech Tradycji Chaosu. Mrocznej Magii i Magii Chaosu nie opisano tak obszernie, jak pozostałych Tradycji, ponieważ zostały umieszczone w podręczniku głównie z myślą o Bohaterach Niezależnych. Wszelkie zasady specjalne dla każdej z Tradycji zostały opisane przed listą zaklęć.

Zaklęcia Magii Prostej: strona 240

Zaklęcia Powszechnej Magii Tajemnej: strona 242

Tradycja Cieni: strona 251

Tradycja Metalu: strona 246

Tradycja Niebios: strona 247

Tradycja Ognia: strona 248

Tradycja Śmierci: strona 249

Tradycja Świata: strona 250

Tradycja Zwierząt: strona 244

Tradycja Życia: strona 252

Tradycja Guślarstwa: strona 254

Tradycja Czarownictwa: strona 254

Tradycja Demonologii: strona 255

Tradycja Nekromancji: strona 256

Magia Chaosu: strona 257

## DODATKOWE POZIOMY SUKCESU

Za każde +2 PS osiągnięte podczas Testu Rzucenia Zaklęcia ponad wymagany wynik możesz dodać dodatkowy Zasięg, Obszar, Czas trwania lub Cele, równe podstawowej wartości w opisie zaklęcia. **Uwaga!** Zaklęcia, które w Zasięgu i Celu mają opis „Rzucający”, mogą wpływać jedynie na czarodzieja rzucającego zaklęcie. Zasięg „Dotyk” również nie może zostać rozszerzony. Jeśli zaklęcie nie ma Czasu trwania, nie można go przedłużyć.

To samo wzmocnienie zaklęcia można wybierać wielokrotnie. Przykładowo, jeśli postać uzyskała 4 PS ponad PZ w zaklęciu, którego cellem jest 1 osoba, zaklęcie może objąć 3 osoby. W opisach niektórych zaklęć umieszczone są opcjonalne zasady dotyczące dodatkowych PS.

## KSIEGI ZAKLĘĆ

Jeśli rozpoczynasz grę z księgą zaklęć, od MG zależy, ile czarów twój mistrz do niej wpisał. Niektórzy prowadzący są bardziej szczodrzy, ale większość zgadza się na co najmniej cztery zaklęcia, natomiast otrzymanie ośmiu i więcej zaklęć to już rzadkość. Jeśli zaklęcie zostało zapamiętane, nie ma potrzeby zerkać do księgi zaklęć podczas rzucania. Jeśli zaklęcie nie zostało zapamiętane, można skorzystać z księgi zaklęć. Musi ona być trzymana w obu dłoniach. Użycie jej zwiększa PZ zaklęcia dwukrotnie, a ponadto naraża samą księgę zaklęć na zniszczenie lub kradzież.

## FORMAT OPISU ZAKLĘCIA

- PZ:** Poziom Zaklęcia.
- Zasięg:** Zasięg zaklęcia zazwyczaj wyrażany jest w metrach. Jeśli zasięgiem jest „Rzucający”, zaklęcie wpływa tylko na czarodzieja. Jeśli zasięgiem jest „Dotyk”, cel musi zostać dotknity przez rzucającego.
- Cel:** Opisuje, co może być celem danego zaklęcia. Zazwyczaj może to być jedna lub więcej osób. Zaklęcia oznaczone jako „Obszarowe” wpływają na wszystkie postaci w danym promieniu. W przypadku „Specjalnego” Zasięgu zasady znajdują się w opisie. Ponadto Zasięgu zaklęć tego typu nie można zwiększać dzięki PS.
- Czas:** Okres, przez jaki zaklęcie działa. „Natychmiast” oznacza, że efekty zaklęcia występują natychmiast po jego rzuceniu. Czas trwania zależny od Bonusu z danej Cechy wyrażony w Rundach, minutach, godzinach itp. oznacza, że zaklęcie będzie działać przez okres równy Bonusowi z Cechy czarodzieja.
- Opis:** Szczegółowe wyjaśnienie działania zaklęcia.



## KOLEGIA MAGII I MAGIA PROSTA

Zaklęcia Magii Prostej – lub „sztuczki”, jak nazywane są w Kolegiach Magii – zużywają minimalne ilości dowolnego Wiatru Magii, a rzucający często uczą się ich instynktownie po tym, jak objawi się ich talent. Z tej przyczyny czarodzieje rzadko uczą się nowych zaklęć Prostych po rozpoczęciu nauki w Kolegiach. Technicznie rzecz biorąc, są one klasyfikowane jako Guślarstwo, więc na terenie Imperium są nielegalne.

Choć więc Kolegia często przymykają na nie oko, biorąc pod uwagę ich znikome efekty, łowcy czarownic nie bywają tak wyrozumiali.



## MAGIA PROSTA

Talent tych niewielu, którzy otrzymali dar – lub klątwę, zależnie od punktu widzenia – magii, najczęściej objawia się w okresie dojrzewania, a do wieku 25 lat w większości przypadków sprawa jest już całkowicie jasna. Pierwszymi wskazówkami nieuchronnie zbliżającego się rozwoju czarstwa są proste sztuczki, wprawki i tym podobne czyny, które wyraźnie ujawniają, że przyszły czarodziej, dla dobra swojego i postronnych, powinien trafić pod oko uważnego mistrza.

Dla elfów to zwyczajna część dorastania, a te z nich, które zainteresowały się magią, zgłębiają nauki, by rozwinać swoje rozwijające zdolności. W przypadku ludzi, zakładając, że udało im się uniknąć linczu, oznacza to wiele lat studiów jako uczeń czarodzieja jednego z Kolegiów Magii, po których nie powinni już oni używać sztuczek, których nauczyli się za młodu. Ale większość i tak to robi.

Zaklęcia Magii Prostej nie są formalnie skodyfikowane, często pojawiają się pod różnymi nazwami. Gracze mogą wymyślać własne, obrazowe nazwy, które odzwierciedlą ich osobowość.

### As w rękawie

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Teleportujesz mały przedmiot (nie większy niż twoja pięść), który jest w twoim posiadaniu, wprost do twojej dłoni.

### Błędne ogniki

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Tworzysz kilka migających magicznych światełek, maksymalnie tyle, ile wynosi twój Bonus z Inteligencji. Przypominają one pochodnie lub przysłonięte latarnie. Dopóki pozostają w zasięgu wzroku, poświęcając akcję, możesz je kontrolować, jeśli uda ci się **Przeciętny (+20) Test Splatania Magii**. Możesz wtedy przesuwać je w dowolnym kierunku. Będą przemieszczać się w tempie chodu, przechodząc przez przedmioty (lub osoby) na swojej drodze, dopóki przy pomocy kolejnego Testu nie zmienisz kierunku ich ruchu.

### Daleki szept

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wysydasz swój głos do jednego punktu na odległość równą Sile Woli w metrach – niezależnie od tego, czy punkt jest w zasięgu wzroku, czy też nie. Twój głos rozlega się z tego miejsca i słyszysz go wszyscy w zasięgu słuchu.

### Drganie

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Sprawiasz, że mały przedmiot zaczyna się lekko poruszać. Coś może spaść z półki, księga może się nagle zamknąć. Jeśli przedmiot jest przez kogoś trzymany, postać ta musi wykonać **Przeciętny (+20) Test Zręczności** – jeśli się nie powiedzie, ta rzecz wymknie jej się z rąk.

### Jak kamień w wodę

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Magia przepływająca przez twoje stopy sprawia, że wszelka materia organiczna, po której przechodzisz, pozostaje nietknięta – gałązki się nie łamią, trawa wraca do poprzedniej pozycji, nic nie dzieje się nawet delikatnym kwiatkom. Ci, którzy będą próbować tropić rzucającego czar na wiejskich terenach, otrzymają karę -30 do Testu.

### Królik z kapelusza

**PZ:** 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Siegasz do torby, kieszeni, kapelusza lub pod kamień, krzew czy do nor i tworzyasz małe zwierzątko tego rodzaju, którego spodziewałbyś się w danym miejscu, np. królika, gołębia lub szczurka. Jeśli w danym miejscu nie występują żadne lokalne zwierzęta, zaklęcie nie zadziała. Nie wiadomo jednak, w jakim humorze będzie stworzone zwierzątko.

### Magiczny płomień

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wzniecasz mały płomień, który drgając, budzi się do życia na twojej dloni. Nie poparzy cię, ale będzie emitował ciepło i będzie w stanie zająć palne przedmioty tak jak naturalny płomień.

### Magiczne żądło

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Sprawiasz, że malutka strzałka, cała z magicznej energii, wystrzeliuje ci z palców. Uznaje się ją za *magiczny pocisk* ze współczynnikiem Obrażeń +0.

### Ochrona przed deszczem

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba godzin równa Bonusowi z Wytrzymałości

Nie jesteś w stanie zmoknąć – niezależnie od warunków pogodowych. Dotyczy to deszczu, gradu, deszczu ze śniegiem i śniegu, a także wszelkiej wody spadającej z nieba, jednakże nie dotyczy to wody stojącej.

## Oczyszczenie wody

**PZ:** 0

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Uzdatniasz wodę w pojemniku, np. butli, konwi czy dzbanie. Wszelkie niemagiczne nieczystości, jak trucizny i zanieczyszczenia, zostają usunięte – pozostaje zdatna do picia i czysta woda. Jeśli w pojemniku znajdowała się ciecz w większości składająca się z wody, jak np. piwo czy wino, również ulega oczyszczaniu i zmienia się w pyszną i czystą wodę. Bez alkoholu!

## Odgłosy

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Niedaleko siebie wytwarzasz niewielki odgłos. To może być cichy, niewyraźny dźwięk, który wydaje się dochodzić z konkretnego miejsca niezależnie od zasięgu wzroku. Odgłosy mogą przypominać coś konkretnego, np. chód, szepot czy dźwięki zwierząt, ale nic na tyle szczególnego, by mogło nieść wiadomość.

Podczas trwania zaklęcia możesz kontrolować przemieszczanie się dźwięku, jeśli powiedzie ci się **Przeciętny (+20) Test Splatania Magii**. Sukces umożliwia ci przesuwać dźwięk do innego miejsca w zasięgu lub zwiększać i zmniejszać jego głośność.

## Orientacja

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Natychmiast

Odczuwasz nagły przypływ Wiatrów Magii z ich źródła. Wiesz, gdzie znajduje się północ.

## Ostrzeżenie

**PZ:** 0

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Wplatasz magię w przedmiot, dzięki czemu natychmiast dowadiusz się, czy został on zatruty lub czy nie została na niego założona pułapka.

## Osłepienie

**PZ:** 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Cel otrzymuje 1 poziom *Osłepienia* – i kolejny poziom *Osłepienia* na początku każdej Rundy, dopóki trwa zaklęcie.

## Otwarcie zamka

**PZ:** 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Dotknietym niemagiczny zamek otwiera się.

## Podsłuch

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Inicjatywy

Możesz usłyszeć, co mówią twoje cele, tak jakby stały obok ciebie.

## Podmuch

**PZ:** 0

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Tworzysz krótki podmuch wiatru, wystarczająco mocny, by zdymuchnąć świece, zatrasnąć drzwi czy zwiać kartki papieru z blatu.

## Porażenie

**PZ:** 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Cel otrzymuje 1 poziom *Oszłomienia*.

## Przyjaciel zwierząt

**PZ:** 0

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** 1

**Czas:** 1 godzina

Zaprzyjażnasz się z istotą, która jest mniejsza od ciebie i ma Cechę Stworzenia *Zwierzęcy*. Zwierzę ufa ci zupełnie i uważa za przyjaciela.

## Pobłask

**PZ:** 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Tworzysz małe źródło światła, porównywalne z pochodnią, które świeci wprost z twojej dłoni, laski czy innej części twojej osoby. W czasie gdy zaklęcie jest aktywne, możesz zdecydować się zwiększyć moc światła do podobnego do latarni lub zmniejszyć je do blasku świecy, jeśli powiedzie ci się **Przeciętny (+20) Test Splatania Magii**.

## Uśpienie

**PZ:** 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Dotykasz przeciwnika, a ten natychmiast zapada w głęboki sen. Jeśli cel miał już Stan *Powalonego*, natychmiast otrzymuje też *Utratę Przytomności*. Cel zostanie nieprzytomny, dopóki trwa zaklęcie, jednak głośne dźwięki, przenoszenie czy potrącenie natychmiast go obudzi. Jeśli cel stał lub siedział podczas rzucenia zaklęcia, następuje *Powalenie*, a cel budzi się na ziemi po uderzeniu w nią. Jeśli cel nie próbuje odeprzeć snu lub jest po prostu bardzo zmęczony, po zakończeniu zaklęcia będzie chrapał w najlepsze.

## Wyssanie

PZ: 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Dotykasz celu, wysysając z niego życie. Zaklęcie to jest *magicznym pociskiem* zadającym +0 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza. Leczysz 1 Ranę.

## Zgnilizna

PZ: 0

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Sprawiasz, że organiczny materiał wielkości pięści gnije natychmiast. Jedzenie się psuje, ubrania rozpadają, skóra wysusza się (tracąc 1 Punkt Pancerza w 1 miejscu) itd. – w zależności od decyzji MG.

## Żelazne racje

PZ: 0

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba dni równa Bonusowi z Siły Woli

Zabezpieczasz racje żywieniowe, które starczą na jeden dzień. Podczas tego okresu nie zgniją, nie spleśnieją, nie szcerstwują, ale nadal mogą zostać zniszczone, np. po zamoczeniu, spaleniu lub zatruciu.

## Źródełko

PZ: 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Dotykasz ziemi i z tego miejsca wydobywa się woda, wypływając w tempie pół litra na Rundę. Źródełko może wyprodukować maksymalnie tyle litrów wody, ile wynosi połowa Bonusu z Inicjatywy.

## POWSZECHNA MAGIA TAJEMNA

Zaklęcia Powszechnie Magii Tajemnej stanowią proste formy *Lingua Praestantia*. To, w jaki sposób zaklęcia te będą wyglądały w praktyce, zależy od posiadanego Talento *Magia Tajemna*. Przykładowo czarodziej o Talencie *Magia Tajemna (Ogień)*, rzucający *Niezdrawność*, może sprawić, że przedmiot stanie się niezwykle gorący, a ktoś szkolony w *Magii Tajemnej (Cień)* sprawi, że przedmiot stanie się półmaterialny, dosłownie przechodząc przez palce celu.

Potraktuj zaklęcia Tajemne jako dodatkowe warianty dla każdej Tradycji, wliczając w to Czarownictwo oraz Magię Mroczną i Magię Chaosu. Zaklęcia te uznawane są za zaklęcia Tradycji, co oznacza, że wszystkie korzystają z dobrodziesztw Tradycji i mogą być nauczane i przyswajane jedynie przez tych, którzy korzystają z tej samej Tradycji.

**Uwaga:** Zaklęcia oznaczone w Czasie trwania symbolem „+” otrzymują dodatkową linię opisu: Po zakończeniu zaklęcia możesz wykonać Test Siły Woli, by wydłużyć działanie zaklęcia o 1 Rundę.



## Aura codzienności

PZ: 4

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Wysysasz wszelkie Wiatry Magii ze swego ciała i swojego dobytku, usuwając wszelkie ślady magicznej aury. Przez okres trwania zaklęcia dla osób posiadających Talent *Percepcja Magiczna* lub podobny wydajesz się zwykłą osobą, nieposiadającą nadprzyrodzonych zdolności. Nie wytwarzasz wtedy żadnych eterycznych wibracji i twoja magiczna aura nie może zostać wykryta żadnymi sposobami. Podczas trwania tego zaklęcia nie możesz rzucać żadnych zaklęć. Aura codzienności rozprasza się natychmiast, gdy rozpocznesz Test Splatania Magii.

## Dekoncentracja

PZ: 4

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Otaczasz się wirującą i świszczącą mocą, która rozprasza wrogów. Podczas trwania zaklęcia zyskujesz Cechę Stworzenia *Dekoncentrujący* (strona 338).

## Dotyk na odległość

PZ: 4

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** 1 Runda

Używając magii, możesz chwycić przedmiot (ale nie świadomą istotę) nie większy od ciebie i przesunąć go mocą, której Siła równa jest twojej Sile Woli. Możesz przemieścić ten przedmiot maksymalnie o tyle metrów, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli. Każdy, kto będzie próbował zatrzymać ten przedmiot, musi wykonać **Przeciwwstawny Test Siły Woli/Sily**. Za każde 2 PS możesz zwiększyć dystans przesunięcia o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Siły Woli.

## Kopuła

PZ: 7

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Tworzysz nad sobą kopułę z magicznej energii, która blokuje ataki. Każdy w Zasięgu zyskuje Cechę Stworzenia *Ochrona* (6+) (strona 340) przeciwko magicznym lub dystansowym atakom

wyprowadzanym zza kopuły. Wszystkie ataki wewnątrz kopuły wykonywane są normalnie.

### Lot

PZ: 8

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Możesz latać – dzięki eterycznym skrzydłom, w kolumnie magicznego światła lub w inny odpowiedni dla Tradycji sposób. Zyskujesz Cechę Stworzenia *Latanie (Zwinność)* (strona 339).

### Magiczna broń

PZ: 2

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Możesz stworzyć broń białą, której Obrażenia równe będą +Bonus z Siły Woli. Broń ta może przybrać dowolną formę i używa się jej za pomocą dowolnej posiadanej Umiejętności *Broń Biała*. Uznaje się ją za Magiczną.

### Magiczna ochrona

PZ: 5

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Oplatasz się ochronną magią, zyskując Cechę Stworzenia *Ochrona (9+)* (strona 340).

### Magiczna tarcza

PZ: 4

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Otaczasz się splotami ochronnej magii. Gdy zaklęcie jest aktywne, możesz dodać Bonus z Siły Woli do PS podczas wszelkich prób rozpraszania magii, które przeprowadzasz.

### Most

PZ: 4

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (patrz: opis)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Tworzysz most z magicznej energii, którego długość i szerokość w metrach mogą być równe maksymalnie tyle, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli. Za każde 2 PS możesz zwiększyć szerokość lub długość mostu o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Siły Woli.

### Niezdarność

PZ: 1

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Wlewasz magię w trzymany przez kogoś przedmiot. Może to być broń, lina lub czajać dłoń. Jeśli przeciwnikowi nie uda się **Wymagający (+0) Test Zręczności**, wypuści to, co trzyma w dłoni. Za każde 2 PS możesz dodać karę -10 do Testu Zręczności.

### Niszczyciel strzał

PZ: 3

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wszelkie pociski z materii organicznej, jak np. strzały czy belety z drewnianym promieniem, są automatycznie niszczone, jeśli wlecą w Zasięg zaklęcia – nie zadają żadnych obrażeń. Zaklęcie nie wpływa na pociski nieorganiczne, jak np. noże czy kule pistoletowe.

### Odepchnięcie

PZ: 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Natychmiast

Wszystkie żywego stworzenia w promieniu tylu metrów, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli, zostają odepchnięte na taką właśnie odległość i zostają *Powalone*. Jeśli wpadną na ścianę lub inną dużą przeszkodę, zatrzymują się na niej, ale otrzymują tyle Obrażeń, ile metrów powinny jeszcze przebyć. Za każde +2 PS możesz odepchnąć przeciwników dalej – o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Siły Woli.

### Pancerz Eteru

PZ: 2

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Zyskujesz 1 Punkt Pancerza na wszystkich Miejscach Trafień, opłatając się ochronnym pasem magii.

### Pochwyjenie

PZ: 3

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Specjalny

Za pomocą magii unieruchamiasz cel, opłatając go tym, co najlepiej pasuje do twojej Tradycji – pnączami, cieniami czy ubraniem. Twój cel otrzymuje 1 poziom Stanu *Pochwyjenie*, którego Siła równa jest twojej Inteligencji. Za każde 2 PS możesz dodać 1 dodatkowy poziom *Pochwyjenia*. Zaklęcie trwa, dopóki wszystkie poziomy *Pochwyjenia* nie zostaną usunięte.

### Pocisk

PZ: 4

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Tworzysz magiczne wyładowanie odpowiadające charakterowi Tradycji. Jest ono *magicznym pociskiem* zadającym Obrażenia +4.

### Przerażający wygląd

PZ: 7

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Zyskujesz Cechę Stworzenia *Groza (1)* (strona 339).

## Przeskok

**PZ:** 5

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Natychmiast

Wykorzystując magię, przemieszczasz się natychmiast na odległość wynoszącą maksymalnie tyle, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli. Dzięki temu możesz nie przejmować się jarami, dołami, pułapkami i innymi niebezpieczeństwami, ignorując przeszkody. Za każde +2 PS możesz zwiększyć dystans takiej teleportacji o tyle metrów, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli.

## Seria pocisków

**PZ:** 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Wyzwalasz z magii wirujące i raniące cel zaklęcia kolce. Uznaje się je za *magiczne pociski*, które zadają +4 Obrażenia. Jeśli Seria pocisków zmniejszy Żywotność celu do 0, przenosi się na następny cel w ramach początkowego Zasięgu zaklęcia i w odległości tylu metrów od poprzedniego celu, ile wynosi Bonus z Siły Woli rzucającego, nadal zadając takie same obrażenia. Kolce mogą przeskakiwać w ten sposób tyle razy, ile wynosi Bonus z Siły Woli. Za każde 2 PS kolce mogą przeskoczyć na jeden dodatkowy cel.

## Straszny wygląd

**PZ:** 3

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wypełniasz siebie magią, budząc grozę wśród wrogów. Zyskujesz 1 poziom *Strachu*. Za każde 3 PS możesz zwiększyć poziom *Strachu* o 1.

## Widzenie w ciemności

**PZ:** 1

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Twoje naturalne zmysły zostają wzmacnione dzięki postrzeganiu magii. Podczas trwania zaklęcia zyskujesz Cechę Stworzenia *Widzenie w Ciemności* (strona 322).

## Wybuch

**PZ:** 4

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Natychmiast

Formujesz magię w wybuchowy podmuch. Uznawany jest on za *magiczny pocisk* o współczynniku Obrażeń +3 zadawanym wszystkim celom w Zasięgu.

## Zionięcie

**PZ:** 6

**Zasięg:** 1 metr

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Natychmiast wykonujesz Zionięcie, tak jak opisano przy aktywacji Cechy Stworzenia *Zionięcie* (patrz: strona 323), za 2 Przewagi. Zionięcie jest *magicznym pociskiem* o współczynniku Obrażeń +Bonus z Wytrzymałości. MG zdecyduje, jaki rodzaj Zionięcia najbardziej pasuje do twojej Tradycji.

## Żrąca krew

**PZ:** 4

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wypełniasz swoje ciało magią, a twoja krew nabiera niezwykłych właściwości. Zyskujesz Cechę Stworzenia *Kwasowa Krew* (strona 339).

# MAGIA TAJEMNA TRADYCJI KOLORÓW

Poniżej znajdują się listy zaklęć Ośmiu Kolorów Magii uporządkowanych według Tradycji.



## TRADYCJA CIENI

Zaklęcia z Tradycji Cieni są dyskretnie i dostępne do tego stopnia, że w przypadku tej Tradycji *Lingua Praestantia* może być mówiona szeptem. Wszelkie ochronne zaklęcia opłatają cel kłębami cieni i dymu, sprawiając, że ciało staje się niematerialne, a w niektórych przypadkach ostrza będą przechodzić przez nie, wydawałoby się, nie wyrządzając żadnej krzywdy. Ponadto wszystkie zaklęcia z Tradycji Cieni zadają Obrażenia, które ignorują wszelkie niemagiczne Punkty Pancerza.

**Składniki zaklęć:** Wszystko, co może być używane do zasłaniania i ukrywania, jest wykorzystywane przez Szarych Strażników jako składniki. Mogą to być też kosmetyki, perfumy, szale, okulary, lustra czy peruki. Przedmioty, które należą do profesji związanych z intrygami i mądrością, są również powszechnie, dlatego artefakty dyplomatyczne, symbole hierarchii czy ostateczny przejaw potęgi – ostrze – są używane najczęściej.

## Całun niewidzialności

**PZ:** 8

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Otulasz cel całunem *Ulgu*. Staje się on niewidzialny i nie może zostać dostrzeżony przez zwykłych śmiertelników. Automatycznie zmylisz każdego, kto nie posiada Talento *Percepcja Magiczna*. Ci, którzy posiadają ten Talent, muszą zdać **Wymagający (+0) Test Percepcji**, by zauważyc, że ktoś jest w pobliżu, ale nie będą w stanie podać jego dokładnego położenia. Aby to zrobić, muszą rozproszyć zaklęcie. Oczywiście można wyczuć cel innymi zmysłami, a zaklęcie zostanie przerwane, jeśli cel będzie wydawał głośne dźwięki lub kogoś zaatakuje.

**Dusiciel****PZ:** 6**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli**Cel:** 1**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Oplatasz szyje swoich wrogów cienistymi mackami *Ulgua*. Zakładając, że muszą oni oddychać, otrzymują 1 poziom *Wyczerpania*, nie mogą mówić, a ponadto stosuje się w ich przypadku zasady *Duszenia* (strona 181).

**Sobowtór****PZ:** 10**Zasięg:** Rzucający**Cel:** Rzucający**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Inteligencji

Tkasz z *Ulgua* maskę i płaszcz, które nakładasz na siebie, przybierając postać podobną do innego humanoida, którego dobrze znasz (co ustalone jest przez MG). Podobieństwo jest na tyle dobre, że jeśli ktoś nie posiada Talentu *Percepcja Magiczna*, nie pozna się na sztuczce, choć niektórzy mogą zauważyc, że część manieryzmów nie jest identyczna. Nawet ci, którzy posiadają ten Talent, muszą zdać **Trudny (-10) Test Percepcji**, a w przypadku niepowodzenia nie przejrzą twojego magicznego przebrania. Jednakże, nawet jeśli uda im się wyczuć fortel, nie będą w stanie spojrzeć „poza” zaklęcie. Aby zobaczyć swoją prawdziwą formę, muszą rozproszyć zaklęcie.

**Iluzja****PZ:** 8**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Inicjatywy)**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Tworzysz zawiłą sieć z kosmyków *Ulgua*, zaciemniając Zasięg dzięki iluzorycznemu obrazowi, który sobie wymyśliłeś. Automatycznie zmylisz każdego, kto nie posiada Talentu *Percepcja Magiczna*. Nawet ci, którzy posiadają ten Talent, muszą zdać **Trudny (-10) Test Percepcji**, a w przypadku niepowodzenia nie przejrzą twojej iluzji. Jednakże, nawet jeśli uda im się wyczuć fortel, nie będą w stanie spojrzeć „poza” zaklęcie. W tym celu muszą rozproszyć zaklęcie.

Iluzja z definicji jest statyczna. W ramach swojej Akcji, jeśli powiedzie ci się **Trudny (-20) Test Splatania Magii**, możesz sprawić, by iluzja się w tej Rundzie poruszała.

**Krok przez cienie****PZ:** 8**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli**Cel:** Rzucający**Czas:** Natychmiast

Tworzysz cienisty portal z Wiatru *Ulgua*, który może nieść cię po przez Eter. Znikasz w miejscu, w którym stoisz, i natychmiast pojawiasz się w innym, które znajduje się w Zasięgu równym twojej Sile Woli liczonym w metrach. Wszyscy wrogowie, którzy byli Związani walką z tobą lub stają się Związani walką, zostają *Zaskoczeni*.

**Luka w pamięci****PZ:** 6**Zasięg:** 1 metr**Cel:** 1**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Wyczarowujesz delikatne nici *Ulgua* w umyśle swojego celu, sprawiając, że jego pamięć zupełnie znika na czas trwania zaklęcia. Gdy zaklęcie się skończy, cel musi zdać **Przeciętny (+20) Test Inteligencji**. Jeśli to się nie uda, utrata pamięci będzie trwała (choć można ją usunąć, rozpraszając ten efekt).

**Rumak z cieni****PZ:** 6**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli**Cel:** 1**Czas:** Do następnego wschodu słońca

Przyzywasz rumaka z cieni. Nienaturalne ciało stworzenia jest czarne jak noc o północy i wydaje się jednocześnie materialne i niematerialne. Stosuje się do niego normalne zasady jeździctwa. Kiedy rumak z cieni nie przebywa na słońcu, zyskuje następujące Cechy Stworzenia: *Eteryczny, Magiczny, Nie Czuje Bólu, Skryty, Strach (1), Ochrona (9+)* oraz *Widzenie w Ciemności*.

Mimo tego, że rumak nie jest materialny, można na nim normalnie jeździć. Jeźdźcy, którzy posiadają Talent *Magia Tajemna (Cienie)*, zyskują w tym przypadku premię +20 do Testów Jeździctwa. Wszyscy inni otrzymują karę -20 do Testów Jeździctwa. Rumaki z cieni nie znajdują zmęczenia i nie muszą odpoczywać (choć ich jeźdźcy owszem!). Gdy pierwsze promienie słońca przebiją się nad horyzontem, rumak rozwiewa się w niematerialną mgłę. Jeździec, który w momencie zakończenia zaklęcia lub jego rozproszenia będzie dosiadał rumaka, otrzyma Obrażenia z powodu Upadku (strona 166).

**Strefa zamętu****PZ:** 6**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wysydasz przed siebie wijące się kłęby mgły cieni, które przedzierają się przez powietrze i myślą zmysły. Każdy w zasięgu mgły, kto nie posiada Talentu *Magia Tajemna (Cienie)*, zostaje dotknietý przez zamęt, otrzymując 1 poziom *Ogłuszenia, Osłepienia* i *Wyczerpania*, które będą się utrzymywać, dopóki trwa zaklęcie. Każdy objęty czarem musi także zdać **Wymagający (+0) Test Percepcji**, w przeciwnym wypadku zostanie *Powalony*. Jeśli zaklęcie zostanie rozproszone podczas trwania, każdy nim objęty musi zdać **Łatwy (+40) Test Inicjatywy** – jeśli się nie uda, otrzyma 1 poziom *Oszłomienia*.





## TRADYCJA METALU

Wiatr *Chamon* jest bardzo gęsty, natychmiast przylegający do metalicznych substancji. Zaklęciom z tej Tradycji towarzyszy złote światło i ciepło. Są niezwykle skuteczne wobec głupców, którzy zakładają na siebie metalowe pancerze. Zaklęcia zadają Obrażenia ignorujące Punkty Pancerza metalowych zbroi i dodatkowe Obrażenia równe Punktom Pancerza metalowej zbroi noszonej na trafionym miejscu. Jeśli więc zaklęcie uderzy w ramię chronione przez metalowy pancerz z 2 Punktami Pancerza, zada dodatkowe 2 Obrażenia, w dodatku ignorujące 2 Punkty Pancerza.

**Składniki zaklęć:** Ciężkie metale wszelkich rodzajów, inkrustowane lub rzeźbione w ezoteryczne wzory, stanowią większość ze składników zaklęć Kolegium Złota, podobnie jak przedmioty związane z kuźnią, w tym części miechów oznaczonych matematycznymi formułami, grawerowane kawałki kowadeł i fragmenty pieców.

### Kuźnia Chamonu

PZ: 9

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Zmieniasz jakość jednego przedmiotu zrobionego z metalu. Możesz dodać jedną Zaletę lub usunąć jedną Wadę. Za każde 2 PS możesz dodać Zaletę lub usunąć kolejną Wadę.

### Lśniąca szata

PZ: 5

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Wytrzymałości

Dzikie podmuchy *Chamonu* wirują dookoła ciebie, odbijając ciocy i przechwytując pociski oraz magiczne ataki. Zyskujesz Cechę Stworzenia *Ochrona* (9+) (strona 340) przeciwko wszystkim atakom i zaklęciom, których jesteś celem. Każdy skutecznie odparty atak zwiększa skuteczność *Ochrony* o 1 poziom, maksymalnie do *Ochrona* (3+).

### Pancerz z ołowiu

PZ: 5

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wzywasz Złoty Wiatr i zmieniasz gęstość przedmiotów należących do celów, zwiększając lub zmniejszając ich wagę. Na czas trwania zaklęcia na wszystkich w Zasięgu działa jeden z wybranych przez ciebie efektów:

- Zwiększenie *Przeciżenia* o dwa stopnie (w tym z braku na pierwszy stopień).
- Wszelkie *Przeciżenia* są ignorowane (więcej na ten temat: strona 293).

## Przekształcenie metalu

PZ: 5

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Dotykasz niemagicznego, metalowego przedmiotu, który natychmiast staje się ciepły od napływu Wiatru *Chamon*. Możesz go zginać i formować, jeśli powiedzie ci się **Przeciętny (+20) Test Siły**. Jeśli chcesz wykonać bardziej skomplikowaną modyfikację, możesz zamiast tego spróbować wykonać **Przeciętny (+20) Test odpowiedniego Rzemiosła** (np. Kowalstwa).

## Transmutacja Chamonu

PZ: 12

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Splatasz *Chamon* z metalu noszonego przez wrogów i z samej ziemi wokół wrogów, na krótko przemieniając ich ciała w metal. Atak ten jest *magicznym pociskiem* wpływającym na wszystkich w Zasięgu. Ma on współczynnik Obrażeń +Bonus z Siły Woli. Zaklęcie ignoruje Bonus z Wytrzymałości, a ponadto wszyscy nim dotknęci otrzymują 1 poziom *Ogluszenia*, *Oszłomienia* oraz *Oślepienia* aż do końca jego trwania. Wszystkie cele zaklęcia zyskują też 1 Punkt Pancerza na wszystkich Miejscach Trafienia, bo są zakute w złoto, ale cierpią jednocześnie z powodu *Duszenia* (strona 181). Jeśli cel umrze podczas trwania tego zaklęcia, zostaje na wieczność zakuty w skorupę surowego metalu i staje się makabrycznym dowodem potęgi magii.

## Tygiel Chamonu

PZ: 7

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Splatasz *Chamon* i ładujesz nim jeden niemagiczny przedmiot, jak np. broń lub fragment pancerza. Przedmiot topi się, kapiąc na podłogę gorącym metalem, który ochładza się niemal natychmiast. Jeśli przedmiot był trzymany w dłoniach, wypada z nich. Jeśli był noszony, traktuje się go jako *magiczny pocisk* o współczynniku Obrażeń +Bonus z Siły Woli, ignorujący Bonus z Wytrzymałości celu. Po zniszczeniu przedmiotu metal nadal zachowuje swoją wartość i właściwości, może być przekuty później przez kowala.

## Umagicznenie broni

PZ: 6

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Oplatasz jedną niemagiczną broń ciężki pasmami *Chamonu*, zwiększając jej możliwości. Przez czas działania zaklęcia broń uznaje się za Magiczną. Ponadto zyskuje ona Zaletę *Nielamliwość* (strona 298) i zadaje dodatkowe Obrażenia równe Bonusowi z Siły Woli. Za każde 3 PS możesz dodać jedną Zaletę lub usunąć jedną Wadę przedmiotu na czas trwania zaklęcia.

## Złoto głupców

PZ: 4

Zasięg: Dotyk

Cel: 1

Czas: Liczba minut równa Sile Woli

Wplatasz *Chamon* w jeden niemagiczny metalowy przedmiot, zmieniając jego alchemiczną naturę. Na czas trwania zaklęcia wszystkie metalowe elementy przedmiotu stają się złotem. To nie jest iluzja, a prawdziwa transmutacja. Gdy jednak zaklęcie się kończy, przedmiot wraca do swojego początkowego stanu. To zaklęcie może zniszczyć dobrą broń, sprawić, że pancerz będzie zbyt ciężki, by go nosić, lub zmienić ołowiane krażki w coś znacznie bardziej pociągającego. Drobne, narracyjne efekty zaklęcia opisuje MG.



## TRADYCJA NIEBOS

 Magii Tradycji Niebios towarzyszy trzask błyskawic i zapach ozonu. Zaklęcia zadające Obrażenia ignorują Punkty Pancerza metalowych zbroi i przeskakują do wszystkich celów w promieniu 2 metrów, oprócz takich istot, które mają Talent *Magia Tajemna (Niebosa)*, zadając Obrażenia równe Bonusowi z Siły Woli (traktowane jak *magiczny pocisk*).

**Składniki zaklęć:** Astronomiczne instrumenty, wykresy, soczewki i symbole przeważają w magii Niebios, tak samo jak składniki związane z wróżbami, zwierzęce wnętrzości, lustra, szklane kule i ptasie językki. Niektóre zaklęcia związane z wiatrem korzystają z piór i skrzydeł, a do tych, które wywołują elektryczność, najczęściej używa się okrawków rzeźbionego metalu.



## PROROCY

Członkowie Profesji *Mistyk* po osiągnięciu poziomu *Prorok* mogą uzyskać dostęp do Talenta *Magia Tajemna (Niebosa)*. Prorocy, którzy rozwinią ten Talent, mogą rzucać jedynie poniższe zaklęcia (i żadne inne, nawet z Magii Tajemnej): Łaska losu, Pod nieszczęśliwą gwiazdą, Pierwsze proroctwo Amul, Drugie proroctwo Amul, Trzecie proroctwo Amul. Aby uzyskać dostęp do innych zaklęć związanych z *Magią Tajemną (Niebosa)*, musieliby wstąpić na ścieżkę *Czarodzieja*.

## Błyskawica T'Essli

PZ: 7

Zasięg: Liczba metrów równa Sile Woli

Cel: 1

Czas: Natychmiast

Skwierczący piorun wystrzeliwuje z koniuszków twoich palców, uderzając w cel. To *magiczny pocisk* zadający +10 Obrażeń i 1 poziom *Oślepienia*.

## Kometą Kasandory

PZ: 10

Zasięg: Liczba metrów równa Inicjatywie

Cel: Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Inicjatywy)

Czas: Specjalny

Splatasz tyle *Azyru*, ile możesz pochwycić i dosiągnąć w niebiosach, przyzywając kometę, która rozpetuje inferno w szeregach wroga. Wybierz punkt celu w Zasięgu zaklęcia. Pod koniec następnej Rundy wykonaj **Przecienny (+20) Test Percepcji**. Za każdy osiągnięty PS możesz przesunąć punkt uderzenia o tyle metrów, ile wynosi twój Bonus z Inicjatywy.

Za każdy ujemny PS MG może przesunąć punkt uderzenia w losowym kierunku o tyle metrów, ile wynosi twój Bonus z Inicjatywy. Kometa Kasandory uznawana jest za *magiczny pocisk* o współczynniku Obrażeń +12, który zadaje Obrażenia wszystkim istotom w Zasięgu. Otrzymuję one również Stan *Powalony* i +1 poziom *Podpalenia*.

## Łaska losu

PZ: 6

Zasięg: Rzucający

Cel: Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Inicjatywy)

Czas: Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Bieżące Punkty Szczęścia wszystkich sojuszników w Zasięgu – poza posiadającymi Talent *Magia Tajemna (Niebosa)* – łączone są w jedną wspólną pulę. Każdy z tych sojuszników może pobierać z niej punkty – kto pierwszy, ten lepszy. Gdy zaklęcie się kończy, rozdajesz pozostałe Punkty Szczęścia tak sprawiedliwie, jak to tylko możliwe.

## Niebiańska tarcza

**PZ:** 7

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Okrywasz się trzaskającą klatką strzelającej iskrami elektryczności i *Azyru*. Na czas trwania zaklęcia zyskujesz tyle Punktów Pancerza chroniących przed atakami wręcz na wszystkich Miejscach Trafienia, ile wynoszą PS z Testu Rzucania Zaklęcia. Jeśli zostaniesz zaatakowany bronią metalową – sztyletem, mieczem, włócznią o stalowym grocie – atakujący otrzymuje tyle Obrażeń, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli.

## Pod nieszczęśliwą gwiazdą

**PZ:** 7

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Inicjatywy

Podczas trwania zaklęcia możesz wydać swoje Punkty Szczęścia, by zmusić przeciwnika do wykonania Testu jeszcze raz.

## Pierwsze proroctwo Amul

**PZ:** 3

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Inicjatywy

Zyskujesz 1 Punkt Szczęścia. Za każde 2 PS zyskujesz 1 więcej. Wszelkie punkty niewykorzystane do końca czasu trwania zaklęcia przepadają.

## Drugie proroctwo Amul

**PZ:** 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Inicjatywy

Zyskujesz tyle Punktów Szczęścia, ile PS uzyskałeś w Teście. Za każde 2 PS zyskujesz dodatkowy Punkt Szczęścia. Wszelkie punkty niewykorzystane do końca czasu trwania zaklęcia przepadają.

## Trzecie proroctwo Amul

**PZ:** 12

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Inicjatywy

Zyskujesz 1 dodatkowy Punkt Przeznaczenia. Jeśli punkt ten nie zostanie wykorzystany przez czas trwania zaklęcia, przepada.



## TRADYCJA OGNA

Tradycja Ognia i płomieni Wiatr *Aqshy* z całą pewnością nie należą do subtelnych. Zaklęcia tej

Tradycji są przepełnione ferworem i objawiają się w spektakularny sposób, zazwyczaj jasnym płomieniem i piekącym skwarem. Możesz zadać +1 poziom *Podpalenia* każdemu celowi zaklęć Tradycji Ognia, jeśli nie ma on Talento *Magia Tajemna (Ogień)*. Każdy poziom *Podpalenia* w zasięgu twojego Bo-

nusu z Siły Woli metrów dodaje +10 do Testów Rzucania Zaklęć i Splatania Magii Wiatru *Aqshy*.

**Składniki zaklęć:** Piromanci korzystają z szerokiej gamy palnych materiałów, a większość z nich znika w płomieniach w trakcie rzucania zaklęcia. Są to m.in. węgiel, oleje, tłuszcze czy suche drewno. Przedmioty odporne na ogień również są dość częste, jak np. żelazne klucze, rzeźbione fragmenty rusztów lub małe kamienie z palenisk.

## Gorejący miecz Rhuin

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Splatasz miecz z magicznych płomieni. Broń zadaje +6 Obrażeń i zyskuje Zaletę *Druzgoczącą* (strona 298), a każdy trafiony przez ostrze otrzymuje 1 poziom *Podpalenia*. Jeśli postać trzymająca orzeź nie ma Talento *Magia Tajemna (Ogień)*, a atak z wykorzystaniem Gorejącego miecza zakończy się Pechem, otrzymuje ona +1 poziom *Podpalenia*.

## Ognista korona

**PZ:** 8

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Formujesz *Aqshy* w majestatyczną koronę inspirującą ognia, która opada na twoje skronie. Zyskujesz *Strach* (1) oraz 1 poziom Talento *Wódz* na czas trwania zaklęcia.

Za każde 2 PS możesz zwiększyć *Strach* o +1 poziom lub otrzymać dodatkowy poziom Talento *Wódz*. Ponadto podczas trwania zaklęcia otrzymujesz premię +10 do Testów Rzucania Zaklęć i Splatania Magii *Aqshy*.

## Oczyszczający płomień

**PZ:** 10

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Splatasz potężny ogień, który na danym obszarze wypala piętno i zepsucie. Wszystkie palne rzeczy w Zasięgu stają w płomieniach, a stworzenia otrzymują tyle poziomów *Podpalenia*, ile wynoszą PS z Testu. Jeśli miejsce zawiera źródła spaczenia, jak np. moc *Dhar*, spaczeń czy przedmioty naznaczone Chaosem, one również tlą się i czernią, zaczynając się palić. Zaklęcie może być podtrzymywane w następnych Rundach, jeśli powiedzie się **Wymagający (+0) Test Splatania Magii**. Czas niezbędnego do wyeliminowania źródła spaczenia ustalany jest przez MG. Mała ilość (mniejsza niż żołędź) spaczenia lub mały, spaczyony Chaosem przedmiot mogą wymagać około 10-Bonus z Siły Woli Rund (minimum 1 Rundy). Większa ilość spaczenia (wielkości pięści) lub potężniejszy obiekt spaczyony Chaosem mogą wymagać dwukrotnie dłuższego okresu wypalania. Na potężny artefakt Chaosu niezbędnie będzie kilka godzin, a może i dłużej. O źródłach spaczenia i ich wpływach więcej przeczytasz na stronie 182.

## Płomienna zasłona

**PZ:** 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (specjalny)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Splatasz ognistą smugę *Aqshy*, tworząc ścianę zrobioną z ognia. Ognista zasłona ma tyle metrów szerokości, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli, i jest na metr głęboka.

Za każde +2 PS możesz zwiększyć jej szerokość o tyle metrów, ile wynosi Bonus z Siły Woli. Każdy, kto przejdzie przez ścianę, otrzymuje 1 poziom *Podpalenia* i Obrażenia równe Bonusowi z Siły Woli, które traktuje się jak *magiczny pocisk*.

## Pożoga zagłady U'zhula

**PZ:** 10

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Ciskasz we wrogów ogromną, wybuchową porcją *Aqshy*, która wybucha we wściekłą pożogę, gorącą jak palenisko w kuźni. Zaklęcie to jest *magicznym pociskiem* zadającym pierwszemu celowi +10 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza, a dodatkowo +1 poziomy *Podpalenia* oraz *Stan Powalenie*. Każdy w Zasięgu (liczonym od pierwszego celu) otrzymuje +5 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza i musi zdać Test Uniku, a w razie porażki otrzymuje 1 poziom *Podpalenia*. Następnie zaklęcie przestaje być traktowane jak *magiczny pocisk*, ale nadal pali wszystkich w Zasięgu przez cały czas trwania. Na początku Rundy każdy w Zasięgu otrzymuje 1k10+6 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza i +1 poziom *Podpalenia*.

## Przypalenie

**PZ:** 4

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Przepuszczając *Aqshy* przez swoje dlonie, kładziesz je na rany sojusznika. Natychmiast leczysz 1k10 Ran i usuwasz wszystkie poziomy *Krwawienia*. Ponadto rany te nie ulegną zakażeniu. Cele, które nie mają Talento *Magia Tajemna (Ogień)*, muszą zdać **Wymagający (+0) Test Opanowania** lub zaczyną wrzeszczeć z bólu. Jeśli nie powiedzie się on o -6 lub więcej PS, następuje *Utrata Przytomności*, a cel do końca życia będzie miał paskudną bliznę. Odzyskuje przytomność 1k10 godzin później.

## Tarcza Aqshy

**PZ:** 5

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Okrywasz się płomiennym płaszczem z *Aqshy*, który zasila płomieniową tarczę. Jesteś w pełni odporny na niemagiczny ogień, wliczając w to oddechowe ataki potworów, i ignorujesz wszelkie poziomy Stanu *Podpalenia*. Ponadto Tarcza Aqshy gwarantuje Ci Cechę Stworzenia *Ochrona (9+)* (strona 340) przeciwko atakom z wykorzystaniem magicznego ognia z Tradycji Ognia.

## Żar serc

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Twój głos nabiera głębokiego brzmienia, rozbrzmiewając echem ognistej pasji *Aqshy*. Wszyscy sojusznicy w zasięgu zaklęcia tracą wszystkie poziomy *Paniki* i *Wyczerpania* oraz otrzymują +1 poziom Talentów *Musztra*, *Nieustraszony* oraz *Waleczne Serce* podczas trwania zaklęcia.



## TRADYCJA ŚMIERCI

Fioletowy Wiatr *Shyish* niesie ze sobą suche, piaszczyste wichry i uporczywy szelest piasku przesypywającego się w klepsydrze Czasu. Ofensywne zaklęcia z Tradycji Śmierci odzierają z życia, pozbawiają sił lub działają otępiąco. Możesz dopisać +1 poziom *Wyczerpania* do każdego żywego celu zaklęcia z tej Tradycji. W ten sposób cel może otrzymać wyłącznie 1 poziom *Wyczerpania* na jedno zaklęcie.

**Składniki zaklęć:** Kości myślących stworzeń mieszące w sobie mnóstwo magii Ametystu, tak jak przedmioty związane ze śmiercią, np. drewno czy gwoździe z trumien, płyny balsamujące, klepsydry, srebrne monety, ziemia z grobów. Oczywiście to wszystko potrzebuje odpowiedniej oprawy i zdobień. Fioletowe kamienie szlachetne, materiały i kwiaty (zwłaszcza różę) są używane również często.

## Dotyk śmierci

**PZ:** 6

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Twój dotyk przynosi ostateczną śmierć istocie, która jest śmiertelnie ranna. Jeśli uda ci się dotknąć celu, którego Żywotność wynosi 0 i który ma co najmniej 2 Krytyczne Rany, śmierć przychodzi natychmiast. Ponadto cel nie może zostać ożywiony jako nieumarły.

## Kosa żniwiarka

**PZ:** 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Wyczarowujesz magiczną kosę, której możesz używać w walce przy pomocy Umiejętności Broń Biała (Drzewcowa). Działa ona jak normalna kosa, której Obrażenia równe są +Bonus z Siły Woli+3. Wrogowie o Cesze Stworzenia Ożywieniec nie otrzymują żadnej Przewagi podczas walki z tobą.

## Krąg śmierci

**PZ:** 10

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Opisując magiczny krąg, otaczasz się ochroną *Shyish* i tworzysz barierę nieprzekraczalną dla Ożywieńców. Istoty o Cesze Stworzenia Ożywieniec nie mogą wejść do kręgu ani z niego wyjść.

## Ostatnie słowa

**PZ:** 6

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Dotykając niedawno zmarłego ciała (osoby, która zmarła w ciągu ostatniej doby), na krótko przyzywasz do niego jego duszę. Przez czas trwania zaklęcia możesz komunikować się ze zmarłą duszą, chociaż ta nie może zrobić nic innego niż mówić. Nie musi odpowiadać na twoje pytania, choć zmarli nigdy nie kłamią.

## Pieszczoła Laniph

**PZ:** 7

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Wyciągasz rękę, która wydaje się uschnięta, niemalże szkieletowa, gdy wysysa Wiatr *Shyish* z ciała celu. Zaklęcie to jest *magicznym pociskiem* zadającym +6 Obrażeń ignorujących Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza. Za każde zadane 2 Rany możesz uleczyć 1 swoją Ranę.

## Posłaniec śmierci

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Natychmiast

Ciskasz migoczącą kulą *Shyish*, która staje w fioletowych płomieniach, tworząc wir upiornych twarzy, których usta otwarte są w niemym wrzasku strachu. Cele w Zasięgu otrzymują +1 poziom Stanu *Panika*. Przeciwko Ożywieńcom zaklęcie to jest uznawane za *magiczny pocisk* zadający +10 Obrażeń ignorujących Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza.

## Purpurowy całun

**PZ:** 9

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas trwania:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Z fioletowych pasemek magii tkašsz sobie całun. Zyskujesz Punkty Pancerza równe Bonusowi z Siły Woli na wszystkich Miejscach Trafienia oraz Cechę Stworzenia *Strach* (1) (strona 341). Za każde +2 PS możesz zwiększyć poziom Strachu o 1.

## Wyssanie życia

**PZ:** 7

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Cienkie pasemka fioletowej mgły łączą się na krótko z celem zaklęcia, który marnieje na twoich oczach. Zaklęcie to jest *magicznym pociskiem* zadającym +1 poziom *Wyczerpania* oraz +6 Obrażeń ignorujących Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza. Ponadto możesz usunąć wszystkie swoje aktualne poziomy *Wyczerpania*, a także wyleczyć swoje Rany w liczbie połowy Ran zadanych celowi, zaokrąglając w góre.



## TRADYCJA ŚWIATŁA

Magia Tajemna Tradycji Światła emmituje oslepiające promienie białego światła lub okrywa czarodzieja polskliwymi falami promieniucej czystości. Możesz zadać +1 poziom *Oślepienia* wszystkim celom zaklęć Tradycji Światła, chyba że mają Talent *Magia Tajemna* (*Światło*).

Jeśli cel ma Cechę Stworzenia *Demoniczny* albo *Ożywieniec*, zaklęcia zadają dodatkowe Obrażenia równe Bonusowi z Inteligencją, które ignorują Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza.

**Składniki zaklęć:** Hierofanci Tradycji Światła używają wiele artefaktów związanych ze świętością i świętymi miejscami. Korzystają również z kryształów, szkła, piramidionów i małych posążków, a wszystko rzeźbione jest w święte symbole, zwijające się węże i etyczne przypowieści. Białe świece, srebrne ryty i bielony papier również są bardzo powszechnne.

## Jasność umysłu

**PZ:** 6

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba minut równa Inteligencji

Uspokajasz umysł celu, dzięki czemu może on myśleć bez przeszkode. Wszystkie modyfikatory ujemne wpływające na proces myślenia – wynikające ze Stanów, mutacji umysłu czy Psychologii albo dowolnych innych źródeł – na czas trwania zaklęcia nie sąbrane pod uwagę.

## Leczące światło

**PZ:** 9

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Twój cel rozświetla się jasnym, oczyszczającym światłem (porównywalnym ze światłem ogniska), lecząc tyle ran, ile wynosi twój Bonus z Inteligencji + Bonus z Siły Woli. Jeśli celowi powiedzie się **Bardzo Trudny (-20) Test Odporności**, 1 Punkt Zepsucia zostanie wymazany, jeśli cel otrzymał go w ciągu ostatniej godziny.

## Natchnienie

**PZ:** 8

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Energia *Hysk* wypełnia twój umysł, dzięki czemu możesz myśleć o wiele szybciej. Zyskujesz premię +20 do Inteligencji i Inicjatywy.

## Ochrona Phâ

**PZ:** 10

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Przyzywasz ochronną aurę czystego, świętego światła. Spaczone stworzenia – te o Cesze Stworzenia *Demoniczny* albo *Ożywieniec*,

zmutowane lub których Punkty Zepsucia są wyższe niż suma ich Bonusu z Wytrzymałości i Bonusu z Siły Woli – nie mogą wejść w obszar chroniony zaklęciem. Wszystkie, które podczas rzucenia zaklęcia znajdowały się w jego Zasięgu, otrzymują Stan Panika, dopóki nie opuszczą tego miejsca. W Zasięgu zaklęcia żadne stworzenie nie może otrzymać Punktów Zepsucia, dopóki ono trwa.

### Rozbłysk

**PZ:** 5

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Natychmiast

Wytwarzasz jasne, oślepiające światło, które promienieje z twoich dloni lub laski. Każdy, kto na ciebie spojrzy, a nie posiada Talento *Magia Tajemna (Światło)*, otrzymuje tyle poziomów *Osłepienia*, ile PS wynika z Testu Rzucania Zaklęcia.

### Sieć Amyntoka

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Inteligencji

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Inteligencji celu

Tworzysz delikatną sieć utkaną z pasemek *Hysh*, rozpinając ją nad swoim celem, którego umysł jest przytłoczony zagadkami i tajemnicami, przez co nie jest w stanie podjąć żadnej decyzji. Cel otrzymuje +1 poziom *Oszłomienia*, którego nie może usunąć, dopóki trwa zaklęcie. Podczas próby usunięcia Stanu cel musi wykonać Test Inteligencji, a nie Test Odporności. Cele o Cesze Stworzenia *Zwierzęcy* są odporne na to zaklęcie.

### Wypędzenie

**PZ:** 12

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Natychmiast

Wysydasz oczyszczający krąg *Hysh* ze swoich dloni, który wpływa na wszystkie stworzenia w Zasięgu, jeśli ich Wytrzymałość jest mniejsza niż Twoja Siła Woli. Cele, które mają Cechę Stworzenia *Demoniczny* albo *Ożywieniec*, zyskują Cechę Stworzenia *Niestabilny* (strona 339). Jeśli już mają tę cechę, ich Życie zostaje obniżone do 0.

### Zguba demonów

**PZ:** 10

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Natychmiast

Wzywasz podmuch *Hysh*, który przedzierza się przez granicę między światem materialnym a Domeną Chaosu. Rzucenie zaklęcia jest **Przeciwstawnym Testem** przeciwko Sile Woli celu. Jeśli zwyciężysz w Teście, unicestwiasz cel o Cesze Stworzenia *Demoniczny*, zdmuchując go oślepiającym białym światłem i wysyłając tam, skąd przybył. Jeśli zaklęcie skutecznie wygną demona, każdy, kto patrzy na twój cel, a nie posiada Talento *Magia Tajemna (Światło)*, otrzymuje tyle poziomów *Osłepienia*, o ile PS wygrałeś.



## TRADYCJA ZWIERZĄT

Wiatr Bursztynowy, *Ghur*, niesie ze sobą dreszcz, pierwotną wściekłość, która wytraça z równowagi zarówno zwierzęta, jak i stworzenia myślące. Po każdym udanym rzuceniu zaklęcia z Tradycji Zwierząt możesz dodatkowo zyskać Cechę Stworzenia *Strach* (1) (strona 339) na 1k10 Rund.

**Składniki zaklęcia:** By przyzwać Bursztynowy Wiatr, szamani używają zwierzęcego futra, skóry, kości oplecionych ścięgnami, wymazanych krwią w runy. Pazury często są rzeźbione, organy wysuszane, a pióra maczane w rzadko występujących cieczach. Zdarza się, że wśród składników można znaleźć także ekskrementy, urynę i inne wydzielinę.

### Bursztynowa włócznia

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Ciskasz wielką włócznią czystego *Ghur* w prostej linii. Uznajesz ją za *magiczny pocisk*, który zadaje +12 Obrażeń. Uderza w pierwsze napotkane na swojej drodze stworzenie, ignorując Punkty Pancerza, jeśli pancerz wykonany był ze skóry lub futra. Jeśli cel otrzyma Ranę, otrzymuje również +1 poziom *Krwawienia*. Włócznia przechodzi przez pierwszy cel i uderza w następny w ten sam sposób, z tą różnicą, że zadaje Obrażenia mniejsze o 1. Jeśli włócznia nie zada żadnych Ran, zostaje zatrzymana, a zaklęcie przestaje działać. Bursztynowa włócznia zadaje minimum 1 Ranę (strona 236) jedynie pierwszemu trafionemu celowi.

### Dzika postać Wissana

**PZ:** 8

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Przyizzasz dziką moc *Ghur*, zanurzasz się w niej i poddajesz się rozmazanemu dzikości. Zyskujesz następujące Cechy Stworzenia (strona 338): *Broni* (+Bonus z Siły +2), *Duży*, *Mieszkaniec Lasu*, *Magiczny*, *Pancerz* (2), *Strach* (1), *Szał Bojowy*, *Ugryzienie* (+Bonus z Siły +1), *Wojowniczy*. Podczas trwania zaklęcia nie jesteś w stanie używać żadnego Języka ani Wiedzy.

### Głos pana

**PZ:** 10

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba dni równa Bonusowi z Siły Woli

Twój oddech bucha kolorem bursztynu, oczy przyjmują podobny połysk, a *Ghur* przelewa się przez twoje ciało. Twoje spojrzenie i słowa przekonują 1 stworzenie o Cesze Stworzenia *Zwierzęcy*, że jesteś jego przewodnikiem stada – w twojej obronie będzie walczyć do śmierci. Obiekt twojej magii będzie wykonywał polecenia, instynktownie rozumiejąc proste komendy. Jeśli zwierzę zostanie uwolnione od mocy zaklęcia – czy to po jego wygaśnięciu, czy przez rozproszenie go – w jego umyśle pozostanie szacunek do ciebie i nie zaatakuje cię, chyba że zostanie do tego zmuszone. Twoi sojusznicy wcale nie muszą mieć tyle szczęścia.

## Mowa zwierząt

**PZ:** 3

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Możesz komunikować się ze wszystkimi stworzeniami, które mają Cechę Stworzenia *Zwierzęcy*. Ghur zapycha twoje gardło, a z twoich ust wydobywają się warknięcia, syki i ryki odpowiednie do gatunku stworzenia, do którego przemawiasz. Mimo że zwierzęta nie muszą odczuwać potrzeby, by ci odpowiedzieć lub wykonać twoje sugestie, większość będzie na tyle zaintrygowana, by cię wysłuchać. Podczas trwania zaklęcia zyskujesz +20 do Testów *Oswajania* i *Tresury*. Możesz rozmawiać wtedy wyłącznie ze zwierzętami – nie jesteś w stanie wydobyć z ust dźwięków pasujących do cywilizowanych języków, możesz więc komunikować się ze swoją drużyną wyłącznie za pomocą gestów lub Języka (Bitewnego). Zwróć uwagę, że w trakcie trwania Mowy zwierząt nie możesz rzucać żadnych zaklęć.

## Skóra łowcy

**PZ:** 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sily Woli

Kryjesz się pod migoczącym całunem *Ghur*. Podczas trwania zaklęcia zyskujesz premię +20 do Wytrzymałości, Cechę Stworzenia *Widzenie w Ciemności* oraz *Strach (1)* (strona 341), jak również Talent *Wyczulony Zmysł (Węch)*.



## Szpony furii

**PZ:** 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sily Woli

Twoje paznokcie zmieniają się w niezwykle ostre pazury z kryształowego bursztynu. Ataki bez broni, z wykorzystaniem Umiejętności Broń Biała (Bijatyka) liczą się jako magiczne, zadają Obrażenia + Bonus z Sily Woli, a za każdym razem, gdy atak kończy się zadaniem Rany, cel otrzymuje też +1 poziom Stanu *Krwawienie*.

## Uczta kruków

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Sily Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sily Woli

Wzywasz stado morderczych kruków lub ptaków odpowiednich dla okolicy, które przypuszczają atak na twoich wrogów. Stado gwałtownie atakuje każdego w Zasięgu, jeśli nie posiada on Talento *Magia Tajemna (Zwierzęta)*, zadając +7 Obrażeń pod koniec każdej Rundy. Stado pozostaje w Zasięgu do końca czasu trwania zaklęcia. W ramach swojej Akcji możesz wykonać **Przejętny (+20) Test Oswajania**, by przemieścić stado na inny cel w zasięgu zaklęcia. Wszystkie stworzenia w Zasięgu otrzymują +1 poziom *Osłepienia*.

## Zwierzęca postać

**PZ:** 5

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Przepelñasz swoje własne kości i ciało Wiatrem *Ghur*, odkształcając ciało w zwierzętą formę. Podczas rzucania zaklęcia wybierz rodzaj zwierzęcia ze Zwierzyńca Reiklandu umieszczonego w **Bestiariuszu**. Zyskujesz wszystkie podstawowe Cechy Stworzenia wyłączając *Zwierzęcy*. Za każde 2 PS możesz zyskać również Opcjonalną Cechę Stworzenia. Ponadto zamień swoją **Silę**, **Wytrzymałość**, **Zwinność** oraz **Zręczność** z charakterystykami tego zwierzęcia, a następnie ponownie oblicz swoją **Żywotność**. W Zwierzęcej postaci wyglądasz jak normalny osobnik danego zwierzęcia, choć z lekko bursztynowym i brązowym zabarwieniem. Nie możesz mówić, co oznacza również, że nie możesz rzucać zaklęć lub próbować rozproszenia. Jeśli otrzymasz Rany podczas trwania zaklęcia, po powrocie do normalnej postaci tracisz tyle samo **Żywotności**, która może spaść maksymalnie do 0.



## TRADYCJA ŻYCIA

Zaklęcia rzucone przy pomocy Jadeitowego Wiatru *Ghyran* są przesycone życiem i najczęściej objawiają się w postaci wibrującego, zielonego światła, któremu towarzyszą naturalne zjawiska o nadprzyrodzonych właściwościach. Pnącza, podszytie, drzewa i rzeki nagiąają się do woli druidów.

Otrzymujesz premię +10 do Testów Rzucania Zaklęć i Splatań Magii, jeśli znajdujesz się w środowisku wiejskim lub dzikim.

Żywe stworzenia (np. te, które nie mają Cechy Stworzenia *Demoniczny* lub *Ożywieniec*) będące celem magii z Tradycji Życia tracą wszystkie poziomy *Krwawienia* i *Wyczerpania* dzięki temu, że życiodajna magia przepływa przez ich ciała. Z drugiej strony stworzenia, które mają Cechę Stworzenia *Ożywieniec*, otrzymują dodatkowe Obrażenia równe Bonusowi z Siły Woli rzucającego, które ignorują Bonus za Wytrzymałość oraz Punkty Pancerza.

**Składniki zaklęć:** Druidzi używają różnorodnych, naturalnie występujących składników, od ziaren, orzechów i wydzielin zbieranych od stworzeń w pełni życia, przez rzadkie soki drzew, żyzącą glebę, źródlaną wodę, aż po różne żywe składniki, jak rośliny, a nawet mniejsze zwierzęta.

## Krew ziemi

PZ: 6

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Aby rzucić ten czar, musisz mieć bezpośredni kontakt z ziemią. Stanie na niej boso wystarczy. W czasie trwania zaklęcia wszystkie stworzenia, które mają bezpośredni kontakt z ziemią w Zasięgu zaklęcia, lecz na początku Rundy tyle Ran, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli.

## Pole cierniowe

PZ: 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Zaklęcie to można rzucić jedynie na połać ziemi (choć może to być nawet mały jej skrawek). Tworzyesz gęsty splot krzewów jeżyn i pnączy pokrytych niezwykle ostrymi cierniami, które błyskawicznie wyrastają z ziemi, pokrywając cały Zasięg.

Gdy zaklęcie jest aktywne, wszelkie próby przejścia przez ten teren piechotą wymagają zdania **Trudnego (-20) Testu Zwinności**, o ile postać nie ma Talentu *Magia Tajemna (Życie)*. Porażka oznacza +1 poziom *Krwawienia* i +1 poziom *Pochwycenia* o Sile równej twojej Sile Woli. Po zakończeniu zaklęcia rośliny pozostają na miejscu, ale tracą swoje nadprzyrodzone właściwości.

## Rozkwitanie

PZ: 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Specjalny

Sprawiasz, że *Ghyran* zalewa okolicę, którą nawiedziła plaga lub która jest wymarła. Twoim celem może być puste koryto rzeki, studnia, pole czy zwierzę domowe. Jeśli uda ci się rzucić zaklęcie, cel zaczyna tętnić życiem:

- Wyschnięta rzeka znów zaczyna płynąć.
- Wyschnięta lub zatruta studnia wypełnia się czystą wodą.
- Pola, winnice i sady budzą się do życia, a wszystkie plony natychmiast osiągają pełną dojrzałość.
- Chore lub bezproduktywne zwierzęta ponownie stają się zdrowe. Zwierzęta będą teraz znów wytwarzają produkty (krowy dadzą mleko, kury zniosą jaja, owce dostarczą wełny i skór itd.), a ich choroby zostaną uleczone.

## Regeneracja

PZ: 6

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Twój cel zyskuje Cechę Stworzenia *Regeneracja* (strona 340).

## Skóra z kory

PZ: 3

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Sprawiasz, że skóra celu staje się twarda i mocna jak kora drzewa. Podczas trwania zaklęcia cel otrzymuje +2 do Bonusu z Wytrzymałości, ale jednocześnie otrzymuje też karę -10 do Zręczności i Zwinności.

## Wrota ziemi

PZ: 8

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Natychmiast

Po rzuceniu zaklęcia natychmiast znikasz w ziemi w dzikim potoku Wiatru *Ghyran*. Pojawiasz się na początku następnej Rundy w dowolnym miejscu w promieniu tylu metrów, ile wynosi twoja Siła Woli, gwałtownie wyłaniając się spod ziemi. Za każde +2 PS możesz zwiększyć ten dystans o tyle metrów, ile wynosi Twoja Siła Woli. Wszyscy wrogowie, których w ten sposób zwiążesz walką, otrzymują Stan *Zaskoczenie*. Zaklęcie to nie pozwala ci przemieszczać się przez kamień, ale za to możesz poruszać się przez wodę.

## Ziemia karmicielka

PZ: 4

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba dni równa Bonusowi z Siły Woli

Zalewasz cel pożywną porcją *Ghyran*. Cel nie musi jeść ani pić przez czas trwania zaklęcia, ale będzie wypróżniał się normalnie, choć wszystkie wydzieliny staną się soczyste zielone.

## Ziemia przewodniczka

PZ: 5

**Zasięg:** Liczba kilometrów równa Bonusowi z Inicjatywy +2

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Specjalny

Dotykasz ziemi, a twoje zmysły przepływają razem z Wiatrem *Ghyran* przez całą okolicę. Po minucie dostrajania się do okolicy otrzymujesz dokładną mentalną mapę wszystkich jej naturalnych cech – pól, lasów, rzek, ale nie osad – w Zasięgu zaklęcia. Na osiedla mogą wskazywać puste połacie terenu, wykopane rowy itd. Za każdym razem, gdy zwiększasz Zasięg zaklęcia dzięki PS, o 1 minutę wydłuża się także czas potrzebny na dostrojenie.

# ZAKLĘCIA MAGII TAJEMNEJ CZAROWNIC

Poniższy podrozdział zawiera dwie listy po sześć zaklęć przeznaczonych dla tych, którzy nie zostali jeszcze przygarnięci przez Kolegium Magii i którym zazwyczaj depczą po piętach łowcy czarownic lub Sigmuryci.

## TRADYCJA GUŚLARSTWA

Guślarze wierzą, że ich zdolności to dar od bogów, więc o osobach zdolnych rzucać zaklęcia mówią „nieliczni wybrańcy”. Z powodu swoich starożytnych tradycji i głęboko zakorzenionych wierzeń nie mogą rzucać zaklęć, jeśli nie posiadają składników, które są dla nich niedozowną częścią ich procesu czarowania.

Na szczęście są to zazwyczaj dość łatwe do znalezienia składniki, czy to na obrzeżach cywilizacji, czy w formie roślin lub ziół. Udany Test Wiedzy (Zielarstwa) skutkuje pozyskaniem 1 + PS składników, jak opisano w ramce Zbieranie Pożywienia i Ziół na stronie 129. Ewentualnie można je kupić za cenę 5 brązowych pensów sztuka.

**Składniki zaklęć:** Guślarze korzystają z łatwych do zdobycia i przygotowania materiałów, choć potrzebne są zazwyczaj specjalistyczne narzędzia. Przykładowo do składników należą skrzydła ważki zabitej srebrną szpilą, kije z topoli wypolerowane woskiem podczas Sonnstill lub kości zakopane pod żywopłotem na jeden miesiąc w zimie.

### Dobra wola

PZ: 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Oglady)

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Tworzysz atmosferę, która przepelniona jest przyjaźnią i dobrym nastawieniem. Wszystkie Testy Oglady w Zasięgu zaklęcia otrzymują premię +10, a Nienawiść i Wrogość są ignorowane.

### Eliksir zapomnienia

PZ: 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Mruczysz potężne słowa nad przygotowanym uprzednio naparem z ziół, magicznie przemieniając go w potężny eliksir. Jeśli zostanie wypity podczas trwania tego zaklęcia, cel może zdecydować, by zupełnie i trwale zapomnieć jedną osobę.

### Panaceum

PZ: 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Skandujesz zaklęcie nad przygotowaną wcześniej miksturą, przepelniając ją magiczną mocą. Jeśli zostanie wypita podczas trwania tego zaklęcia, cel może natychmiast uleczyć tyle Ran, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli. Ponadto leczona jest także jedna choroba. Za każde 2 PS możesz wyleczyć dodatkową chorobę.

## Spojrzenie przez zaslonę

PZ: 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Twoje źrenice rozszerzają się, gdy tylko kończysz wymawiać słowa zaklęcia, dzięki czemu możesz wejrzeć w świat duchów. Jesteś w stanie zobaczyć niewidzialne stworzenia, duchy i demony – nawet te, których nie da się ujrzeć przy użyciu innych zdolności.

## Talizman

PZ: 0

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba dni równa Bonusowi z Siły Woli

Przepelniasz talizman potężną mocą ochronną. Wszyscy, którzy będą go nosić, zyskują Talent *Odporność na Magię*. Jeśli już posiadają ten Talent, talizman niczego nie zmieni.

## Wędrowka ducha

PZ: 0

**Zasięg:** Rzucający

**Cel:** Rzucający

**Czas:** Liczba minut równa Bonusowi z Siły Woli

Po wymówieniu starożytnych magicznych formuł twoja dusza oddziela się od ciała i wkracza na granicę między światem materialnym a światem duchów. W czasie trwania zaklęcia postać jest oderwana od świata – może być jedynie niewidzialnym świadkiem, ale nie jest w stanie na niego wpływać. Bariery fizyczne nie stanowią za to żadnej przeszkody, można spokojnie przechodzić przez niemagiczne zabezpieczenia. Ciało pozostaje w miejscu, nieruchomo i nieczułe.

Po zakończeniu zaklęcia dusza jest gwałtownie wciągana z powrotem do ciała. Jeśli ciało zostanie zabite, dusza będzie przez wieczność błąkać się bez celu na granicy światów.

## TRADYCJA CZAROWNICTWA

Zaklęcia z Tradycji Czarownictwa korzystają z dowolnego dostępnego Wiatru Magii, nie zważając na niebezpieczeństwa płynące z mieszania Wiatrów. Za każdym razem, gdy postać korzystająca z Czarownictwa wywołuje Manifestację, otrzymuje też 1 Punkt Zepsucia. Każde zaklęcie tej Tradycji może zadać dodatkowo każdemu celowi 1 poziom Stanu *Krwawienie*. Poza tym Testy Rzucania zaklęć i Splatania Magii z tej Tradycji skutkują automatyczną Manifestacją, chyba że do rzucenia zaklęcia używane są składniki. Za to składnik nie chroni przed późniejszymi Manifestacjami, jeśli takie się pojawią. Na szczęście składniki Tradycji Czarownictwa są tanie i powszechnie dostępne. Zazwyczaj są to części ciał małych zwierząt. Składniki zaklęć kosztują tyle brązowych pensów (a nie srebrnych szyllingów), ile wynosi PZ. Ewentualnie czarownica może poszukać składników na własną rękę, używając Umiejętności Sztuka Przetwarzania. Udany Test skutkuje pozyskaniem 1 + PS składników, jak opisano w ramce Zdobywanie Pożywienia i Ziół na stronie 129.

**Składniki zaklęć:** Czarownice używają przerząjących połączeń części ciała zwierząt, często pozyskiwanych, gdy stworzenie ciągle żyje. Gdy rzucają zaklęcia, nierzadkim widokiem są gadzie oczy, psie palce, żołądki osłów czy inne znacznie, znacznie gorsze fragmenty zaciśnięte w ich zakrwawionych dloniach.

## Klątwa pecha

PZ: 8

**Zasięg:** Liczba kilometrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba dni równa Bonusowi z Siły Woli

Składnikiem do tego zaklęcia jest jakiś przedmiot, który wcześniej był w posiadaniu celu: albo coś osobistego, albo pukiel włosów. Przez czas trwania zaklęcia cel prześladowuje pech. Przykładowo pękają troki i łańcuchy oraz dzieje się wiele innych nieprzyjemnych, ale drobnych efektów narracyjnych. Cel otrzymuje karę -10 do wszystkich Testów (co sumuje się ze wszystkimi innymi modyfikatorami), a ponadto nie może używać Punktów Szczęścia.

## Klątwa porażającego bólu

PZ: 10

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Dżgając prymitywną figurkę lub lalkę przedstawiające twój cel, zadajesz mu przeszywający ból. Jeśli rzucenie zaklęcia powiedzie się, wybierz Miejsce Trafienia:

- **Noga** – przez ten czas jest zupełnie bezużyteczna, jakby została Amputowana (patrz: strona 180). Jeśli cel biegnie, natychmiast zostaje Powalony i otrzymuje Obrażenia jak w przypadku Upadku.
- **Ręka** – przez ten czas jest zupełnie bezużyteczna, jakby została Amputowana (patrz: strona 180). Jeśli cel trzymał coś w tej dłoni, przedmiot automatycznie upada na ziemię.
- **Korpus** – cel zwija się z bólu i otrzymuje +1 poziom Wyczerpania. Ponadto musi wykonać **Trudny (-20) Test Odporności**, jeśli się on nie powiedzie, cel zostanie Powalony.
- **Głowa** – cel zostaje Ozłotomiony, a ponadto musi wykonać **Przeciętny (+20) Test Odporności**, jeśli się on nie uda, nastąpi Utrata Przytomności.

W trakcie trwania zaklęcia możesz poświęcić swoją akcję, by wykonać Test Splatania Magii, żeby dźgnąć kolejne miejsce lalki i wpływać na następny fragment ciała ofiary.

## Nieurodzaj

PZ: 14

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Siły Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Specjalny

Twoim celem może być studnia, pole lub zwierzę domowe. Jeśli uda ci się rzucić zaklęcie, cel staje się obiektem plagi:

- Studnia pełna czystej wody natychmiast wypełnia się słońami, stojącą wodą.
- Wszelkie uprawy zasadzone na splugawionym polu gnią w ciągu jednej nocy.

• Zwierzę zapada na jakąś chorobę. Od tej pory nie produkuje żadnych dóbr (krowy przestają dawać mleko, kury się nie niosą, owcze runa splatają się, linież i stają się niezdane do użytku). Ponadto zwierzę umrze w ciągu 10 -PS dni.

## Pełzające paskudztwo

PZ: 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Siły Woli

Przyzywasz rój pełzających stworzeń, które nękażą twoich wrogów. Każdy cel objęty zaklęciem natychmiast zostaje Związany walką z gigantycznymi szczurami, gigantycznymi pajakami lub wężami. Skorzystaj ze standardowych statystyk odpowiedniego typu, dodając właściwość Rój. Poświęcając Akcję, możesz wykonać **Wymagający (+0) Test Oswajania**, by skierować jeden lub więcej rojów do ataku na inny cel.

Po zakończeniu zaklęcia wszelkie pozostałe stworzenia z rojów rozpływają się w cieniach.

## Złe oko

PZ: 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Wybijasz wzrok w jeden cel, który musi patrzeć na ciebie. Wykonaj **Przeciwwatny Test Zastraszenia/Opanowania**, dodając PS uzyskane w wyniku Testu Rzucenia Zaklęcia. Twój przeciwnik otrzymuje 1 poziom Wyczerpania za każde 2 PS powyżej jego wyniku. Jeśli wygrasz w Teście, a PS będą wyższe lub równe 6, twój cel otrzymuje także 1 poziom Paniki.

## Zmora

PZ: 8

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Obszarowy (jedno miejsce)

**Czas:** Liczba dni równa Sile Woli

Wybierasz jedno miejsce, jak np. dom lub polana, wysyłając tam niezwykle uciążliwe duchy i zmory, które wywołują koszmary u każdego, kto wejdzie na ten obszar. W trakcie trwania zaklęcia wszyscy nim dotknęci stają się niezwykle nerwowi z powodu upiornych omamów, przemykających cieni i szepczących głosów, mówiących na granicy słuchu. Jeśli cele nie posiadają Talentu Magia Tajemna (Czarownictwo), otrzymują +1 poziom Wyczerpania. Następnie, chyba że powiedzie im się **Wymagający (+0) Test Opanowania**, otrzymują kolejny poziom Wyczerpania i 1 poziom Paniki, które można usunąć, jedynie oddalając się od zaczarowanego miejsca.

## MAGIA CZARNOKSIEŚKA

Poniżej znajdziesz dwie krótkie listy zaklęć Mrocznej Magii, po 4 w każdej.

### Tradycja Demonologii

Zakazana Tradycja Demonologii skupia się wokół przyzywania, wiązania i kontrolowania demonów, zazwyczaj po to, by zwiększyć

szyć moc czarodzieja. Jest przerażająco niebezpieczna i zwykle wiedzie do upadku demonologa, ponieważ jego dusza jest wyńszczana przez Niszczycielskie Potęgi – w ten sposób rodzi się nowy Czarnoksiążnik Chaosu.

### Oktogram

**PZ:** 10

**Zasięg:** Dotyk

**Cel:** Obszarowy (maksymalna szerokość w metrach równa Bonusowi z Sily Woli)

**Czas:** Liczba minut równa Sile Woli

Wymalowujesz oktagram na podłodze, znacząc go bluźnierczymi symbolami, co chroni cię przed wszelkimi demonicznymi wpływami. Stworzenia o Cesze Stworzenia *Demoniczny* nie mogą wejść ani wyjść z kręgu, chyba że ich Siła Woli jest dwa razy większa od twojej.

### Przyzwanie pomniejszego demona

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Bonusowi z Sily Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sily Woli

Kierujesz obrzydliwym strumieniem *Dhar*, na chwilę rozrywając materię rzeczywistości. Przez wyrwę natychmiast przechodzi pomniejszy demon (dwa przykłady na stronie 335: Demonetka i Krwiopuszcz). Wykonaj **Przeciwstawny Test Splatania Magii (Dhar)/Siła Woli** przeciwko demonowi. Jeśli uda ci się go wygrać, demon zareaguje na jedną komendę z twojej strony – bardzo dosłownie – a później zniknie (zakładając, że uda mu się zakończyć zadanie, zanim nie skończy się zaklęcie). Jeśli przegrasz Test, demon natychmiast zaatakuje.

### Wykrycie demona

**PZ:** 4

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Twoje zaklęcie namierza wszelkie demoniczne wpływy w otaczającym cię obszarze. Automatycznie wiesz, czy w Zasięgu znajduje się demon, czy to przyzwany, czy zaklęty w przedmiocie, opętujący śmiertelnika itd.

### Zniszczenie pomniejszego demona

**PZ:** 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sily Woli

Twoje zaklęcie przerywa powiew *Dhar*, który utrzymuje demona w świecie materialnym, i zawraca Wiatr w twoją stronę. Cel, który posiada Cechę Stworzenia *Demoniczny*, o Sile Woli mniejszej niż twoja otrzymuje Obrażenia równe twojemu Bonusowi z Sily Woli, które ignorują Bonus z Wytrzymałości oraz Punkty Pancerza. Ponadto możesz zwiększyć jedną ze swoich Cech o +10 na czas trwania zaklęcia, ponieważ wysysasz z demona bluźniercze moce.

## TRADYCJA NEKROMANCJI

Nekromancja jest starożytną i krvawą dziedziną magii zajmującą się śmiercią i poszukiwaniem nieśmiertelności, co zazwyczaj wymaga babrania się w gnijących zwłokach. Biorąc pod uwagę, że jest to jedna z najbardziej nikczemnych i heretyckich Tradycji Magii, niewielu podchodzi do studiowania jej z lekceważeniem, ponieważ niedocenianie potworności związanych z umarłymi i nieumarłymi może się bardzo źle skończyć.

### O żywieniu

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Sily Woli)

**Czas:** Do wschodu słońca

Kierujesz ciężki podmuch *Dhar* w ziemię, sprawiając, że stare kości zaczynają się grupować i wstają z martwych. 1 + PS szkieletów wydrapie sobie drogę na powierzchnię w Zasięgu do końca Rundy, w porządku dowolnym przez ciebie. Rozpoczynają one Rundę w Stanie *Powalenie*. Przyzwanie nieumarli będą całkowicie pod twoją kontrolą i wykonają proste rozkazy. Jeśli zostaniesz zabity lub otrzymasz Stan *Utrata Przytomności*, zaklęcie dobiegnie końca, a przyzwanie O żywieńcy padną na ziemię. Za każde 2 PS w Teście Rzucenia Zaklęcia możesz przywoływać dodatkowe szkielety w liczbie równej PS.

### O żywienie umarłych

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Obszarowy (liczba metrów równa Bonusowi z Sily Woli)

**Czas:** Do wschodu słońca

Kierujesz cuchnące pasma gęstego *Dhar* przed siebie, wbijając je w ciało, ożywiając te, które nigdy były martwe. O żywiasz tyle martwych ciał (w postaci zombie) lub szkieletów w Zasięgu, ile wynosi twój Bonus z Sily Woli + PS. Rozpoczynają one Rundę w Stanie *Powalenie*.

Przyzwanie nieumarli będą całkowicie pod twoją kontrolą i wykonają proste rozkazy. Jeśli zostaniesz zabity lub otrzymasz Stan *Utrata Przytomności*, zaklęcie dobiegnie końca, a O żywieńcy padną na ziemię. Za każde +2 PS w Teście Rzucenia Zaklęcia możesz przywoływać dodatkowe szkielety lub zombie w liczbie równej twojemu Bonusowi z Sily Woli + PS.

### Wrzeszcząca czaszka

**PZ:** 8

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Wykrzykujesz słowa zaklęcia wysokim głosem i wielką, czarną czaszką oplecioną zielono-fioletowym ogniem tworzącym się przed tobą, a potem przelatującą naprzód, wrzeszczącą i wyjącą. Czaszka porusza się w linii prostej w Zasięgu zaklęcia, unoszącą się nad ziemią i przenikającą wszelkie przeszkody. Wrzeszcząca czaszka jest *magicznym pociskiem*, który wpływa wyłącznie na cele, które nie mają Cechy Stworzenia O żywieniec,

i ma współczynnik Obrażeń równy +Bonus z Sile Woli. Każde stworzenie, które otrzyma Obrażenia, musi zdać **Wymagający (+0) Test Opanowania** albo otrzymuje +1 poziom Stanu *Panika*.

### Zew Vanhela

**PZ:** 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Manipulujesz skomplikowanym wirem *Dhar* i wysydasz go w stronę swoich celów, wypełniając je jego przytaczającą energią. Cele o Cesze Stworzenia Ożywieniec w liczbie równej twemu Bonusowi z Inteligencji zyskują dodatkowy Ruch lub Akcję – wybierz jeden efekt, który wpłynie na wszystkie cele. Efekt następuje w momencie rzucenia zaklęcia. Za każde +2 PS w Teście Rzucenia Zaklęcia możesz wpływać na dodatkowe cele (w liczbie równej Bonusowi z Inteligencji).

## MAGIA CHAOSU

Trzy z czterech Wielkich Potęg Chaosu posiadają własne Tradycje Magii. Jedynie Khorne, Bóg Krwi, który nie cierpi zdraźniczej magii i wszystkiego, co ta reprezentuje, nie wykształcił własnej Tradycji. Dla każdej z nich opisano jedno zaklęcie, które może zapewnić dodatkowy smaczek w arsenale Magii Tajemnej i Tradycji Demonologii kultystów Chaosu.

### TRADYCJA NURGLE'A

Tradycja Nurgle'a rozprzestrzenia choroby i zepsucie, mieszając wzdęty nadmiar Wiatru Jadeitu z dowolnym źródłem spaczenia i rozsiewając go dookoła.

#### Struga zepsucia

**PZ:** 9

**Zasięg:** Specjalny

**Cel:** Specjalny

**Czas:** Natychmiast

Twoje szczećki rozwierają się przerażająco szeroko, a następnie wyrzygajesz przed siebie obrzydliwy opar chorób i potworności. Natychmiast wykonujesz *Zionięcie* – jak przy wydaniu 2 Przewag na aktywację odpowiedniej Cechy Stworzenia (patrz: strona 343). Zionięcie jest *magicznym pociskiem* o współczynniku Obrażeń równym +Bonus z Wytrzymałości. Ignoruje Punkty Pancera. Atak ma również właściwości *Kwas* oraz *Trucizna* opisane w Cesze Stworzenia *Zionięcie*. Ponadto, jeśli jakiś cel otrzyma więcej Ran, niż wynosi jego Bonus z Wytrzymałości, natychmiast musi wykonać **Wymagający (+0) Test Odporności** – jeśli się nie powiedzie, w celu rozwinięcie się *Zatrucie Krwi*. Za każde 2 PS możesz zwiększyć Obrażenia o +2.

### TRADYCJA SLAANESHA

Tradycja Slaanesha przynosi tortury i brak umiaru, a wszystko ku wiecznej ucieśce Księcia Bólu i Przyjemności. Zazwyczaj jest to perwersyjne pomieszanie Ametystu, Złota i Jadeitu, z którego powstaje coś pokrętnego i egzotycznego.

#### Idylla

**PZ:** 5

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sile Woli

Twoja magia wbija się głęboko w cel, zalewając jego duszę dręcząszą świadomością jego zniszczonych marzeń. Inicjatywa celu spada do 10, jeśli jeszcze nie była poniżej tego poziomu, ponieważ jego umysł wywraca się na nice. W Turze celu jego ruch jest losowy i ustalany przez MG. Cel zaczyna lamentować nad swoim życiem, lubieżnie opowiadając wszystko, co miało się wydarzyć, i machając rękoma w powietrzu. Ponadto cel może wykonać Akcję jedynie wtedy, gdy powiedzie mu się **Wymagający (+0) Test Opanowania**. W przeciwnym razie jest zbyt zajęty opłakiwaniem wszystkiego, co mogło się wydarzyć, a nie wydarzyło.

### TRADYCJA TZEENTCHA

Tzeentch jest Panem Magii, Zdrady i Kłamstw. Tradycja Tzeentcha jest tego uosobieniem, ponieważ aż kipi w niej od potężnych zaklęć, których głównym celem jest przemiana. Pełnymi garściąmi czerpie z Szarego, Ametystowego i Białego Wiatru.

#### Zdradliwość Tzeentcha

**PZ:** 6

**Zasięg:** Liczba metrów równa Sile Woli

**Cel:** 1

**Czas:** Liczba Rund równa Bonusowi z Sile Woli

Kierujesz zwiewne pasma zdradziecko splecionych Wiatrów Magii prosto w umysł swojego celu, wypaczając motywacje, osłabiając pragnienia i rozpalając ognie niezadowolenia. Cel nie może używać Talentów ani Rozwinięć Umiejętności podczas wykonywania Testów, co oznacza, że przeprowadza się je jedynie z podstawowymi Cechami.



# ◆ MISTRZ GRY ◆



Mistrz Gry (MG) ma najlepiej ze wszystkich. Podczas gdy każdy gracz jest zajęty swoim pojedynczym, nędznym bohaterem, ty zarządzasz całym światem! Jeśli jesteś nowym MG, to może być trochę onieśmielające, ale nie przejmuj się. Szybko załapiesz, o co chodzi. W tym rozdziale wprowadzimy Ciębie w podstawy tego rzemiosła.

Najważniejszym obowiązkiem MG jest dbanie o to, by wszyscy dobrze się bawili. Wszyscy, włącznie z Tobą. Będziesz przeskakiwać między rolami gawędziarza, arbitra i gospodarza, ale nie zapominaj o fakcie, że powodem, dla którego wszyscy grają w tę grę, jest chęć fajnego spędzienia czasu. Pilnuj tego, jak płynie opowieść. Przy jej snyciu skup się na tym, by dać gracjom okazje do zabawy i śmiecia. Pilnuj, by zawsze mogli podejmować wybory, które wpłyną na fabułę. Jeśli jakaś scena nie działa, szybko ją zakończ i idź dalej. Również zasady gry z przyjemnością, którą gra ma wszystkim zapewniać – jeśli coś jest nieintuicyjne albo zabiera za dużo czasu, zmień to. Zawsze skupią się na tym, co sprawia grupie frajdę.

**Ty jesteś światem.** Wszystko, z czym gracze wchodzą w interakcje, pochodzi od Ciebie. Ty dajesz im świat, który eksplorują. Twoje opisy mówią im, co widzą, co słyszą, jakie coś jest w dotyku, jak pachnie i jak smakuje. Odgrywasz role osób i stworów, z którymi się stykają. Opisujesz rezultaty każdej akcji, którą podejmują, i ustalasz, w jaki sposób należy zastosować zasady gry.

**Ty jesteś zasadami.** Upewnij się, że rozumiesz zasady, aby gra toczyła się gładko i bez przestojów. Poznaj dobrze ten podręcznik,

by móc w nim łatwo znaleźć odpowiednie informacje – nie musisz wszystkiego pamiętać, tylko wiedzieć, gdzie tego szukać. Gdy rozstrzygasz dane działanie, zadecyduj szybko, czy określisz jego wynik sam jako MG, czy chcesz, by gracz wykonał Test. Ten wybór częściowo zależy od osobistego stylu – czy Ty i Twoi gracze woliszcie mocniej polegać na Kartach Bohaterów, gdy trzeba ustalić, co się dzieje? A może woliszcie zachowywać rzuty kostkami tylko na najważniejsze sytuacje? Prawidłowe i jawne interpretowanie wyników Testów pokazuje Twoim gracjom, że ich działania mają znaczenie, a ty stosujesz zasady konsekwentnie i uczciwie.

**Ty jesteś fabułą.** Przed rozpoczęciem gry przygotujesz przygodę. Upewnij się, że pamiętasz, jakie wydarzenia mają mieć miejsce i kto weźmie w nich udział. Zawsze dobrym pomysłem jest przygotowanie planów awaryjnych i zastępczych scen, na wypadek, gdyby gracze doszli do niewłaściwych wniosków i zaczęli działać w sposób, którego się nie spodziewałeś (będzie tak się działa częściej, niż myślisz!). Sprawdź, czy masz pod ręką wszystkie potrzebne w grze informacje o głównych postaciach przygody, włącznie z każdym i ze wszystkim, z czym mogą walczyć Bohaterowie. Poznaj dobrze tło fabularne przygody i obszar, w którym się ona toczy. Dzięki temu będziesz w stanie skutecznie improwizować. Możesz także przygotować kilka niezwiązanych z główną fabułą wydarzeń, które zajmą na chwilę graczy i dadzą ci czas do namysłu, gdy historia pójdzie niezgodnie z planem.



**Ty jesteś liderem.** Zachęcaj do dobrego grania, dbając o to, by każdy miał szansę wykazać się w rozgrywce, a ona sama toczyła się gładko. Przypominaj gracjom, że dyskusje na temat zasad powinny odbywać się poza grą. Daj im znać, że nie zawsze możesz się zatrzymać i rozgrywka powinna toczyć się do przodu, żeby wszyscy mieli z niej jak najwięcej frajd! Myśl o graczach i szanuj ich. Pamiętaj, że dla niektórych osób pewne treści mogą być nieprzyjemne, na przykład opisy przemocy, seksu lub grozy. Sprawdź przed grą, czy wszyscy zgadzają się na występowanie takich tematów. Najlepszym dowodem na to, że nadajesz się na lidera, jest uczciwe zachowanie się wobec każdego, konsekwencja w stosowaniu zasad i prowadzenie dzięki temu najlepszej, błogosławionej przez Sigmara, rozgrywki po tej stronie Góra Krańca Świata.

## PORADY OGÓLNE

Kraży wiele wskazówek dotyczących prowadzenia gry. To rozległy temat, który wymaga znacznie więcej miejsca, niż mamy tutaj, dlatego zamieszczamy mnóstwo porad na naszej stronie internetowej – zaglądaj tam regularnie. Zamierzamy stale rozwijać tę sekcję. Pozostała część tego rozdziału zawiera kilka konkretnych porad, co robić na różnych etapach gry.

Na początek – albo dla przypomnienia doświadczonym MG – skondensowana lista rzeczy, o których trzeba pamiętać:

- Dobrze poznaj tę książkę.
- Daj gracjom to, czego oczekują od gry, nie przekreślając swoich własnych planów.
- Dopilnuj, by każda nowa grupa bohaterów miała powód, by szukać przygód razem.
- Rozważ, jak prezentować lub pomijać treści, które mogą być nieprzyjemne dla gracza.
- Zaznaczaj sekcje, do których będziesz często powracać, jak na przykład **Rozdział 8: Magia**, jeśli jeden z Twoich graczy jest czarodziejem.
- Poznaj podstawowe narzędzia narracyjne (np. zwroty akcji, cliffhanger, retrospekcje) oraz ich zastosowanie. Pomyśl, jak najlepiej wykorzystać je na sesji.
- Upewnij się, że wyzwaniom, które stawiasz przed graczami, można sprostać i że każdego wroga, z którym się zetną, będą mieli realną szansę pokonać.
- Wplataj nieco rozładowujących napięcie lekkich scen do gier przesyconych grozą.
- Zdecyduj, które części przygody mają być łatwo i szybko rozstrzygane, a które powinny być bardzo dramatyczne i wymagające.
- Które części przygody powinny dojść do skutku, aby historia była satysfakcjonująca? Jak sprawisz, że na pewno się wydarzą, unikając wywoływania u graczy zbyt silnego wrażenia, że są prowadzeni za rękę?
- Jeśli chodzi o wyniki Testów, bądź stanowczy, ale uczciwy.
- Bądź gotowy odpowiednio podkreślać przypadki, gdy gracze wykorzystują lub zdobywają Punkty Bohatera i Przeznaczenia.

- Przygotuj listę plastycznych opisów odpowiednich dla lokacji, w których ma miejsce przygoda, co pomoże w prowadzeniu scen improwizowanych.
- Gdy masz wątpliwości, wybierz to, co zapewnia wszystkim najwięcej frajdy.
- Podsuwaj bohaterom wyzwania, które wymagają improwizacji lub myślenia kreatywnego.
- Nie zdołasz opisać szczegółowo każdej postaci, którą spotkają bohaterowie, ale pojedyncza cecha charakterystyczna – akcent, powiedzonko lub tik – może sprawić, by każda zapadła w pamięć!

## Uwagi dotyczące zasad

W miarę rozgrywania kolejnych sesji w **WFRP** będziesz poznawać zasady coraz lepiej. Na dobry początek warto pamiętać o następujących kwestiach:

- **Testy:** Stosowanie różnych metod rozstrzygania Akcji (patrz strona 150) zapewni ci znaczącą kontrolę nad tempem gry – wykorzystuj je!
- **Punkty Szczęścia:** Zachęcaj graczy do wydawania ich podczas gry. Jeżeli tego nie zrobisz, co bardziej ostrożni gracze regularnie będą kończyli sesję z kilkoma niewykorzystanymi Punktami i kilkoma przegranyimi Testami, które mogli dzięki przerzutowi zdać śpiewającco.
- **Przewaga:** Przewaga przyśpiesza walkę, zwiększa imię po każdej wygranej Rundzie. Pamiętaj, że cała Przewaga jest tracona w przypadku przegranej albo trafienia przez atak dystansowy lub magiczny. Przewaga nie jest więc tak straszna, jak się początkowo wydaje, nawet skumulowana. Jeśli bohaterowie poczują się przytłoczeni, mogą spróbować wycofać się z walki, a potem uciec albo zaatakować z dystansu. Ponadto gracze mogą wydawać Punkty Bohatera, aby automatycznie zwyciężyć mimo nikłych szans i eliminować wszelkie kumulacje Przewagi, jakie mogli osiągnąć ich przeciwnicy. O tym też przypominaj.
- **Testy Przeciwstawne:** Niemal wszystkie Testy walki są Testami Przeciwstawnymi, co oznacza, że ktoś zawsze wygra, nawet jeśli obie walczące strony spartolą swoje rzuty. Pamiętaj, różnica w PS zawsze wyłania zwycięzcę. Oznacza to, że nawet bardzo kiepscy wojownicy będą zadawać jakieś ciosy od samego początku – tyle że bez jakichkolwiek umiejętności czy finezji.
- **Brak oporu:** Czasem trafi się taki, co to z obawy przed kiepskim rzutem w Teście Przeciwstawnym nie chce się bronić – po prostu nic nie robi. Stawiaj w takich przypadkach sprawę jasno: kto nie stawia oporu, ten jest (obojętnie, czy bohater gracza, czy postać tła) traktowany jako cel Bezbronny (patrz strona 162).

## TWORZENIE BOHATERA

Zanim rozpocznesz pierwszą grę w **WFRP**, gracze będą musieli stworzyć bohaterów albo wybrać ich spośród gotowych postaci udostępnionych na stronie internetowej wydawnictwa lub w **Zestawie startowym WFRP**. Przygotowani bohaterowie zostali zebrani już w drużynę, jak to zwykło się robić przed wyruszeniem w drogę. Jeśli Twoi gracze tworzą własne postaci, przeprowadź ich przez ten proces.

Tworzenie bohatera może trochę potrwać, więc warto przeznaczyć na to nawet całą pierwszą sesję kampanii. Powiadom o tym graczy z góry, aby nie poczuli się zawiedzeni. Możesz samodzielnie przeprowadzić wszystkich przez każdy krok kreacji postaci. Jeśli jednak gracze mają własne podręczniki, znacznie to cały proces przyśpieszy. Wythumacz nowym graczom, jak różne elementy opisu ich bohatera będą używane w grze. Zachętaj wszystkich do wspólnego omawiania wyborów, aby mogli stworzyć uzupełniającą się drużynę o bogatym repertuarze umiejętności. Jeżeli w grupie będziecie mieli przedstawicieli różnych Klas, zapewnicie sobie więcej możliwości w czasie gry – rozmaitych opcji, które wykorzystać będą mogli zarówno gracze, jak i ty! Na przykład jeśli drużyna nie ma osoby rzucającej czary, nie możesz prowadzić przygód, które wymagają od graczy śledzenia magicznych wskazówek.



Zachętaj graczy, aby włączali innych bohaterów do historii własnej postaci, i podsuwaj im pomocne sugestie. To pomaga związać grupę razem i powinno ułatwić wspólny wybór Ambicji Grupowej. Unikaj tworzenia drużyny skrajnych indywidualistów o kłócących się ze sobą wartościach. Tacy straceńcy raczej nie będą ze sobą współpracować. Takie granie szybko staje się nudne i może zepsuć satysfakcję z rozgrywki. W końcu to ponury świat niebezpiecznych przygód, trzeba się trzymać razem, by przetrwać.

Drużyna powinna mieć powód, by trzymać się razem, pracować ze sobą i mieć motywację do angażowania się w oczekujące na nią przygody. Dobrym sposobem upewnienia się, że grupa ma te cechy, jest po prostu poproszenie graczy, by wyjaśnili dokładnie, dlaczego ich bohaterowie działają razem i jak to się stało, że będą razem szukali przygód w przeszłości. Będziesz zaskoczony, jaką inwencją potrafią wykazać się Twoi znajomi.

Planuj przygody na przyszłość i wykorzystuj ich elementy, by ułatwić bohaterom zaangażowanie się w nie. Możesz wpleść nawiązania do nich w historię każdego bohatera. Jeśli masz w drużynie przemytnika i wiesz, że w części nadchodzących przygód pojawi się gang przemytników, włącz ich do historii tego bohatera. Jeśli centralne miejsce przygody zajmuje kult Chaosu, możesz zdecydować, że ważny członek rodziny jednego z bohaterów jest tajnym członkiem tego kultu. Takie informacje osobiste sprawią, że gra będzie bardziej wciągająca, i pozwolą graczom głęboko zanurzyć się w świat gry.

Jeśli twoja grupa nie współpracuje ze sobą, zawsze możesz spróbować motywacji zewnętrznych. Przykład: obietnica niesamowitej nagrody, której bohaterowie nie mogą się oprzeć, albo prośba z rodzaju tych, którym się nie odmawia, od potężnego i bardzo wpływowego patrona.

Faza tworzenia bohatera to także świetny moment, by przedyskutować, w jakiego rodzaju grę wszyscy chcecie grać. Określenie treści, które będą pomijane – na przykład opisy przemocy, seksu lub grozy – jest równie ważne, jak ustalenie, co w grze będzie sprawiało gracjom frajdę. Niektóre osoby nie czują się komfortowo, mówiąc o takich sprawach przy innych, więc daj każdemu okazję do porozmawiania z tobą o tym prywatnie. Nie pytaj o powody ich decyzji – to ich sprawa i sama deklaracja wystarczy. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości wybierz rozwiązanie bezpieczniejsze i pamiętaj, że celem jest, by wszyscy dobrze się bawili.

## PRZY STOLE

O czym musisz się zajmować podczas sesji, w których będziesz prowadzić gry w **WFRP** jako MG:

### 1. Wprowadź w bieżącą sytuację

Na początku gry jako MG powinieneś streścić, co wydarzyło się w przygodzie do tej pory – w pierwszej sesji gry to będzie wprowadzenie w tlo przygody, która zaraz się zacznie. To jak streszczenia w serialu telewizyjnym: „W poprzednich odcinkach **WFRP**...”. Niech będzie ono krótkie i treściwe.

Następnie opiszesz, gdzie bohaterowie się znajdują i co dzieje się wokół nich. Podsuń natychmiastowe zachęty do działania i upewnij się, że gra będzie miała ekscytujący początek. Dodaj do tego wydarzenie lub sytuację, którymi gracze będą musieli zająć się o razu po rozpoczęciu gry. Nawet zwykłe pukanie do drzwi albo rzucony dzban piwa leczący nieśpiesznie, ale nieubłaganie w ich stronę przez izbę gospody mobilizuje do natychmiastowego działania!

### 2. Słuchaj graczy

Gracze będą reagowali na opis sceny i interpretowali to, co się dzieje, często w sposób, który my, MG, określamy jako „interpretujący”. Jako MG ty już znasz fabułę przygody. Gracze muszą ją dopiero rozpracować. To często wiąże się z jednym lub dwoma falstartami. Nie panikuj, jeśli ruszą w niewłaściwym kierunku – w końcu dotrą gdzie trzeba, a po drodze będącie mieć mnóstwo zabawy.

Zatem rozstrzygaj ich bezpośrednie działania w grze, a jednocześnie słuchaj uważnie, jak zamierzają zareagować na ogólną fabułę. To da ci czas na przemyślenie następnej części przygody. Dbaj o to,

aby każdy gracz mógł mieć wkład w rozgrywkę. Najlepiej po prostu pytaj każdego gracza, który dotąd nie wziął udziału w akcji, co jego bohater chce zrobić.

### 3. Opisuj konsekwencje działań

Będziesz reagować na działania graczy w zależności od tego, co robią ich bohaterowie. Jeśli rozmawiają z jedną z postaci, którą opisałeś jako obecną w scenie, będziesz im odpowiadać, wcielając się w rolę tej osoby. Jeśli wykonują akcje, które wymagają rozstrzygnięcia Testów, będziesz decydować, które Umiejętności należy testować, jakie są modyfikatory, oraz będziesz interpretować wynik – co się dzieje w wyniku tej Akcji. Czasami nastąpi to na początku sekwencji wydarzeń, do których mogą dołączać inni gracze, albo to może być prosta i szybko rozstrzygnięta sprawa. I znowu, upewnij się, że każdy ma okazję coś zrobić i może mieć wkład w grę. Pytaj bezpośrednio cichszych graczy. Spraw, by oni też mogli się wykazać.

Ta ukierunkowana na graczy faza gry może trwać dłuższy czas. Wszyscy będącie na zmianę popychać historię naprzód, przy czym rola MG polega głównie na reagowaniu na wybory postaci. Nawet doświadczeni MG bywają zdumieni pomysłami, jakie realizują gracze. Z takiego improwizowanego stylu gry zrodziło się wiele naprawdę pamiętnych sesji.

### 4. Opisuj wydarzenia bieżącej fabuły

Rozgrywka toczy się zazwyczaj dzięki opisanemu wyżej reagowaniu na to, co poprzez swoje postacie robią gracze. MG musi jednak pozostawać świadomy, że nad tymi działaniami wisi ciągle rama w postaci fabuły przygody. W odpowiednich momentach fabularne elementy tej historii powinny z przytupem przeciąć aktualny ciąg wydarzeń. Gracze będą wtedy mogli zareagować na zmienioną sytuację, a potem ułożyć nowy plan i zacząć go realizować w swoim nieodmiennie chaotycznym stylu. Te momenty mogą być wykorzystywane jako poprawki kursu, zapewniając dodatkowe wskazówki, które pokazują, co się tak naprawdę dzieje, i pomagają gracjom skorygować kurs na przygodę.

Uważaj jednak, aby nie prezentować tych wydarzeń fabularnych nazbyt nachalnie i wmuszać ich gracjom. Nikt nie lubi czuć się popychany w stronę nieuniknionej konkluzji. Pozwalać gracjom naprawdę namieszać. Nie bój się modyfikować swojej wizji fabuły w trakcie rozgrywki, jeśli to zapewni większą frajdę z gry.

## PODRÓŻE

Podróżowanie w Starym Świecie bywa niebezpieczne. Bandyci, mutanci i bestie czają się w cieniach, stanowiąc zawsze obecne zagrożenie. Być może dołączyli do nich ci, którzy chcą pokrzyżować plany graczy. Pewne części Imperium zostały spaczone przez



magię, Chaos, nekromancję lub gorsze rzeczy i mogą z łatwością pochłonąć niebezpiecznego podróżnego. Nawet pogoda może okazać się śmiertelnie niebezpieczna!

Od ciebie zależy, jak zaprezentujesz zagrożenia związane z podróżowaniem w swojej kampanii. Czasem będziesz chciał po prostu popchnąć przygodę naprzód i załatwisz kwestię podróży prostym opisem: jak długo trwała i co ciekawego można było zobaczyć w jej trakcie. Większość podróży będzie odbywała się drogami lub rzekami, przy czym droga jest opcją niebezpieczniejszą i tańszą.

### Podróże drogami

Drogi Reiklandu często są w kiepskim stanie, ale można na nich polegać. Szlaki między dużymi miastami pozostają stosunkowo bezpieczne i dobrze utrzymane. Jednakże odległe gościnice bywają niewiele lepsze od błotnistych ścieżek. Niezależnie od ich jakości wszystkie drogi muszą być utrzymywane, zatem na większości z nich pobierane jest myto.

W prowincjach istnieje rozległa sieć tras, którymi kursują powozy. Najpopularniejszymi drogami przejeżdżają one po kilka razy dziennie. Liczne kompanie przewoźnicze w Reiklandzie zaciekle ze sobą rywalizują, co powoduje, że ceny są raczej rozsądne, a woźnice solidni. *Cztery Pory Roku* to największa z tych spółek. Obecna jest na wszystkich najważniejszych szlakach.

Przydrożne zajazdy często rozmieszczone są w miejscach dogodnych dla kompanii przewoźniczych. Dlatego podróżowanie piechotą, szczególnie z dala od głównych szlaków, wiąże się z ryzykiem, że nie uda się dotrzeć do bezpiecznego miejsca na spoczynek przed zapadnięciem nocy.

### Podróże rzekami

Przedostatnie zajazdy często rozmieszczone są w miejscach dogodnych dla kompanii przewoźniczych. Dlatego podróżowanie piechotą, szczególnie z dala od głównych szlaków, wiąże się z ryzykiem, że nie uda się dotrzeć do bezpiecznego miejsca na spoczynek przed zapadnięciem nocy.

### Ceny podróżowania

Ceny podane w Kosztach podróży nie zawierają posiłków, noclegu czy paszy, chociaż powozy i łodzie pasażerskie zwykle pobierają opłatę za cały ten pakiet przy dłuższych kursach. Ceny pakietu usług można ustalić, łącząc koszty transportu z cenami jedzenia i zakwaterowania. Na niektórych promach nocowanie na łodzi nie jest wymagane, ponieważ pasażerowie śpią na łodzi, na pokładzie albo w prywatnej kajucie.

Koszty przewozu barką towarową powinny być za każdym razem wytargowane u kapitana barki. Często można zapewnić sobie taki przewóz po znacznie obniżonej cenie, a nawet za darmo, jeśli pasażer jest gotów pracować i wie, co robi.

Dostępne są możliwości podróżowania w wysokim standardzie. Dla szlachty to niezbędny wydatek prestiżowy. Kosztuje to wielokrotność podanej ceny, zwykle dziesięć razy tyle lub więcej. Między wielkimi miastami Imperium kursują świetne statki pasażerskie, takie jak słynny Imperator Luitpold pokonujący trasę między Altdorfem i Talabheim po rzecze Talabek.

## KOSZTY PODRÓŻY

Wszystkie podane tu koszty dotyczą przebytego kilometra i stanowią tylko przybliżenie. Szybsze powozy i barki generalnie kosztują dwa razy więcej. Wolniejsze pojazdy kosztują nawet o połowę mniej. Zwiększą lub zmniejszą szybkość o +/- 1 w przypadku szybszych lub wolniejszych pojazdów.

| Transport        | Szybkość | Koszt | Dystans      |
|------------------|----------|-------|--------------|
| <b>POWÓZ</b>     | 6        |       |              |
| <i>Wnętrze</i>   |          | 15 p  | za kilometr  |
| <i>Zewnątrze</i> |          | 8 p   | za kilometr  |
| <b>BARKA</b>     | 8        |       |              |
| <i>Kajuta</i>    |          | 3 s   | za kilometr  |
| <i>Pokład</i>    |          | 8 p   | za kilometr  |
| <b>DOROŻKA</b>   | 6        | 3 s   | za dzielnicę |
| <b>PROM</b>      | 4        | 1 s   | za 20 metrów |

### Czas podróżowania

Szybkość podróży na piechotę wyznacza zawsze tempo najwolniejszego. Założ, że grupa przemierza średnio w godzinę tyle kilometrów, ile wynosi najmniejsza Szybkość +2. Zatem jeśli najmniejsza Szybkość w drużynie wynosi 3, będzie ona przemierzała w przybliżeniu 5 kilometrów na godzinę.

Biorąc pod uwagę odpoczynki, niezbędne przystanki i typową topografię terenu, drużyna może podróżować w sumie 6 godzin dziennie bez potrzeby wykonywania Testów Odporności. Jeśli decyduje się na bardziej forsowny marsz czy pogonienie koni, by dotrzeć dalej, przydzieli Stan *Wyczerpanie* postaciom, które nie przejdą tego Testu, plus dodatkowe *Wyczerpania*, jeśli są Przeciązione (patrz strona 293).

Podaną Szybkość barki możesz zwiększyć lub zmniejszyć o maksymalnie 30%, jeśli łódź płynie odpowiednio z nurtem lub pod prąd.

### Wydarzenia podczas podróży

Niezależnie od tego, czy szczegółowo opisujesz codzienną podróż, czy po prostu pozwalasz drużynie uiścić odpowiednie opłaty, a potem przybyć do wybranego miejsca docelowego, dobrze jest co pewien czas wrzucić jakieś wydarzenia, które mają miejsce podczas podróżowania. To okazja, by pokazać inny aspekt Starego Świata albo zmienić tempo przygody.

Grze skupiającej się na intrydze czasami przyda się atak zwierzo-ludzi, w którym dokładnie wiadomo, kto jest „dobry”, a kto „zły”. Pełna napięcia, ponura sesja skorzysta na wieczornej rozrywce, którą zapewni wspólne obozowanie z wędrownym cyrkiem. Co więcej, możesz wpłynąć te spotkania w toczącą się fabułę, jeśli chcesz.

Znalezienie w późniejszej części wyprawy spalonej wozów cyrkowych w przejmujący sposób sprawi, że działania antagonistów staną się sprawą osobistą członków drużyny. Ponadto wydarzenia w podróży świetnie nadają się do zapowiadania zdarzeń, które mają dopiero nadejść, albo do podkreślania motywów przewodnich przygody.

Od ciebie zależy, jak angażujące będą te wydarzenia dla twoich graczy. Niektóre mogą składać się po prostu z krótkiego opisu, podczas gdy inne mogą tworzyć podstawę dla całej sesji. Niemniej MG wolą rzucić 1k10 na każdy dzień podróży. Przy rzucie 8 (oznaczającym ośmioramienny symbol Chaosu) stało się coś niespodziewanego i przypadkowego. Inni lubią prezentować

jedno wydarzenie na każdy dzień podróży lub kilka dni. Decyzja należy do ciebie, chociaż jeśli rozgrywasz gotową, wydaną przez nas przygodę, która obejmuje podróż, mogą być w niej zawarte sugerowane wydarzenia i czasy podróży. Zatem poniższej tabeli możesz używać zgodnie z własną wolą. Tabela zakłada jedno wydarzenie na odbytą podróż.

| 1k10 | Wydarzenie   |
|------|--|
| 1    | <b>Spokojna podróż:</b> Podróż szczęśliwie mija bezwypadkowo. Bohaterowie dobrze wypoczywają, sceneria jest wyjątkowo inspirująca. Być może spotkali bohatera niezależnego – uzdrowiciela albo pomocnego kapłana. Bohaterowie mogą wyleczyć wszystkie Rany i tracą wszystkie stany <i>Wyczerpanie</i> .  |
| 2    | <b>Jakie to ciekawe!:</b> Przypadkowe spotkanie na drodze z innymi podróżnymi, szczególnie dobra gospoda lub kapliczka albo intrigującą, prastare ruiny. W sam raz na temat opowieści, którą można potem uraczyć znajomych.  |
| 3    | <b>To dopiero użyteczne!:</b> Bohaterowie odkrywają coś istotnego dla ich przygody. To może być plotka, zaginiona wiadomość, widok, którego nie mieli być świadkami, albo coś podobnego.   |
| 4    | <b>Męcząca podróż!:</b> Droga jest nieprzejezdna. Być może zawalił się most, rzeka jest zablokowana, droga została zalana albo jest to jakaś inna przeszkoda nie do pokonania. Jeden z bohaterów może wykonać <b>Przeciętny (+20) Test Sztuki Przewrowania</b> , próbując znaleźć dobrą drogę alternatywną. Jeśli Test się nie uda, wszyscy przybywają do celu spóźnieni o jeden dzień i dostają Stan <i>Wyczerpanie</i> .                                   |
| 5    | <b>Pogoń!:</b> Wróg odnajduje trop bohaterów. Drużyna musi się nim zająć albo zamaskować ślady, zanim dotrze do celu. Jeśli drużyna nie ma jeszcze oczywistego wroga, zajrzyj do historii bohaterów, na pewno coś tam znajdziesz. Konfrontacja może być gwałtowna, o ile bohaterowie jakoś się z tego nie wykręcą, a zgubienie tropu może przedłużyć ich podróż o kilka dni.   |
| 6    | <b>Złodzieje!:</b> Bohaterowie zostali w jakiś sposób obrabowani. Być może ktoś z nimi podróżował, goszcząc nocą przy ich ognisku, albo była to tylko krótka rozmowa na drodze. Czy przerwać podróż, by rzucić się w pogон za swoimi rzeczami, czy machnąć na to ręką, uznając za ryzyko związane z życiem poszukiwaczy przygód?   |
| 7    | <b>Tylko nie znowu oni!:</b> Podczas podróży bohaterów nęka rywal lub jakieś inne źródło irytacji. Rozgrywaj to z dowcipem, ale spraw, by było naprawdę irytujące i powracało jako pomniejsza zmora w życiu bohaterów. Nie powinno dojść do wybuchu przemocy, ale może być tego blisko. To mógłby być członek konkurencyjnego cechu, ogarnięty obsesją „wygrania” z członkiem drużyny, albo pasażer powozu zachowujący się w sposób szczególnie denerwujący. |
| 8    | <b>Niedobre wpływy!:</b> Bohaterowie spotykają kogoś, kto sprawia wrażenie, że chce im pomóc, ale faktycznie ma niecne zamiary. To nieprzyjemnie pachnący typ, który zna skrót przez Ogrody Morra i nalega, abyście szli pierwsi. Urocza, wiekowa arystokratka, która zaprasza was na obiad w jej starym domu. Zaniedbana kobieta, która wie, gdzie można znaleźć „najlepsze” grzyby. Bawcie się dobrze!   |
| 9    | <b>Nawet przyroda was nienawidzi!:</b> Bohaterom zaczyna zagrażać sama natura. Zabójcze zwierzęta, burze z piorunami, choroba, insekty... cokolwiek tylko wybierzesz. To może prowadzić do wybuchu przemocy albo nabawienia się jakiegoś Stanu lub do drobnego, choć zacieklego starcia, gdy bohaterowie zdecydują się schronić w chacie niewłaściwego pasterza.   |
| 10   | <b>Zaatakowani!:</b> Bohaterowie zostają zaatakowani w czasie podróży. To może być pechowe spotkanie odpowiadające obszarowi, który przemierząż (na przykład zwierzoludzie w głębokim lesie), albo coś zaplanowanego przez ich przeciwników (zbiry wynajęte, by powstrzymać bohaterów przed osiągnięciem celu podróży). Jeśli gracze nie przejdą <b>Rutynowego (+20) Testu Spostrzegawczości</b> , mogą nawet wpaść w zasadzkę!                              |

Możesz dać graczom szansę na uniknięcie przykrych wydarzeń przez udane wykonanie Testu Percepcji lub Sztuki Przetrwania albo jakiegoś innego Testu, który będzie miał sens w danym przypadku. Jeśli podróżują opłaconym środkiem transportu, możesz stwierdzić, że to zapewnia im pomoc w przewyciężeniu wszelkich przeciwności.

## PO GRZE

Staraj się zakończyć sesję w fabularnie satysfakcyjny sposób: momentem rozstrzygnięcia, wyjaśnienia zagadki albo przeciwnie, pojawienia się nowej tajemnicy. Możesz też zawiesić akcję w chwili wielkiego napięcia. Wtedy gracze będą musieli poczekać do następnej sesji, zanim dowiedzą się, co dzieje się z ich bohaterami.

### Przyznawanie PD

Na koniec każdej sesji powinieneś przyznawać swoim graczom Punkty Doświadczenia. To dla ciebie okazja do nagradzania graczy za współpracę, dobre odgrywanie postaci i wkład w dobrą zabawę. Pamiętaj, że lepiej stosować marchewkę niż kij – nie karz graczy, którzy nie współpracowali, tylko nagradzaj tych, którzy to robili. Szybko zrozumieją, co im się opłaca!

Dodatkowe premie w wysokości 25–50 PD mogą być przyznawane za świetne odgrywanie roli, współpracę drużynową lub innego rodzaju dobre wczucie się w grę. Jeśli rozgrywasz wydaną przez nas przygodę, zawarte w niej będzie zestawienie nagród w PD za każdą sesję.

### Odzyskiwanie Punktów Bohatera i Przeznaczenia

Gdy gracz wydaje Punkt Bohatera lub Przeznaczenia, jest to znaczące wydarzenie. Postaci dysponują zaledwie kilkoma takimi, więc każdy jest na wagę mieszka złota. Punkty są potężne, więc powinny być wydawane mądrze. W końcu zmniejszenie puli Bohatera lub Przeznaczenia zmniejsza także liczbę dostępnych bohaterowi Punktów Szczęścia i Determinacji.

Także nagradzanie Punktami Bohatera lub Przeznaczenia jest rzadkim i specjalnym przypadkiem. Punktem Przeznaczenia może być nagrodzone zakończenie długiej przygody lub ważnej kampanii. Z kolei bohater, który osiągnął coś o nadzwyczajnym znaczeniu osobistym, może być nagrodzony Punktem Bohatera. Jeśli gracie w wydawane przez nas przygody, są w nich wskazane oczywiste miejsca warte nagrodzenia Punktami Przeznaczenia, a czasami także Punktami Bohatera.

## NAGRADZANIE PUNKTAMI DOŚWIADCZENIA

| Zwykła sesja |              | Koniec przygody |              | Koniec kampanii |              |
|--------------|--------------|-----------------|--------------|-----------------|--------------|
| Dokonania    | Nagroda w PD | Dokonania       | Nagroda w PD | Dokonania       | Nagroda w PD |
| Mizerne      | 75           | Mizerne         | 100          | Mizerne         | 150          |
| Dobre        | 100          | Dobre           | 150          | Dobre           | 200          |
| Wyjątkowe    | 125          | Wyjątkowe       | 200          | Wyjątkowe       | 250          |



Visitor's Guide  
to the  
Reikland



# ♦ WSPANIAŁY REIKLAND ♦



*Jego Cesarskiemu Majestatowi, Imperatorowi Karlowi-Franzowi Pierwszemu, z Łaski Bogów, Księciu Elektorowi i Wielkiemu Księciu Reiklandu, Księciu Altdorfu, Hrabiemu Zachodniej Marchii, Obrońcy Wiary Sigmarystycznej, dzieło to polecam, w którym przeglądu Jego przesławnej domeny, Wielkiego Księstwa Reiklandu, serca Naszego Świętego Imperium, dokonuję. Niechaj władza nam długo!*

*Zdobądź wiedzę o najpotężniejszej prowincji Imperium i jego ciężko pracującym ludzie, zjednoczonym w wierze w Boga-Imperatora Sigmara. Podziwiaj Księżyce Elektorów Reiklandu, którzy w ostatnim wieku przewodzili chwalebniemu Imperium, a ich szczodry patronat wzbogacił naszą ojczyznę ponad miarę.*

*Pozwól się zadziwić widokiem imponującej sieci reiklandzkich kanałów i traktów, postępowym rolnictwem i gwałtownym rozwojem warstwy kupieckiej, a przyznasz, że Reikland to prawdziwy klejnot wśród prowincji Imperium.*

*Zachwyć się najbogatszą, najbardziej tolerancyjną spośród imperialnych domen i zrozum, że ta jedyna w swoim rodzaju kulturalna, magicka i akademicka potęga, fascynuje i przyciąga najlepszych rzemieślników, czarodziei i uczonych swymi przybytkami wiedzy, zasłużenie umacniając reputację najwspanialszej spośród krajów Starego Świata.*

*Zaprawdę, urodzić się mieszkańcem Reiklandu to jak urodzić się pobłogosławionym przez Boga. Dzięki niech będą Sigmarowi a jego imię wychwalane na wieki!*

– Słowa Świętej Matki Halmy Habermann od Sigmara

– Zapisane wiernie przez skromnego skrybę Melistiusa z Zakonu Kowadła w roku 2510 Kalendarza Imperium

Reikland, najbogatsza i najpotężniejsza z wielkich prowincji Imperium, stanowi serce Starego Świata. Znana z inżynierów, czarodziejów i kupców, jest miejscem narodzin kultu Sigmara. To ziemia poprzecinana niebotycznymi pasmami górkami, krętymi rzekami i ciemnymi puszczańskimi, pośród których wyrastają silne centra handlu. Ze swego tronu na wysokich wieżycach Altdorfu Imperator Karl-Franz I rządzi nie tylko Reiklandem, ale i całym rozciągającym się za nim Imperium.



## OPISANIE KRAINY

Reikland leży w cieniu ponurych Górz Szarych, a jego niziny porośnięte są lasami wszędzie tam, gdzie ich nie wykarczowano, czyniąc miejsce dla licznych miast i wiosek. Choć znajduje się z dala od wybrzeży, pyszni się potężnym Reikiem – największą rzeką Starego Świata – który wytycza kręte północne i wschodnie granice prowincji. Jego nurt jest tak szeroki, że na swej długości bez trudu mieści całe floty okrętów wojennych i statków kupieckich.

Ziemie nad Reikiem są podmokłe, pełne bagien, mokradel i błotnych łąch, z których największe jest Bagno Grootscher na granicy z Jałową Krainą na zachodzie. W głębi lądu Reik przecina pokryte lasami Wzgórze Skaag oraz nawiedzone Hęgerkryby. Ich pogórza to regiony niemal nietknięte ludzką ręką. Puszczu rzadnie u podnóża Górz Szarych, które stanowią naturalną granicę między Reiklandem a Bretonią. Na północ od nich leży szeroka równina pokryta żyznymi wzgórzami, łąkami i polami uprawnymi, znana jako Vorberglan.

### GÓRY, WZGÓRZA I VORBERGLAND

Reikland to surowa kraina. Lasy ustępują miejsca tylko górkim szczytom, urwiskom i graniom. Z tych wiele upstrzonych jest ruinami zamków i strażnic, które są pozostałościami po dawnych wojnach i niepokojach. Ponad niższymi łańcuchami górkimi górują Hęgerkryby i Wzgórze Skaag, wyżynne rejony w centralnym i północnym Reiklandzie. Ich ufortyfikowane i pilnie strzeżone kopalnie są źródłem obecnego bogactwa krainy. Dalej na południe lasy rzedną i ustępują miejscu równinom oraz wzgórzom, czyli żyznemu Vorberglanowi, który wrzyna się pomiędzy puszcze reikwaldzką a groźne Góry Szare. Ich masyw oferuje śmiałkom ogromne bogactwa, którym dorównują tylko czające się w nim niebezpieczeństwstwa.

### Góry Szare

Budzące grozę Góry Szare są przecięte sieciami na wpół zasypanych tuneli i zawalonech mostów – pozostałości po epoce, w której rządziły nimi krasnoludy. Tamte czasy dawno minęły i tylko kilka zażartych klanów bronii jeszcze twierdz swoich przodków. Pomiędzy nimi wyróżniają się niedawno odzyskany Karak Azgaraz i niebotyczny Karak Ziflin, największe z krasnoludzkich bastionów.

Tuneli i pieczary pod ziemią mrowią się od orków i goblinów, trolli górskich, skavenów i jeszcze bardziej wszetecznych istot. Ich obecność czyni z Górz Szarych bardzo niebezpieczny region, ale wielu twierdzi, że na odważnych czekają skarby nieodkrytych krasnoludzkich twierdz. Śmiałkowie i desperaci ciągną w góry jak ćmy do ognia, a mało który z chciwców wraca z życiem.

Południowi władcy Reiklandu trzymają się poszarpanych grani Górz Szarych, drążąc kopalnie, z których wydobywają znaczące ilości żelaza i kruszcu. Ochraniane przez strażnice i wysokie fortece, otoczone są ruinami warowni, które nie zdołały odeprzeć ataku górskich rabusiów.

Pokryte lodem szczyty Górz Szarych wznoszą się tak wysoko, że są nie do przekroczenia i tworzą granicę pomiędzy Reiklandem a bretoniskimi baroniami na południowym wschodzie. Przeprowadzić się przez nie bezpiecznie można tylko w dwóch miejscach. Pierwsze z nich to Przełęcz Uderzającego Topora, nad którą pieczę sprawują dwa zamki: Helmgart i Monfort. Drugie to Przełęcz Szarej Pani, prowadząca z Ubersreiku do Parravonu. Obydwa szlaki są często patrolowane, a za podróż nimi trzeba zapłacić wysokie myto. Z tego powodu wielu skąpich kupców i przemytników wynajmuje miejscowych przewodników, by ci przeprowadzili ich przez góry mniej znany drogami, takimi jak Koślawy Korytarz czy Droga Duraka. Mało kto jednak doradza taką przeprawę.

### Hęgerkryby

W samym środku Reiklandu wznoszą się owiane mgłami góry Hęgerkryb. Ciągną się one od księstwa Altdorfu na północny do Wolnego Miasta Ubersreiku na południu. Lasy są tam tak gęste, że żadna droga nie przecina ich ze wschodu na zachód. Podróż przez tę puszcę jest więc zawsze długotrwała wyprawą.

Pogórze zamieszkują głównie pasterze owiec ze swoimi stadami. Badacze dawnych dziejów twierdzą, że onegdaj żyli na tych ziemiach Unberogeni, ludzie, z których wywodził się sam Sigmar, a te góry miały być miejscem pochówku ich wodzów i bohaterów. Potwierdzeniem takich opowieści mają być kamienne kopce i wieże na turniach i leśnych polanach oraz potężne menhiry na wzgórzach. Być może z tego powodu Hęgerkryby cieszą się sławą nawiedzonych i mało kto jest na tyle odważny, by zapanować się głębiej w las. Powiada się, że ci, którzy weszli w mgły stojące z tych pradawnych kurhanów, słyszczą zawodzenie umarłych, którzy wciąż są pogrzebani pod ziemią. Miejscowi zbywają te opowieści jako bajania pasterzy, którzy wypili zbyt dużo cydru, ponieważ dać im wiarę to przyznać, że pod ziemią leżą królowie z zamierzchłych czasów, łaknący krwi żywych.

Okoliczni władcy puszczają takie legendy mimo uszu, zależy im bowiem, by drażyć wzgórz w poszukiwaniu rzadkich metali i minerałów. Większość się nie wiedzie, a ich górnicy giną bez śladu. Nieliczni, którym się poszczęściło, znaczco wzbogacili swoją kiesę i całą okolicę.

### Wzgórze Skaag

Kamieniste Wzgórze Skaag leżą na zachód od rzeki Bögen i biegną wzdłuż południowego brzegu Reiku, po czym nikną pośród lasów hrabstwa Gorlandu. Mniej więcej w centrum Reikwald rzadnie w miejscu, w którym z twardego i pełnego rozpadlin gruntu wyrastają już tylko wielkie skały. To upstrzone głazami wyżyny wokół Grani Prie. Łagodniejsze stoki Wzgórz Skaag przecina tylko jedna droga biegąca na południe. Zaczyna się w Trosreut, w cieniu zamku Grauenberg i wije przez Holthausen. Oprócz niej podróżować można jedną z wielu mniejszych ścieżek. Szlaki tutaj wydeptują stada kóz.

Niegdyś spod wzgórz wydobywano srebro i żelazo, ale w ciągu wieków większość złóż została wyczerpana. Śladem po nich są opuszczone osady, które ponownie we władanie wzięła puszcza. Miejscowi zakradają się do nich ostrożnie, wiedząc, że mogły zostać zasiedlone przez myśliwych, banitów lub ludzi znacznie niższego stanu.

## Vorberglan

Pomiędzy groźnymi wierchami Górz Szarych i głębokimi borami Reikwaldu leży Vorberglan, wzgórzysty region Reiklandu, znanego z żyźnich dolin, pastwisk i smaganych wichrem równin.

Południowo-wschodnie prowincje wokół Böhrn, Ubersreiku, Stimmigen i Dunkelbergu są znane jako Suden Vorberglan. To najbardziej żyźny region Reiklandu, pełen ludnych miast, wsi, gospodarstw rolnych i winnic. Często nazywany jest „Ogrodem Ranalda”, ponieważ produkuje się tu duże ilości wina na eksport. Dalej na zachód Vorberglan wystawiony jest na orcze i gobleńskie napady. Łupieżcy przybywają z gór, więc ziemie w tym regionie są słabo zaludnione. Stanowią one tereny łowne drapieżników i górskich bestii. Te rejony cieszą się sporą popularnością pośród zapalonej myśliwych i historyków naturalnych z Imperialnego Zwierzyńca, szukających rzadkich okazów, choć tylko lekkomyślni i nierozsądní zapuszczają się w te rejony bez silnej obstawy i doświadczonego przewodnika.

## Drachenberg

Wysoko nad centralnym Vorberglanem wznosi się postrzępiony szczyt góry Drachenberg. Jej korzenie siegają lśniącej rzeki Bögen, a czubek widać w promieniu wielu kilometrów. Ilekroć dzieje się coś złego, mieszkańcy pobliskiego Wheburga bacznie spoglądają na górę, czyniąc znak komety Sigmara, który ma odpędzać uroki. Drachenberg cieszy się bowiem bardzo złą sławą. Nazwę tę można tłumaczyć jako „Smoczy Szczyt”. Góra zasłużyła sobie na nią, ponieważ jej zbocza są ulubionymi terenami łownymi tych wielkich bestii, a także bazyliusków, wywern i mantikor.

Niedawno opodal szczytu mieszkał ogromny czerwony smok Caledair – „Ognisty Kosiarz” – i przez wiele pokoleń polował na terenach Vorberglanu. Choć od ponad wieku bestia nie była widziana, to nie sposób powiedzieć z pewnością, czy szeszeń, czy tylko śpi pod szczytem.

Drachenberg to zdradziecka góra. Jej zbocza są strome i stanowią wyzwanie dla najlepszych wspinaczy, a na szczyt nie prowadzą

żadne łatwe ścieżki. U podstawy masywu drzewa rosną gęsto, jednak wyżej jest ich niewiele, a gleba robi się sypka. Niejeden nieostrożny wędrowiec runął w dół ku śmierci, gdy omsknęła mu się nogi. Mimo to na góre wspinają się kolejni śmiałkowie lub głupcy skuszeni skarbami mającymi się kryć w wyższych partiach Drachenbergu.

## PONURE CIEMNE LASY

Przepastne puszcze Reiklandu są uważane za jedne z najbezpieczniejszych w Imperium. Wystarczy jednak oddalić się od traktu lub drogi wodnej, by włożyć to między bajki. Kilometry niezbadanych dębowych, sosnowych, wiązowych i bukowych mateczników dają schronienie istotom straszniejszym niż zdesperowani bandyci czy dzika zwierzyna. Im głębiej w kiejkę, tym groźniejsi są jej mieszkańców.

## Reikwald

Reikwald pokrywa prawie cały Reikland, jeśli nie liczyć Vorberglanu, mniej zalesionych terenów wokół Wzgórza Skaag i tych rejonów, które wykarczowano wokół miast i wsi, położonych nad Reikiem i jego dopływami. Większość podróżnych woli żeglować wzdłuż nurtu, unikając niezbyt bezpiecznych i niepewnych dróg. Mają ku temu dobry powód, w Reikwaldzie schronienie znalazło bowiem wielu rabusiów, rzezimieszków i innych, którzy za nic mają sobie prawa. Mimo że główne szlaki patrolują strażnicy dróg, to jest ich zbyt niewielu, a drogi są zbyt długie. Często można się natknąć na wywróconą karocę i ślady bandyckiej na paści. Większość wycinek czy ruin po dawnych wojnach została opanowana przez rzezimieszków lub, co gorsza, przez bandy zwierzoludzi, którzy załęgli się w głębszych partiach boru. Armia Reiklandu co rusz urządzia wypadki i najeżdża te odosobnione, zapomniane ruiny.

W większości miejsc Reikwald nie jest dość gęsty, by całkiem przesłonić niebo, ale im głębiej w las, tym ciemniej. Często zdarzają się mgły, charakterystyczne dla bardziej podmokłych rejonów położonych bliżej rzeki. Akademicy twierdzą, że



w czasach przed powstaniem Imperium plemię Unberogenów wędrowało po tych mglistych lasach, podobnie jak inne szczeupy, o których pamięć zginęła. Kręgi złobionych kamieni – „ogamów” – z tamtych czasów wciąż się wznoszą, choć wiele zostało porośniętych mchami i roślinnością do tego stopnia, że bez przewodnika nie sposób ich zauważyc. Odizolowane sioła i społeczności w dalszym ciągu stosują tu stare obrządki. Wierzenia ich mieszkańców pochodzą z czasów przedsgmarnyckich, a wyznawcy dawnych religii uważają te miejsca i głazy za święte. Badacze z Kolegiów Magii twierdzą, że w pradawnych czasach o te megalityczne miejsca toczono zażarte bitwy. Nietrudno natknąć się na zamożnego magistra, który chętnie sfinansuje wyprawę w głąb Reikwaldu, by dowiedzieć się czegoś więcej na temat tych magicznych kamieni.

### **Las Krwawy Sosen**

Na południe od Altdorfu południowe zbocza magicznych Bursztynowych Wzgórz porastają sosnowe bory, które wrzynają się głęboko w Reikwald. Nazywane są krwawymi z racji bordowego drewna i są niezwykle pożądane przez stołecznych stolarzy. Wykonują oni meble dla intratnych rynków Marienburga i Nuln. Ostatnio jednak coraz trudniej o surowiec, Las Krwawych Sosen został bowiem opanowany przez leśne goblyny z plemienia Pańczego Pazura, które okiełznały szybkie i gąbkowe wielkie pajaki. Mało kto ośmiela się ścinać drzewa, ci bowiem, którzy próbowali, znikli bez śladu. Echa ich błagalnych krzyków niosły się wraz z pasmami mgły między czubkami drzew, ale szybko zamilkły. Kłopoty sprawiły, że cena rzadkiego drewna wzrosła, co poirytovalo wielu chętnych na jego kupno. Ludzie ci wynajmują więc najemników i zaciągają prywatne armie, by wytrzebić goblyny, taniej bowiem jest nasłać żołdaków niż płacić horrendalne sumy za nowy sekretarzyk.

### **Grissenwald**

Najbardziej wysunięty na południowy zachód skraj Reikwaldu rozdziela się, biegąc wzdłuż granicy ze Stirlandem. Im bliżej do leżącego w góre Wolnego Miasta Nuln, tym las jest tu bardziej przetrzebiony. Ten odcinek puszczy nazywany jest Grissenwaldem. To gęsty las pełen poskręcanych i powykrzywianych drzew i zarośli, w których aż roi się od zwierzoludzi, czarownic i plemion dzikich mutantów. Z tego powodu miejscowi drwale wędrują w licznych grupach i rzadko nocują na otwartej przestrzeni. Na drzewach często można zauważyc ogłoszenia i plakaty, oferujące nagrodę za zwrócenie zaginionej pamiątki rodzinnej czy uratowanie kogoś bliskiego, kto zginął w puszczy.

### **RZEKI, KANAŁY I JEZIORA**

Liczne rzeki, które spływają z pokrytych śniegami szczytów Górz Szarych i łączą się z Reikiem, stanowią klucz do ekonomicznego powodzenia Reiklandu. Po ich wodach pływają barki wypełnione towarami, wioząc je do stołecznego Altdorfu, inne kierują się poza Imperium lub są spławiane w dół rzek do Marienburga.

By wzmacnić rolę Reiku w handlu i zrealizować swe rosnące ambicje, bogaci arystokraci i rody kupieckie budują sieć kanałów zaprojektowanych przez najlepszych inżynierów z Altdorfu.

Wpływ tych prac jest widoczny na pierwszy rzut oka: towary są spławiane szybciej niż kiedykolwiek wcześniej, ale sztuczne drogi wodne wymagają opieki, remontów i ochrony. To zaś jest bardzo kosztowne. By upewnić się, że piraci rzeczni nie nękają kanałów, zatrudniani są strażnicy dróg i wartownicy kanałów. Często są to ludzie nie lepsi od bandytów, których mają zwalczać.

### **Reik**

Po Reiku żegluje więcej statków niż po wszystkich rzekach Starego Świata razem wziętych. Nurt jest tak potężny, że toczy połowę słodkich wód Starego Świata. Wpadają doń liczne dopływy nie tylko z całego Reiklandu, ale też większości innych rzek płynących przez ziemie Imperium. Gdy Reik dociera do granic tej prowincji, jest już tak szeroki, że można go pomylić z jeziorem. Z tej racji nie sposób przerzucić nad jego nurtem tradycyjnego mostu. Pod Altdorfem wody Reiku spotykają się z ciemną tonią Talabeku. Obydwie rzeki łączą się w skomplikowanej sieci strug, bagnistych cieków i kanałów, które tworzą mgliste Mierzeje Altdorfskie. Przez wiele z tych węższych nurtów da się przerzucić most, dlatego Altdorf stał się w naturalny sposób centrum handlu i jednym miejscem w promieniu wieluset kilometrów, w którym można przejść pieszo z jednego brzegu Reiku na drugi. Z tego powodu miasto dominuje nad okolicą zarówno pod względem wojskowym jak i handlowym.

Z mglistymi mierzejami nurty łączą się w jeden i Reik kieruje swój bieg na zachód. Tu jest już tak szeroki, że drugi brzeg często niknie z oczu. Rzeka jest dość głęboka, tak że bez obaw mogą na jej wody wpływać największe statki morskie. Ostatnimi czasy widywane są na Reiku okręty wojenne Floty Imperatorskiej, których załogi liczą więcej ludzi niż populacja niejednego nadbrzeżnego miasteczka. Jednostki te patrolują rzekę, ale są też budowane na jej brzegach. Większość z nich woduje się w położonym na obrzeżach Altdorfu wielkim Reiksporcie, gdzie obok wielu przystani i stoczni znajdują się potężne dokи portowe zdolne pomieścić tak wielkie okręty. W tych stronach można natknąć się na skaliste wysepki, na których niegdyś zbudowano forty i zamki. Dziś większość z nich została opanowana przez piratów rzecznych, inne całkiem porzucone stały się co najwyżej dziuplami przerzutowymi dla przemytników.

### **Bögen**

Mieszkańcy Bögenhafen twierdzą, że to dzięki patronowi ich miasta, Bögenauerowi, w całym tym regionie kwitnie handel. Dość spokojna rzeka o czystym, gładkim i niespiesznym nurcie umożliwia łatwą żeglugę w górę i dół jej biegu. Duża głębokość sprawia, że zobaczyć tu można nawet większe statki pływające zwykle po Reiku. Choć Bögen zaczyna swój bieg w mroźnych Górzach Szarych, jej wody robią się ciepłe, gdy przepływa przez wzgórza Vorberglandu. Z tej samej przyczyny jej brzegi są często skryte we mgle. Wieczorami podnosici się ona nad Bögen, spowijając okoliczne miejscowości i Reikwald. Opary te są częstokroć dość gęste, by ograniczyć widoczność, co wykorzystują złodzieje, przemytnicy i bardziej jeszcze złowrody lotrzy, którzy chcą ukryć swoje niecne postępkie, dokonywane pod osłoną nocy.

## Kanał Grünberg

Kanał to jedna z najnowszych dróg wodnych Reiklandu. Jego budowę zlecił Imperator Lutipold w ramach bogatego posagu, zapłaconego poprzedniemu baronowi Grünburga. Budowę ukończono w 2506 roku i od tamtej pory kanał jest niezwykle często uczęszczany. Barki płyną nim wprost do Altdorfu. Żeglując nim, można ominąć zdradliwe płycizny Bagien Reiker, nad którymi wznoszą się mury Twierdzy Gwardii Reiklandu. Kanał przejeżdża też lwią część ruchu żeglugowego, który do tej pory poruszał się po rzece Teufel. Mury Grünburga chronią rogatki na południowym końcu kanału, gdzie każda barka, której kapitan chce wpłynąć na te wody, musi uiścić myto obliczane na podstawie długości jednostki. O świcie i o zmierzchu tworzą się kolejki, ale za dnia na rogatkach nie dzieje się zbyt dużo. Na północnym skraju wznoszą się one na obrzeżach Prieze, odgrywając jednocześnie rolę baraków i stajni dla dwunastu strażników dróg, którzy patrolują szlak wzdułz rzeki i pomagają statkom w razie potrzeby. Zazwyczaj wsparcie owo ma postać specjalnych, dodatkowych podatków „od bezpieczeństwa”. Ich nieopłacenie skutkuje niedługo później atakiem bandytów, którzy w tajemniczy sposób zawsze rozpoznają barki pozbawione ochrony wynikającej z dodatkowej opłaty.

## Teufel

Teufel toczy swe wody z gór do Ubersreiku, a później na północ do Reiku, przecinając Auerswald i Grünburg. Jego wody mają charakterystyczny czerwony kolor, którego źródłem są złożona żelaza ukryte pod rzecznym mułem. Bajarze jednak twierdzą, że na wieki zabarwiła je krew przelewana przez krasnoludy i gobliny, toczące boje pod Górami Szarymi. Teufel jest zasilany wodami deszczowymi i często występuje z brzegów. Na wiosnę wylewa, niosąc mul i szlam w głęb okolicznych puszczy i lasów. Z tego powodu położone tu dość liczne oberże buduje się na wznieśeniach. Jako że rzeka płynie przez Reikwald, często widywani są tu też bandyci. Brzegi rzeki patrolują w związku z tym regularnie strażnicy dróg. Nie mają oni cierpliwości do ludzi, którzy nie znajdują dobrego wy tłumaczenia dla swej obecności w tej okolicy.

## Kanały Vorberglandzkie

Kanały Vorberglandzkie to cud nowoczesnej inżynierii. Ich budowę zlecił poprzedni arcyksiążę Górnego Teufelu przy wsparciu rodzin kupieckich z Nuln i Marienburga. Te drogi wodne szybko stały się dumą południa. Krążą po nich towary między Wissenlandem a Vorberglandem. Pięć kanałów łączy pięć dopływów Reiku, umożliwiając żeglugę z Nuln do Carroburga przy jednoczesnym uniknięciu wysokich altdorfskich myt i cel.

Niedawno delegacja krasnoludów z Karak Azgaraz zażądała od władców Suden Vorberglandu zamknięcia kanałów, powołując się na dawne umowy. Ich zapisy zostały złamane przez niedopuszczalną tandemę i prowizorkę, zastosowaną przy budowie kanałów. Owe żądania i mocne słowa spowodowały wybuch gniewu pośród absolwentów Imperialnej Akademii Inżynierijnej, którzy w słuzach poruszanych silnikami parowymi i przemysłowych pompach wodnych widzą szczytowe osiągnięcie ludzkiej myśli technicznej.

## Kanał Weissebruck

Kanał ten łączy rzeki Bögen i Reik, a także pozwala ominąć Carroburg i pobierane w nim myta. Nic więc dziwnego, że ruch do i z Altdorfu trwa na nim cały rok. Oczywiście za przepłynięcie nim należy uiścić opłatę. Nurt ma ponad 7 metrów szerokości, a wzdułz jego biegu znajdują się liczne miejsca, gdzie można przycumować lub zatrzymać się na dłużej.

Miejscowi marynarze nie rozmawiają o pewnych sprawach z przyjezdnymi, ale we własnym gronie wymieniają się opowieściami na temat kanału. Krasnoludcy inżynierowie, którzy wykopali koryto, odkryli wiele artefaktów sprzed czasów przybycia Unberogenów. Od kiedy naruszono ich spoczynek, w okolicy dzieją się dziwne rzeczy. Niektórzy przysięgają, że gdy Morrlieb, czyli mniejszy z dwóch księżyków, jest w pełni, można z północnego ujścia kanału wypłynąć na wody zupełnie inne niż Reik...



## PRZEKLEĘTE I CUCHNĄCE MOKRADŁA

Choć to położony na północ Middenland szczyci się najbardziej znanymi mokradłami Imperium, takimi jak Furdienst, Środkowe Bagna i Shadensumpf, brzegi Reiku są nie mniej zdradzieckie i podmokłe. Często przechodzą one w bagna, grzędawiska i niebezpieczne błotne łachy. Najrozleglejsze trzęsawiska to Bagna Grootscher, znajdujące się na granicy z Jałową Krainą, jednak oprócz nich trafić można na Mierzeje Altdorfskie, Moczary Reiker i Trzęsawiska Uhland.

### Bagna Grootscher

Najbardziej rozległe tereny podmokłe w Reiklandzie noszą nazwę Bagien Grootscher i znajdują się na obydwiu brzegach rzeki Reik. Rozciągają się na 80 kilometrów w głąb Reiklandu i Middelandu. Przez wielu uważane są za przeklęte, zwłaszcza że na tych mokradłach doszło do największej klęski Imperium w zeszłym wieku, w wyniku której Jałowa Kraina zapewniła sobie niepodległość od władzy centralnej.

W obecnych czasach Bagna Grootscher są takie same jak zawsze: śmierdzące, rozbrzmiewające odgłosami ptakówścierwojadów i rojące się od rzecznych trolli. Kiedy nadchodzą chude lata i trolle nie są w stanie znaleźć mięsa na bagniskach, wedle plotek schodzą do rzeki, by porywać nieostrożnych podróżnych z pokładów przepływających łodzi. Przydział do patrolowania Bagna Grootscher jest uważany za jedną z najsurówzych kar, jakie można otrzymać w armii Reiklandu. Nawet najbardziej zaprawieni w bojach wiarusi wahają się, gdy mają ruszyć na te trzęsawiska.

Podróżujący po Reiku niekiedy donoszą o dźwiękach dziwnych rogów, dochodzących zza ściany mgły, która często spowija trzęsawiska, a bystrzy miejscowi wiedzą, że trolle nie wydają takich dźwięków. Starzy marynarze zgadzają się z nimi i zwykle szybko zmieniają temat...

### Mierzeje Altdorfskie

Reik i Talabek rozzielają swe nurty wokół Altdorfu, tworząc setki krętych strug, łachy czarnego błota i trzęsawiska, rozciągające się na południe i północ od wielkiego miasta. Ten teren to Mierzeje Altdorfskie, szerokie obszary podmokłej ziemi, na której dominują szuwary i trzciny. Słyną one z panującego na nich okropnego smrodu. Pełno tu też rzecznych trolli. Trzydzieści kilometrów dalej na zachód rzeki ponownie łączą się, a Reik znów majestatycznie toczy wody w kierunku księstwa Carroburga.

Mierzeje przecina sześć głównych cieków wodnych, niemal pełnoprawnych rzek, płynących przez żyźne ziemie otaczające sam Altdorf. Nad każdym z nich przerzucono szereg mostów. Niektóre z tych budowli są krasnoludzką robotą i wznoszą się od czasów Sigmara. Drogi zawsze zatłoczone są wozami i karetami, podróżującymi do miasta lub je opuszczającymi. Nic dziwnego, że patrolują je liczni strażnicy, mający baczenie na bezpieczeństwo. Podobnie jest na wodzie: patrole wyszukują przemytników nieskorych do opłacenia wysokich podatków i myt. Widok wartowników kanałów i żołnierzy okrętowych nawigujących po zdradliwych wodach jest tu codziennością. Bezustannie szukają oni przestępcołów bądź potworów żyjących na trzęsawiskach.

## GRZYBNE ZATRZESIENIE

Medycy, aptekarze i uczeni płacą duże sumy za rzadkie grzyby i niezwykłe rośliny, które rosną tylko na niebezpiecznych Przeklętych Bagnach w pobliżu Marienburga. Ostatnio jednak okazało się, że na Bagnach Grootscher odkryto niewielkie kolonie najcenniejszych grzybów: Demonich zębów, Krucypurchawek i Wielogrybnego. Wyczuwając sowite zyski, Klaes Adaans, wiecznie ponury i żadny zysku kupiec z Oberseert na skraju bagien, zaczął wynajmować zbieraczy grzybów, chętnych i dość odważnych, by wybrać się na moczary. Nadzwyczajna aktywność przyciągnęła w te rejony nie tylko rzeczne trolle, ale też gobliny, które próbują je chwytać. Klaes nie dba o takie drobnostki i zapewne nawet o nich nie wspomni, ponieważ jedyne, na czym mu zależy, to stały dopływ cennych grzybów. Ci, którzy mają serca bez strachu i sokoli wzrok, mogą się obłacić... albo skończą w żołędziu trolla.

### Moczary Reiker

Wody Reiku i Teufelu zlewają się między Wyżynami Reiker i Wzgórzami Hohesien. Tam leżą zdradliwe Moczary Reiker. Nie jeden niedoświadczony kapitan dał się zwieść tym płytka wodom i poprowadził swój statek prosto na mieliznę. Najbardziej niebezpieczne miejsca oznaczone są postrzępionymi chorągiewkami i przerdzewiałymi słupkami, ale jest ich o wiele za mało. Miejscowi piloci, nazywani „pyszałkami” zawsze chętnie pomogą załodze w potrzebie, oczywiście za odpowiednią cenę. Ich stawki są rozsądne, a spotkać ich można w Prieze i Babenborn nad Reikiem, w mniejszej liczbie również w Buxhead nad Teufelem. Najniebezpieczniejsze są wody na osmiokilometrowym odcinku, gdzie Teufel wpada do Reiku. Miejscowi nazywają go „Mrzonką Leopolda”, od imienia Imperatora, który wielokrotnie próbował pogłębić i uregulować czerwonawe wody. Rzecz jasna nie udało mu się to i w dalszym ciągu okolice te nie są bezpieczne dla statków o większym zanurzeniu. Rozsądni kapitanowie barek unikają tej części rzeki. Wolą zapłacić myto i przepłynąć przez Kanał Grünberg, niż ryzykować bezpieczeństwo ładunku czy załogi.

### Trzęsawiska Uhland

Wietrzone torfowiska znajdujące się na południe od Marchii Zachodniej to Trzęsawiska Uhland. Przecina je Westerfluss, rzeka, która stanowi naturalną granicę pomiędzy Jałową Krainą a Reiklandem. W miejscowościach wsiach można zauważyć stosy powycinanego torfu. Wysuszone bloki tego materiału w zimę wykorzystuje się na miejscu jako opał lub spławia w dół Reiku, gdzie można je sprzedać za niezłą sumkę. W południowo-zachodnim zakątku moczarów wznoszą się pradawne głazy pokryte dziwnymi symbolami, do których podczas ważnych równonocy ściagają wyznawcy Rhii i jeszcze dawniejszych kultów. Jedna z formacji nosi nazwę Krukogłazów i cieszy się fatalną reputacją, którą potęguje poczerniałe bagnisko rozciągające się dookoła. Miejscowi ostrzegają, by nie zbliżać się do nich podczas Geheimstag i Hexenstag, kiedy w tamto miejscu zlatują się nieprzeliczone stada kruków i wron, a z bagniska wynurzają się okropieństwa gotowe siać grozę pośród żywych.

# HISTORIA REIKLANDU

Zbiór najważniejszych wydarzeń w historii Wielkiej Prowincji Reiklandu.

## około -500 wg Kalendarza Imperialnego (KI)

Ludzkie plemię Unberogenów osiedla się na terenach, gdzie obecnie wznosi się Altdorf, i zaczyna je umacniać. Ich twierdza będzie wielokrotnie łupiona przez ludzkie plemiona, bandy zwierzoludzi, orków, goblinów i inne kreatury. Mimo to podnosi się z gruzów i kwitnie, wykorzystując doskonałe handlowe położenie na przecięciu Talabeku i Reiku. Otocona fortyfikacjami osada zyskuje miano „Bogatej wsi”, czyli Reichsdorfu. Z czasem nazwa zmienia się w Reikdorf, a otaczające ją ziemie w Reikland.

## -30 KI

Kometa o dwóch ogonach przecina niebo, ozajmując narodziny Sigmara, syna Björna, wodza reikdorskich Unberogenów. Podążając za nią, oszalałe plemię orków napada na ludzi, a podczas walk ginie matka Sigmara, Griselda. Z tego powodu chłopiec na całe życie znienawidzi zielonoskórych.

## -15 KI

Kupiecka karawana z Karaz-a-Karak wpada w orczą zasadzkę, a król Kurgan Żelaznobrody dostaje się do niewoli. Ozwadza go Sigmar, który zostaje obdarowany przydomkiem *dawonger*, czyli „przyjaciel krasnoludów” oraz wspaniałym, magickim młotem Ghal-Maraz.

## -8 KI

Po śmierci ojca Sigmar zostaje wodzem Unberogenów.

## -7 KI

Sigmar pojmuje, że zielonoskórzy stanowią zagrożenie, z którym jego plemię nie poradzi sobie własnymi siłami, i zaczyna proces jednoczenia ludzkich szczeprów.

## -2 KI

Po kilku latach wojen i zabiegów dyplomatycznych Sigmar doprowadza do związku dwunastu ludzkich plemion pod swoim przywództwem jako Wielkiego Wodza i sprzymierza się z kolejnymi.

## -1 KI

*Pierwsza bitwa o Przełęcz Czarnego Ognia.* Największa horda orków i gobelinów, jaką widział świat, została pokonana przez sojusz ludzi i krasnoludów pod wodzą Sigmara i króla Kurgana, kończąc tym samym wielowiekowe zmagania Wojen Goblińskich.

## 0 KI

Sigmar zostaje koronowany na Imperatora dwunastu plemion i tak powstaje Imperium. Krasnoludzki kowal run Alaryk Szalonny ma wykonać dwanaście mieczy, po jednym dla każdego z wodzów, które mają być symbolem ich pozycji oraz podziękowaniem za trudy i poświęcenia, których dokonali, by zakończyć Wojny Goblińskie.



## 1 KI

*Pierwsza wojna przeciwko Chaosowi.* Nowo powstałe Imperium zostało napadnięte przez Morkara Zjednoczyciela, Wszechwybrańca Chaosu. Wojna jest krótka, rozpaczliwa i krwawa. Morkar ginie z ręki Sigmara w trakcie całodniowej bitwy, która podobno rozszczepiła ziemię i rozdarła niebo.

## około 2 KI

Sigmar mianuje dwunastu wodzów księciątami. Uczeni wywodzą tytuł od klasycznego słowa „komes”, czyli „towarzysz”, ponieważ ludzie ci towarzyszyli mu na polach bitew przeciwko zielonoskórem i plemiom Chaosu z północy.

## około 7 KI

Sigmar zabija nekromantę Moratha i zabiera mu Koronę Magii. Rozpoznając jej złą moc, chowa artefakt głęboko pod Reikdorferem.

## 11 KI

*Bitwa o Moczary Draken.* Wielki Zaklinacz Konstant Drachenfels staje na czele armii gobelinów i demonów i atakuje nową stolicę Sigmara, ale doznaje pierwszej porażki w swym wiecznym życiu. Jej wspomnienie będzie go nękać, nawet gdy wiele wieków później odzyska w końcu siły.

## 15 KI

*Bitwa na rzece Reik.* Nagash, Władca Nieumarłych, zbiera nieprzebraną ciżbę żywych trupów i z jej pomocą próbuje odebrać Sigmowi Koronę Magii. Nieumarli prawie zwyciężają nad sojuszem ludzi i krasnoludów, ale Sigmar w koñcu powala Nagasha, którego wojska rozsypują się w pył.

## 50 KI

Po pięciu dziesięcioleciach niezwykłych rządów Sigmar znika. By zachować jego dzieło i uniknąć anarchii, dwunastu wodzów wybiera jego następcę spośród swego grona. Nowym Imperatorem zostaje Siegrich z plemienia Asobornów. Tak księcięta zostają Księzetami-Elektorami, każdy z nich składa przysięgę, że będzie towarzyszem i obrońcą nowego Imperatora.

## 51 KI

Imperator Siegrich I ginie w podejrzанym wypadku. Po niespokojnym miesiącu jego następcą zostaje książę Heidrich z plemienia Unberogenów, z powrotem przenosząc stolicę do Reikdorfu.

## 69 KI

Do Reikdorfu przybywa Johann Helstrum, który twierdzi, że doświadczył wizji na temat Sigmara. Naucza, że był świadkiem jego wniebowstąpienia i ubóstwienia. Tęsknota za Sigmarem jest wśród Unberogenów tak wielka, że Helstrum szybko znajduje u nich posłuch.

## 73 KI

Johann Helstrum wznosi w Reikdorcie świątynię ku czci Sigmara. Przejedzie do historii jako pierwszy Wielki Teogonista kultu Sigmara i człowiek, który dostrzegł jego boskość.

## około 100 KI

Imperator Heidrich I otrzymuje dwanaście mieczy, które wiek wcześniej zamówiono u Alaryka Szalonego. Każdy z Runicznych Kłów jest niezwykłą bronią o wielkich mocach. Ostrza trafiają do wodzów plemion, a z czasem staną się symbolem Książąt-Elektorów.

## 246 KI

W Reikdorcie końca dobiera budowa Wielkiej Świątyni Sigmara, która staje się centrum kultu obejmującego całe Imperium. Jego gwałtowny rozwój doprowadza do konfliktu z kultami Ulryka i Taala.

## 990 KI

Imperator Ludwig I, potocznie nazywany Grubym, nadaje Wielkiemu Teogoniście prawo głosu podczas wyboru Imperatora. Elektorzy protestują, inne wiary są oszolomione jawnym faworyzowaniem jednej z nich, ale Imperator nie zwraca na to uwagi, bardziej zainteresowany wystawnymi obiadami, które w Reikdorcie ufundował dla niego kult Sigmara.

## 1000 KI

Tysiąc lat po koronacji Sigmara na Imperatora jego wyznawcy wznoszą nową Wielką Świątynię w Reikdorcie. Ta największa budowla sakralna w Imperium umacnia najważniejszą pozycję kultu Sigmara w Reiklandzie. W ramach obchodów Tysiąclecia Imperium Imperator Ludwig prześmianował stolicę na Altdorf, by podkreślić jej znaczenie i wiek.

## 1053-1115 KI

Rządy Borysa Złotobiernego. Imperator Borys I okazuje się szczególnie skorumowany i niepopularny, a jego panowanie przechodzi do historii pod znakiem wyśrubowanych podatków, słabości władzy i całkowitego zaniedbania armii.

## 1106-1110 KI

*Powstanie w Drakwaldzie.* Zwierzoludzie oraz inne wszeteczne kreatury wylewają się z Drakwaldu, pałac i rabując wsie, miasta i zamki w całej prowincji. Kiedy ostatni dziedzic Drakwaldu został zabity w bitwie przez ogromnego bestigora, Imperator Borys I postanowił, że jego Runiczny Kiel zostanie złożony w Altdorfie. Oficjalnie władca obiecał go oddać, gdy objawi się zany spadkobierca, ale prywatnie nigdy nie zamierzał tego zrobić.

## 1111-1115 KI

*Czarna Zaraza.* Przez Reikland przechodzi zaraza, która zabija dziewięciu na dziesięciu ludzi, a z połowy ocalonych czyni kaleków. Z Pod-Imperium atakują skaveny. Imperator Borys I umiera w 1115 roku, ale na tronie wstępuję żaden następca, co prowadzi do anarchii i zamieszania.



## 1115-1124 KI

*Szczurze Wojny.* Skaveny systematycznie niewolą ludność Imperium, doprowadzając Drakwald do całkowitego upadku. Książę-Elektor Mandred z Middenheim organizuje rozpaczliwą obronę i z pomocą elfich sojuszników z Lasu Lauleorn odpiera rajad szczuroludzi, zmuszając ich do odwrotu pod ziemię. Gdy walki dobiegają końca, Mandred zostaje ogłoszony Imperatorem przez trzech pozostałych przy życiu elektorów.

## 1152-1359 KI

*Wiek Wojen.* W 1152 roku z łap skavenskich zabójców ginie Mandred II. Elektorzy nie są w stanie wybrać jego następcy, bo bardziej zaprzatają ich wojenki i podjazdy przeciwko sąsiednim prowincjom. Bezkrólewie trwa ponad dwa wieki, ale podczas niego książęta Reiklandu rządzą swoją prowincją, nie zwracając uwagi na toczące się wojnę domową.

## 1359-1547 KI

*Rządy Dwóch Imperatorów.* Desperacka próba zakończenia rozlewu krwi kończy się zjazdem elektorskim w Altdorfie. Przewaga jednego głosu obwołany Imperatorem i koronowany zostaje książę Wilhelm ze Stirlandu, ale z jego wyborem nie godzi się księżna Ottila z Talabeklandu, która ogłasza, że wybory zostały sfałszowane. Wraca do Talabheim, gdzie ogłasza się Imperatorową z poparciem kultów Taala i Ulryka. Na tysiąc lat delegalizuje wiarę sigmaryczkę w Talabheim, przyczyniając się do eskalacji wojny domowej.

## 1421 KI

Przemysł stoczniowy przynosi coraz większe znaczenie altdorfskiemu Reiksportowi. Wkrótce na rzece Reik pojawiają się statki prawdziwie wysokiej jakości.

## 1489 KI

Zaniepokojony potęgą okrętów z Talabheim, Carroburga, Nuln i Marienburga, książę Reiklandu zarządza budowę floty wojennej. By ograniczyć możliwość inwazji od strony wody, w Altdorfie buduje się niskie mosty, przerzucone przez Reik i Talabek, by uniemożliwić większym jednostkom żeglugę rzeczną.

## 1547-1979 KI

*Rządy Trzech Imperatorów.* Gdy Książęta-Elektorzy nie popierają kandydata Kultu Sigmara, dochodzi do nieudanego zamachu. Władca Middenlandu oznajmia, że wybory zostały sfałszowane, i ogłasza się prawowitym Imperatorem. Wspiera go kult Ulryka, który niedługo wcześniej wszedł w spór z talabeklandzkimi Imperatorami.

Rozpoczynają się Rządy Trzech Imperatorów: Elektorskiego, rezydującego w Altdorfie i wspieranego przez kapłanów Sigmara, Ottiliańskiego, za którym stoi kult Taala, oraz Wilczego, popieranego przez kult Ulryka. Wojna domowa przybiera na sile.

### około 1450-1550 KI

Rycerze powracający z wypraw do Arabii zakładają w Reiklandzie nowe zakony rycerskie i ich domy zakonne. Wznoszą też pierwszą świątynię Myrmidii w Altdorfie – skromny budynek, którego budowę opłaca Zakon Płonącego Słońca.

### 1681 KI

*Noc Niespokojnych Zmarłych.* W Ogrodach Morra budzą się umarli. Ciała wstają z grobów, kości klekoczą i martwi kroczą pośród żywych, budząc grozę i przerażenie. Całe miasta zostają przetrzebione, zanim świat położy kres nienasyconemu głodowi trupów.

### 1707-1712 KI

ŁOÖOMOT! *Gorbad i pierwsze oblężenie Altdorfu.* Wykorzystując rozłam w Imperium, orczy wódz Gorbad Żelazny Pazur łupi wielką prowincję Sollandu, plądruje Nuln i znaczną część Wissenlandu, a na koniec wdzięra się do Reiklandu, obracając w zgłiszczą jedna trzecia tutejszych osad. Fala zielonoskórych rozbija się dopiero o mury Altdorfu, ale podczas oblężenia miasta ginie jego książę i Imperator Elektorski Sigismund IV.

### 1940 KI

Zatruta Uczta. Wielki Zaklinacz Konstant Drachenfels dokonuje aktu jednej z najbardziej niegodziwych zbrodni, zapraszając Imperatora Elektorskiego Carolusa II i cały jego dwór oraz rodzinę na ucztę do swego zamku. Drachenfels truje ich i pozostawia sparaliżowanych, by zmarli z głodu, siedząc wokół suto zastawionych stołów. Za jednym zamachem wygasza wiele zanych rodów z Reiklandu, destabilizując politykę prowincji i dwór Imperatorów Elektorskich.

### 1979-2303 KI

*Ciemne Wieki.* Księżna-Elektorka Magritta z Jałowej Krainy zostaje wybrana Imperatorką, ale kult Sigmara odmawia jej ukoronowania, podobnie jak innych ewentualnych kandydatów, pozostawiając tron Imperatora Elektorskiego pustym. Cały system władzy w Imperium wali się i wkrótce prowincje zwracają się przeciwko sobie, a poszczególni władcy sięgają po przeróżne tytuły, kiedy nowe królestwa, hrabstwa i księstewka powstają i upadają podczas wojny domowej, rozdzierającej ziemię ludzi.

### 2010-2146 KI

*Wampirze Wojny.* Imperium rozpada się na tysiące zwalczających się wzajemnie państwek, a wampirzy władcy Sylvanii wykorzystują ten zamęt. Trzech z nich rusza na wojnę z podzielonym Imperium, ale za każdym razem zostają pokonani przez niecodzienne i przedziwne sojusze, ryzykowne działania i przemyślne strategie.



### 2051 KI

*Drugie oblężenie Altdorfu.* Wampirzy władcza Vlad von Carstein zostaje zabity podczas walk, a jego żona Izabella von Carstein po pełni samobójstwo, niezdolna do zniesienia wieczności bez niego. Ich armie rozpadają się na dziesiątki zwalczających się stronników, kładąc kres pierwszej wampirzej wojnie.

### 2100 KI

Po nierozstrzygniętej bitwie czterech armii, która zakończyła się wielokrotnymi próbami skrytobójczymi, przeprowadzonymi przez rzekomych sojuszników Imperium, zapada decyzja, by wybrać Imperatora, którego uznają wszystkie zwaśnione stronnictwa. Najpopularniejszym kandydatem jest książę Helmut, ale na jaw wychodzi, że jest on tak naprawdę zombie pod władcą Kon-

rada von Carsteina, wampirzego władcę, z którym toczona jest wojna. Tak kończy się próba obwołania jednego Imperatora.

### 2135 KI

*Trzecie oblężenie Altdorfu.* Niespodziewana zimowa ofensywa Manfreda von Carsteina dociera do murów miasta, które dochodzi do siebie po letnich zamieszkanach, ale zostaje odparta, kiedy Wielki Teogonista Sigmara używa zakazanych czarów, by odczynić nekromantyczną magię wampirzego władcę.

### 2203 KI

W Zamku Drachenfels otwiera się szczelina prowadząca do Królestwa Chaosu, co prowadzi do śmierci niemal wszystkich między Bögenhafen a Ubersreikiem. Po ponad tygodniu grozy szczelina zamknięta jest w tajemniczy sposób.

### 2302-2304 KI

*Wielka Wojna przeciw Chaosowi.* Asavar Kul, Wieczny Wybraniec Chaosu, prowadzi niewyobrażalną hordę na Kislev, obracając w perzyne wszystko, co znajdzie się na jego drodze. W odpowiedzi Magnus von Bildhofen, szlachcic z Nuln, któremu objawił się Sigmara, gromadzi wokół siebie podzielone siły Imperium. Młodzieńiec przekształca je w wielką armię i rusza na ratunek najechanemu sąsiadowi. Pokonuje Asavara Kulę u Bram Kisleva. W tej bitwie Magnusa wspomagali liczni sprzymierzeńcy: Kislevczycy, krasnoludy i elfy.

### 2304-2369 KI

*Rządy Magnusa Pobożnego.* Magnus von Bildhofen zostaje wybrany na Imperatora, po raz pierwszy od tysiąca lat jednocześnie prowincję Sigmara pod jednym sztandarem. Wykorzystując popularność, którą przyniosła mu wygrana wojna przeciwko Chaosowi, wprowadza szerokie reformy, mające wyeliminować korupcję, która rzuciła Imperium na kolana. Ustanawia prawa ograniczające władzę możnych, kultów, gildii i innych organizacji. Nadzoruje utworzenie wielu nowych instytucji: imperialnej armii, floty oraz, co wzbudza kontrowersje, Kolegiów Magii w Altdorfie. W ten sposób praktykowanie sztuk tajemnych po raz pierwszy w historii Imperium staje się legalne.

## 2308-2310 KI

*Trzecia wojna z Parravonem.* Bretońskie księstwo Parravon dokonuje invazji na Reikland przez Przełęcz Szarej Pani pod pretekstem złamania pradawnych traktatów. Przyczyna ma być powołanie nowej armii prowincji. Bretończycy zostają szybko odparci, a w następnym roku rozpoczyna się oblężenie Parravonu. Po roku podjazdów i potyczek pod wysokimi murami twierdzy, a także pojedynek w ciskaniu obelgami, król Bretonii i Imperator Magnus I podpisują traktat pokojowy, kończąc tę wojnę.

## 2402-2405 KI

*Czwarta wojna z Parravonem.* Bretońskie księstwo ponownie dokonuje najazdu na Reikland przez Przełęcz Szarej Pani. Ubersreik zostaje dwukrotnie oblężony, ale pozostaje niezdobyty. Pokój przynosi interwencja Imperatora Dietera IV, który płaci Parravończykom bardzo wysoki okup, wzbudzając tym ogromną krytykę na dworze.

## 2415 KI

*Noc Tysiąca Magicznych Pojedynków.* Pośród Kolegiów Magicznych wybucha wojna, skutkiem której znaczne połacie Altdorfu zostają zburzone, a sześciu z ośmiu Patriarchów ginie. Kult Sigmara wymusza na księciu miasta i Imperatorze Dieterze IV zamknięcie Kolegiów. Wielu magistrów zostaje straconych, a czasy legalnego praktykowania magii w Imperium dobiegają końca. Wielu z tych, którzy przeżyli czystkę, ucieka i nigdy nie wraca do stolicy.

## 2420-2424 KI

*ŁOOGOT! Grom!* Gobliński wódz Grom Brzuchacz staje na czele ogromnej ciżby zielonoskórych, łupiąc i paląc wiele reiklandzkich miast oraz wsi. Niepokonany prze na zachód, aż dociera do wybrzeża, gdzie okrętuje swe siły. Brak wsparcia magistrów z zamkniętych Kolegiów Magicznych jest uznawany za przyczynę wielokrotnych klęsk armii Reiklandu.

## 2429 KI

Dzięki przekupieniu Imperatora Dietera IV prowincja znana dotąd jako Zachodnia Kraina wykupuje sobie niepodległość, przeprowadza reformy i ustanawia państwowość

jako Jałowa Kraina ze stolicą w Marienburgu. W atmosferze skandalu Książęta-Elektorzy pozbawiają Dietera tronu, stosując prawa przeciw korupcji, które ustanowił wiek wcześniej Magnus Pobożny. Władzę obejmuje wielki książę Wilhelm z domu Holswig-Schliestein z Reiklandu, który zostaje Imperatorem Wilhelmem III i daje początek dynastii, która rządzi do dziś.

*Bitwa o Bagno Grootscher.* Pod presją Książąt-Elektorów Wilhelm III zbiera armie i rusza przeciwko Jałowej Krainie, by zająć Marienburg. Późną jesienią wojska spotykają się na Bagnie Grootscher, niedaleko Siertu. Wojska imperialne ponoszą klęskę w starciu z marienburską flotą i dobrze wyszkolonymi najemnikami, których wspiera magia Wysokich Elfów, sprzymierzeńców Jałowej Krainy. Wilhelm III niechętnie uznaje niepodległość dawniej prowincji, ale odmawia podpisania traktatu pokojowego. Marienburg godzi się na zawieszenie broni, a nowa granica zostaje wyznaczona na Sierce.



## 2430 KI

Zbulwersowany niedołestwem armii w starciu z marienburską flotą i elfimi magami, Wilhelm III po piętnastu latach otwiera na nowo Kolegium Magii oraz inwestuje spore sumy w przemyśl szkutniczy skupiony wokół Reiksportu.

## 2431 KI

*Wielki Pożar Altdorfu.* Ogień wybucha w niedawno otwartym Kolegium Płomienia po nieudanym rzuceniu czaru. Pożar pochłania wiele budynków. Choć doradczy przekonują Wilhelma III, by ponownie za-

bronił działalności uczelni, ten postanawia tego nie robić, ale poddać je większemu nadzorowi ze strony kultu Sigmara.

## 2453 KI

*Czwarte oblężenie Altdorfu.* Arkhan Czarny, król-licz, atakuje Reikland na czele niezliczonych zastępów nieumarłych i maszeruje na Altdorf. Kiedy rozpoczyna się oblężenie, licznie niepostrzeżenie wkrada się do Najwyższej Świątyni Sigmara i kradnie stamtąd owianą złą sławą księgi Liber Mortis. Kilka minut później jego armia rozpada się, pozostawiając po sobie setki tysięcy trupów.

## 2480 KI

Konstant Drachenfels ginie w swym zamku z ręki księcia Oswalda von Konigswalda z Ostermarku.

## 2483 KI

Imperator Lutipold podpisuje z Jałową Krainą umowę, pozwalającą okrętom imperialnej marynarki wojennej przepływać przez Marienburg. Po raz pierwszy od secesji Marienburga flota Reiklandu wychodzi na otwarte morze, choć opłaca to niebotycznie wysokimi mytami.

## 2502 KI

Imperator Lutipold umiera we śnie, a kollegium elektorskie wybiera na tron jego syna, który przyjmuje imię Karla-Franza I. Koronacja odbywa się w Wielkiej Świątyni Sigmara w Altdorfie.

## 2505 KI

Dramaturg Detlef Seirk wystawia na Zamku Drachenfels ambitną sztukę dla Imperatora Karla-Franza i jego dworu. Przedstawienie nieomal kończy się tragedią dla wszystkich zebranych.

## 2508 KI

Malathrax Potężny, ogromny Smok Płomienia Zagłady, terroryzuje Vorbergland, paląc wsie i szlachcąc trzodek, ale zostaje odpędzony na północ. Imperialny pościg trwa kilka miesięcy i kosztuje życia wszystkich rycerzy Zakonu Czarnego Miecha. Smok ginie w końcu z ręki Wielkiego Łowczego Markusa Wulfharta, który posyła w jego serce trzy celne strzały.

# POLITYKA

Reikland jawi się jako postępowe, cywilizowane księstwo, odróżniające się od bardziej zacofanych prowincji wchodzących w skład Imperium. Rządy sprawuje władca noszący tytuł „Wielkiego Księcia Reiklandu”. Przymiotnik „wielki” podkreśla, że elektor ma prawo wyboru Imperatora, który będzie panował po śmierci obecnego. Ziemia wielkiego księcia są podzielone między przeróżne maści hrabiów, diuków, margrabiów, możnych kapelanów, opatów i innych. Mniejsze jednostki administracyjne, których władcy składają przysięgę wierności wielkiemu księciu, nazywane są „Domenami Reiklandzkimi”. Rządzą nimi od wielu pokoleń te same rodziny lub instytucje, których wpływy w danych regionach są utrwalone tradycją. Rozporządzenia wielkiego księcia są ratyfikowane przez „Zgromadzenie Reiklandu”, w którego skład wchodzą zarządcy majątków reiklandzkich. Podczas reform państwa, które dwa wieki wcześniej wprowadził Magnus Pobożny, korona zagwarantowała sobie pewne niezbywalne przywileje, w tym prawa do: zaciągu armii Reiklandu i dowództwa nad nią, nałożenia nadzwyczajnych podatków w wyjątkowej sytuacji oraz bicia nowej monety i zwołania Najwyższego Sądu Włodarzy, przed którym postawić można najmożniejszych oskarżonych o popełnienie zbrodni.

## RADA REIKLANDU

Codzienny trud rządów nad prowincją spoczywa na barkach Rady Reiklandu, w skład której wchodzi dziesięciu wysokich dostońników. Rada spotyka się co tydzień w Komnacie Wilhelmijskiej w altdorfskiej Volkshalle, gdzie omawiane są sprawy wielkiej wagi. Rzadko kiedy podczas narad obecnych jest więcej niż sześciu urzędników, a wielki książę prawie nigdy nie zaszczyca ich swoją obecnością.

## Wysocy dostońnicy Reiklandu

Tych dziesięciu wysokich dostońników jest powoływanych przez wielkiego księcia. Gmin nie ma co marzyć o audiencji u któregokolwiek z nich, ale ich wysłanników, reprezentantów i urzędników spotyka się na co dzień.

## Dostojny Opiekun Tronu

Ten bliski doradca Wielkiego Księcia przewodzi spotkaniom Rady Reiklandu, kiedy elektor nie może prowadzić ich osobiście. Obecnie Dostojnym Opiekunem Tronu jest spokojny graf Archibald von Lilahalle. Na stanowisko to został mianowany po tym, jak przyjął na siebie cios sztytem, który miał zabić Imperatora Lutipolda, i ocalił w ten sposób życie władcę. Trwałe i bolesne rany przykuły go do napędzanego parą wózka inwalidzkiego, co uniemożliwia mu faktyczne zasiadanie na tronie. Na tę ironię głośno wskazują tylko niemądrzy i nieroztropni.

## Dostojny Namiestnik

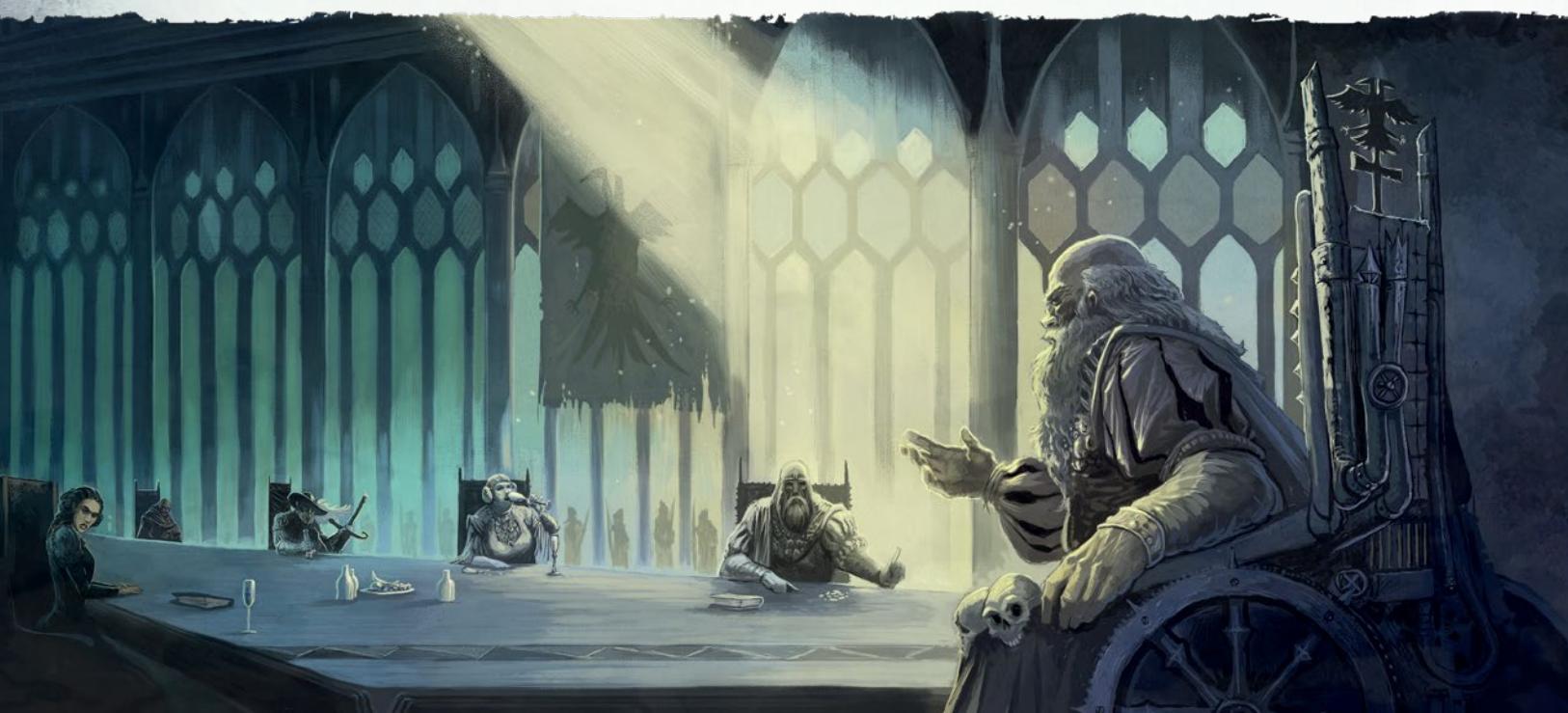
Namiestnik jest jedynym urzędnikiem, któremu przysługuje prawo do osądzenia w sprawie zbrodni popełnionej przez władcę majątku reiklandzkiego. Rzadko ktokolwiek staje przed jego sądem, większość arystokratów ma bowiem zbyt rozległą władzę, by tak się stało. Z tej przyczyny funkcja ta ma znaczenie głównie reprezentacyjne. Mimo to Namiestnik należy do grona najbardziej szanowanych dostońników i zastępuje wielkiego księcia, gdy ten nie może lub nie chce przewodzić procesowi.

W czasach obecnych tę funkcję sprawuje arcyksiążę Adelbert von Bögenberg, cichy mężczyzna, który ma niewielkie pojęcie na temat prawa, ale potrafi przejrzeć człowieka. Wielki Książę Reiklandu znaczną część swego czasu poświęca polityce, dlatego na barki Namiestnika spada trud codziennego zarządzania prowincją, co przynosi wiele utrapień Dostojnemu Opiekunowi Tronu.

## Dostojny Skarbnik

Do obowiązków Dostojnego Skarbnika należy sprawowanie pieczy nad finansami Reiklandu i zbieranie podatków. To bardzo ważne stanowisko jest piastowane przez bliskich sprzymierzeńców korony.

Obecnie funkcję Dostojnego Skarbnika pełni podstarzała, choć wciąż błyskotliwa grafina Elena von Midwald, bliska przyjaciółka poprzedniego Wielkiego Księcia, znana z głośno wyrażanego zamilowania do dobrych win i przystojnych mężczyzn.



## Dostojny Ambasador

Dostojny Ambasador nadzoruje politykę zagraniczną Reiklandu i niesławną siatkę szpiegowską Altdorfu, znaną jako Czarna Izba. Urząd Dostojnego Ambasadora piastuje obecnie graf Liepmund Holzkrug, energiczny, nieustępliwy i ambitny człowiek, którego rodzina od lat współzawodniczy na altdorfskich salonach z domem Holswig-Schliestein. Jest znany ze swej mściwości i bezlitośnie prowadzonej polityki oraz zamilowania do łowów na rzadko spotykaną i egzotyczną zwierzęta.

## Dostojny Sędzia

Dostojny Sędzia ma ostatnie słowo w sprawach dotyczących wykładni reiklandzkiego prawa. Obyczaje i przepisy obowiązujące w prowincji są czymś znacząco innym od praw imperialnych.

Agatha von Böhrn, Lektorka Vereny, łączy dwie funkcje: Dostojnej Sędzi Reiklandu i Najwyższej Sędzi Imperium. Jest wielką znawczynią prawa i powszechnie uchodzi za jedną z najinteligentniejszych osób w Imperium. Wie bowiem doskonale, od kogo przyjmować łapówki.

## Dostojny Kanclerz

Dostojny Kanclerz jest zwierzchnikiem kancelarii Reiklandu, duchowym doradcą korony i powiernikiem Srebrnej Pieczęci.

Sprawująca funkcję Dostojnej Kanclerz Halma Habermann, Najwyższa Kapłanka Sigmara, to krzepka i muskularna kobieta o bladej cerze i rumianych policzkach. Choć zwykle sprawia wrażenie sympatycznej i uprzejmiej, to przy każdej okazji otwarcie występuje przeciwko Kolegiom Magii. Bezustannie krążą plotki na temat występów i zbrodni, jakich miała być świadkiem, kiedy służyła w Zakonie Srebrnego Młota.

## Dostojny Szambelan

Dostojny Szambelan zarządza pałacem w Altdorfie i połączoną z nim Volkshalle. To jedno z najbardziej wpływowych stanowisk w Reiklandzie, ponieważ żadna z najważniejszych decyzji w państwie nie może zapaść bez wiedzy szambelana.

Funkcję Dostojnego Szambelana pełni obecnie chuda jak patyk księżna Elza von Skaag. To osoba, która starannie planuje każde posunięcie i potrafi doskonale negocjować, a publicznie we wszystkich sprawach opowiada się za Imperatorem Karlem-Franzem. Plotka głosi, że mąż Elzy, książę Alardus von Skaag, jest bardzo niezadowolony, iż jego żona rezyduje w Altdorfie, a nie wraz z nim w Skaggerdorfe. Na tę sprawę zgłośla przeciwnie spogląda księżna, która co noc wyrusza na miasto, by bawić się i korzystać z życia, choć zawsze towarzyszą jej ochroniarze.

## Dostojny Wielki Marszałek

Do obowiązków pełniącego ten urząd należy dowództwo nad armiami Reiklandu, pilnowanie, by każda z nich była w należytym stanie liczbowym, odpowiednio dofinansowana i gotowa na każde wezwanie władcy.

Dostojnym Wielkim Marszałkiem jest teraz książę Kurt Helborg, doświadczony generał, przyjaciel i nauczyciel Wielkiego Księcia Reiklandu, Imperatora Karla-Franza. O Helboru mawia się, że jest znakomitym szermierzem, a jego rozliczne obowiązki sprawiają, że rzadko ma czas, by brać udział w posiedzeniach Rady, co akurat bardzo mu odpowiada.

## Dostojnik Wielkiej Heroldii

Dostojnik Wielkiej Heroldii dba o to, by kwestie heraldyczne i genealogiczne były uporządkowane i znajdowały się pod należytym nadzorem.

Obecnie funkcję tę pełni wiecznie uśmiechnięta grafina Matrella von Achern, kobietą, której genealogia w ogóle nie interesuje, za to pasjonują ją dworskie intragi polityczne. Do cna wykorzystała możliwości, jakie daje to niezbyt eksponowane stanowisko, zastępując Wielkiego Księcia w czasie wielu posiedzeń ważnych urzędników. Trudno przejrzeć jej maskę matczynej serdeczności, ale gdy to zrobić, ukazuje się jedna z najbardziej bezduszych i okrutnych osób w Reiklandzie.

## Dostojny Admirał

Dostojny Admirał stoi na czele Admiralicji Rzeki Reik, a tym samym dowodzi płynącej po niej flotą wojenną.

Obecnie Dostojnym Admirałem jest wiekowy Adalmann von Hopfberg, który od piętnastu lat rezyduje w Wielkim Hospicjum. Od tamtego czasu Admiralicja zarządza flotą, nie dbając o jego zdanie, wiedzę czy wpływy.

## ZGROMADZENIE REIKLANDU

Zgromadzenie Reiklandu zbiera się w Komnacie Holzkruga w altdorfskim Volkshalle. Jest ono odpowiedzialne za omawianie dekretów wydawanych przez Wielkiego Księcia Reiklandu. Może przyjąć je lub odesłać do ponownego sformułowania przez koronę wraz z sugestią odpowiednich poprawek.

Większość zarządców reiklandzkich dóbr nie ma czasu, by osobistie brać udział w obradach, dlatego w swoje miejsce przysyła potomków, małżonków, krewnych czy doradców. Dopiero sprawy wielkiej wagi mogą ściągnąć do Altdorfu zaniepokojonych moźdznych z całego Reiklandu. Wielki Książę korzysta z tego stanu rzeczy, wpływając poprzez swoich popleczników na stałych członków Zgromadzenia. Czyni to większość głosowań zaledwie formalnością.

## DOBRA REIKLANDU

Posiadłości reiklandzkie są zarządzane przez wasali Wielkiego Księcia. Mogą oni swobodnie dysponować ziemią, w tym dzielić ją pośród rodziny i przyjaciół, jeśli zechcą, ale nadawanie nowych tytułów musi zostać zatwierdzone przez Wielkiego Księcia i Radę Reiklandu.

Każda taka większa posiadłość jest zobowiązana do pewnych świadczeń na rzecz korony, które mogą mieć charakter zarówno wojskowy, jak i cywilny. Każda jednak musi wystawić i utrzymywać przynajmniej jeden regiment Armii Prowincji Reiklandu. W czasach spokoju żołnierze strzegą porządku, patrolują drogi i pilnują spokoju. Większość reiklandzkich majątków ma strukturę feudalną, to znaczy składa się z mniejszych jednostek terytorialnych zarządzanych przez drobniejszych wasali. Tytuły z nimi związane pozostają zwykle w rękach tych samych rodzin od wieków.

## PRZYKŁADOWE DOBRA REIKLANDZKIE

Baronia Böhrn to posiadłość znajdujący się w Vorberglandzie, zarządzany od czterech wieków przez dom Böhrn. Funkcję stolicy pełni miasto Siedlung, w którym rezyduje baronowa Agetta, posiadająca sześciu wasali. Trzy z nich jest posiadaczami tytułów dziedzicznych, są to: baron Markham z Siebbach, hrabina Osterhilda z Kaltenwaldu i baron Baltzer z Ettlindalu. Trzy niedziedziczne tytuły należą do ludzi wskazanych przez baronową Agettę: namiestnika Fabiana z Ort, namiestnika Luetholda z Koffu oraz kasztelana Fronika z Neumarktu. Trzej dziedziczní wasale mają w sumie siedmiu własnych wasali niższego szczebla.

Baronowa nie uczestniczy w spotkaniach Zgromadzenia Reiklandu, polega na wpływach swej młodszej siostry, Lektorki Agathy von Böhrn. Mieszkająca ona w Altdorfie, należy do Imperialnej Rady Stanu i Rady Prowincji Reiklandu, a także wykonuje obowiązki Lektorki Vereny.



## OSADY

Reikland szczerzy się opinią najludniejszej i najbardziej cywilizowanej z wielkich prowincji Imperium. Pomimo to jego ogromne obszary są pokryte przez dzikie, gęste lasy i pustkowia nietknięte ludzką ręką. Choć w porównaniu do kniei w innych częściach Imperium te lasy jawnie się jako bezpieczne, to w mrocznych zakątkach Reikwaldu czają się niebezpieczeństwa wszelkiego rodzaju.

Dwa i pół tysiąca lat od początków osadnictwa większość zamieszkałych terenów Reiklandu stanowią ziemie wzdłuż Reiku i jego dopływów. Rzeka łączy je lepiej i pewniej niż sieć dróg. Tylko na południu, w Vorberglandzie, nazywanym spichlerzem Reiklandu, wiejskie sioła oddalały się od wielkiej rzeki, połączone płatanią traktów i dobrze utrzymanych kanałów.

## ALTDORF I OKOLICZNE MIASTA

Powiada się, że wszystkie drogi i rzeki prowadzą do Altdorfu, największego i najbogatszego miasta Imperium. Jednak poza jego wysokimi białymi murami znajduje się wiele miejsc, które warto odwiedzić. Liczne miasteczka, zarówno duże, jak i mniejsze, rozsypane są po Reiklandzie, zwykle pełniąc funkcję centrów handlu i rzemiosła. Coraz więcej z nich nosi miano „freistadtów”, czyli „wolnych miast”. Dzięki niemu mogą same zarządzać swoimi sprawami, a władza zazwyczaj spoczywa w rękach rad składających się z mieszkańców, które działają niezależnie lub przy niewielkim wpływie wielmożów.

### Altdorf

Dwór Imperatora Karla-Franza I rezyduje w Altdorfie, stolicy Reiklandu i całego Imperium. Miasto wznało się dumnie tam, gdzie zbiegają się koryta Reiku i Talabeku, w miejscu, do którego

prowadzi większość traktów handlowych. Bez dwóch zdań Altdorf jest najbogatszym ośrodkiem Imperium. Miasto ciągle się zmienia i rozwija. Codziennie przybywają tu nowi ludzie z prowincji, ściągnięci wspaniałościami i przepychem stolicy. Zarządcy poszczególnych dzielnic prześcigają się w składaniu zamówień na rozbudowę. Bez przerwy wznosi się nowe mosty, domy i budynki. W tydzień prezentuje się tu więcej cudów inżynierijnych, niż inne miasta widzą w ciągu roku.

Altdorf jest miastem poruszanych parowymi silnikami mostów zwodzonych, niezliczonych wysepek, ogromnych kamienic i nieprzeliczonej ludzkiej ciżby. Nie da się przecisnąć przez kręte uliczki stolicy, nie poznawszy bliżej wielu całkiem obcych ludzi. Altdorf przyciąga kupców i dyplomatów z całego znanego świata i jest zakąskującym kosmopolitycznym miastem. Można tu spotkać przedstawicieli wszystkich warstw społecznych, ras, wyznań i różnorakiego pochodzenia. Nawet czarodzieje są pospolitym widokiem, a ludzie reagują na ich obecność nadzwyczaj spokojnie, rzucając im tylko podejrzliwe spojrzenia i mamrocząc ochronne modlitwy.

Przybyszów zaskakuje liczna elfia społeczność, zamieszkująca kwartał domów w pobliżu Reikspuportu – dzielnicy portowej otwartej dla jednostek oceanicznych, gdzie znajdują się stocznie i dokи floty imperialnej. Ten dystrykt został założony sto lat temu przez możnych kupców Wysokich Elfów, którzy prowadzili interesy na Reiku ze swych marienburuskich kantorów. Sojusz Imperium z krasnoludami ma swe korzenie w czasach Sigmara, dlatego wiele ich klanów osiadło wśród ludzi, tworząc trzymające się razem społeczności. Niektóre z nich od niezliczonych pokoleń dbają o murarkę i roboty kamieniarskie w miastach, choć uparta natura i duma nie pozwalają im nazwać Altdorfu domem. W mieście znajduje się też przeważna społeczność niziołków, która trudni się głównie wyrobem zacnego jadła i piw, podawanych w oberżach i karczmach, w znacznej części ochranianych przez liczne stoleczne ogry. W Altdorfie można też spotkać inne niezwykłe stworzenia, choć by je zobaczyć, należy udać się do zoo. Tam można podziwiać zamknięte w klatce Plugastwo ze Stirlandu czy Drakwaldzką Belkotbestię, wystawione na widok publiczny ku uciesze gawiedzi.

Liczna i zróżnicowana populacja miasta sprawia, że Altdorf „cieszy się” pewną cechą szczególną. Jest to świąd, nazywany tyleż żartobliwie, co niestety trafnie, „Wielkim Fetorem”. Podczas gorących letnich miesięcy unosi się nad Altdorfskimi Mierzei i staje się tak intensywny, że bogaci mieszkańcy uciekają na wieś lub pod dachy skąpanych w słońcu bogatych pałaców w Grenstadt w południowym Averlandzie.

Wiecznie obecny smród nie ułatwia życia mieszkańcom Altdorfu, temu motłochowi, który znany jest z tego, że burzy się przy każdej nawet zmyślonej okazji i opiera wszelkim nowym podatkom. Jego złość mogą wywołać z pozoru niewinne decyzje rajców czy wielmożów. I choć niekiedy te protesty są w pełni uzasadnione, to korona zdaje się lubować w ich tłumieniu, rozpoczętym przez tych, co odważyli się wyjść na ulice.

Altdorf jest też szanowanym ośrodkiem akademickim. Synowie i córki wielu szlachetnych domów kształcą się na Uniwersytecie, chociaż większość wykazuje niespecjalne zainteresowanie rozwojem nauki. Ci, którzy przejawiają inklinacje naukowe, ale mają pustą kieszeń, trafiają do świątyni bogini mądrości Vereny, dającej

schronienie pobłogosławionym inteligencją. Sławną Akademią Inżynierii, założoną przez tileańskiego geniusza Leonardo da Miragliano, mieści się wewnątrz murów miejskich. Tutaj najodważniejsi i najbardziej lekkomysli mieszkańcy Imperium projektują nowe bronie, które ognistym deszczem mają siać śmierć i zniszczenie pośród wrogów ludzkości. Nie jest niczym dziwnym, że od czasów jej ufundowania Akademii trzeba było odbudowywać przynajmniej tuzin razy.

Najważniejszą, ale i najbardziej tajemniczą placówką edukacyjną Altdorfu są Kolegia Magii. Ufundowane dwa wieki temu z rozkazu Magnusa Pobożnego, funkcjonują według nauk i wykładni elfiego mistrza wiedzy Teclisa. W Kolegiach kształci się tych, którzy przejawiają magiczne zdolności, by wykorzystali swój dar do obrony Imperium. Od lat krążą uporczywe plotki na temat tego, jak złowróźny wpływ na świat materialny ma tak duża liczba użytkowników magii żyjących jeden obok drugiego. Ulice miasta mają się z tego powodu wić, a budynki niektórych Kolegiów są podobno ukryte przed wzrokiem wszystkich, prócz niewidzialnych, pobłogosławionych lub przeklętych darem wiedźmiego wzroku, ale mało kto wierzy w takie bajania.

Świątynia kultu Sigmara stanowi ponury kontrapunkt dla tajemniczych budowli Kolegiów Magii. Przypomina ona o wrogości wobec wiedźm i magistrów, którzy zeszli z prawowitej ścieżki. Miasto jego żywym centrum wiary. Dwa i pół tysiąca lat temu Sigmar przyszedł na świat, został wychowany i koronowany na Imperatora w obrębie murów obecnie okalających Altdorf. Nic zatem dziwnego, że wznosi się tu więcej świątyń Młotodzierżyci niż w innych miastach Imperium razem wziętych. Nie bez powodu mawiają „ciśnij w heretyka kamieniem, a odbije się i trafi w świątynię Sigmara”.

## SPECJALNA PRZESYŁKA

Kupiec oferuje niezwykle dużą sumkę za dostarczenie pewnej przesyłki. Kłopot polega na tym, że jest ona zaadresowana do jednego z Kolegiów Magii, a handlarz twierdzi, że przeraźliwie obawia się czarodziejów. Co gorsza, nikt nie wie na pewno, gdzie znajduje się Kolegium Światła, które jest adresatem paczki. Niektórzy twierdzą, że mieści się ono poza „normalną przestrzenią”, cokolwiek to znaczy. Paczka w dotyku jest ciepła, a naciśnięta lekko vibruję. Czy posłańcy są aż tak złaknieni pieniędzy, by przyjąć zlecenie?

## Auerswald

Pelne życia miasto Auerswald wznosi się u zbiegu rzek Teufel, Traug i Ober, a więc nad jednym z najczęściej uczęszczanych i patrolowanych szlaków handlowych Reiklandu. Tutejszych mieszkańców cechują upór i determinacja, ale są także uroczy i słyną z ciętego języka, dzięki czemu nie obrażają się podczas nawet najbardziej żarłych negocjacji handlowych.

W imieniu grafa Ferdinanda von Wallensteina rządy nad Auerswaldem sprawuje rada miejska, ponieważ możnowładcą przedkładą luksusowe pałace w Altdorfie i w Nuln nad trudy rządzenia

miastem. Jego wuj, Adelbert von Wallenstein, jest szpakowatym, lecz krzepkim bykiem, który większość swego czasu spędza na trzebieniu goblinów i bandytów, którzy załęgli się w Reikwaldzie na wschód od miasta.

Większość budynków Auerswaldu przezornie wzniesiono na palach. Miasto znajduje się bowiem na terenach zalewowych Teufelu. Domy połączone są przyprawiającą o zawroty głowy i oczopląs płatanią kładek, mostów i drabin sznurowych, pośród których przyjezdni szybko się gubią. Ta konstrukcja zbiera krwawe żniwo pośród pijaków, którzy nie raz i nie dwa przelecieli przez barierki, by utonąć w błotnistych wodach po nocy pełnej pijackich ekscesów.

W ostatnich latach zaczęły krążyć plotki na temat działającego tu gangu szantażystów i oszustów, ale żaden z rzekomych świadków ich działalności nie dożył procesu, w którym mógłby złożyć zeznania.

## Bögenhafen

Największe i najlepiej prosperujące spośród miast targowych Vorberglanu, Bögenhafen leży w samym sercu Reiklandu na rozstajach wielkiej prowincji. Co więcej, miasto znajduje się w połowie drogi z Altdorfem do Monfort i jest ważnym przystankiem na szlaku handlowym z Imperium do Bretonii. Dobra ze wszystkich prowincji oraz te importowane zza granicy są wymieniane w Bögenhafen na drewno, wełnę i kopalinę, trafiające na rynek z Górz Szarych.

Bögenhafen leży na ziemiach grafa Wilhelma von Saponatheima, który pozostawia sprawy zarządzania miastem w rękach rajców. Przeważają wśród nich reprezentanci gildii kupieckiej oraz cechów przewoźników, dokerów i woźniców. Arystokrata nie mieści się w sprawy miasta, dopóki złoto szerokim strumieniem płynie do jego skarbcu. Dobra z północy są w Bögenhafen przeładowywane z wozów na barki rzeczne, a magazyny miejskie zwłaszcza są wypełnione po brzegi wszelkimi towarami, od zacnych win po najbardziej smakowite sery.

## BRUDNE INTERESY

Mieszkańcy Bögenhafen mają wiele powodów, by czuć dumę z rodzinnego miasta. Jednym z nich jest system kanalizacyjny, o który dba cech murarski. Ze ścieków korzystają nie tylko praworządni obywatele, ale i przestępcy. Miejscowy gang przemytników wykorzystuje kanały, by szmuglować towary, unikając myt i podatków. Ludzie na powierzchni są nieświadomi tego procederu.

Straż miejska regularnie zatrudnia co bardziej krzepkich obywateli, by przeczesywali kanały w poszukiwaniu oprychów i szubrawców. Jak można się domyślać, lotry nie są jedynym zagrożeniem, jakie czai się pod Bögenhafen...

## Dieddorf

Dieddorf jest jedną z licznych osad leżących nad Reikiem między Altdorfem a Nuln. Miasto i otaczające je wsie specjalizują się w uprawie zboża. Ziarno jest potem spławiane w dół nurtu do stolicy. Zależność od upraw oznacza, że gdy zemrą plony, Dieddorf może podzielić ich los. Pomimo złotych łanów otaczających miasto, przybyszom zdawać się może, że głównym towarem eksportowym jest tu dewocja. Magnus Pobożny wygłosił w Diedorfie płomienne kazanie, a wielu ludzi z daleka ściągało, by go wysłuchać.

Od tamtej pory Dieddorf jest ważnym celem pielgrzymek. Ściągają do niego sigmarycy pałnicy i peregryni, a w dni święte wiary populacja miasta często się podwaja. Pomimo niewielkiej liczby stałych mieszkańców, Dieddorf może się poszczęścić licznymi świętyniami Sigmara. Większość miejscowych rodzin ma krewnych w strukturach kultu.



## Dunkelberg

Dunkelberg jest najbardziej wysuniętym na południe ośrodkiem handlowym Reiklandu. Miasto położone jest na wzgórzach ciągnących się wzdłuż rzeki Grissen. Starsze i bogatsze dzielnice ustyuowane sa na ich zboczach. Daje to szlachcie i kupcom wystarczająco zamożnym, by wykupić stare posiadłości, piękny widok na pobliskie pola, łąki i wsie. Mimo tego, że Dunkelberg wciąż się rozrasta, miasto nie zatraciło swego prowincjalnego charakteru, za który odpowiadają głównie targi, odbywające się na jego krętych ulicach. Na straganach można nabyć inventarz żywy, miejscowe produkty, kilka gatunków doskonałych win owocowych, produkowanych w okolicznych wsiach, a także rękodzieło z południowego Vorberglanu. Miasto otaczają też „wybielane pola”, gdzie pośród upraw suszą się farbowane tkaniny.

Dunkelberg leży w cieniu Górz Szarych i niedaleko puszczy Gr-augrissen, przez co narażony jest na najazdy goblińskich plemion. Bogatsza część miasta jest więc dobrze ufortyfikowana i opasana wysokim kamiennym murem, ale dzielnice pozostają dużo słabiej chronione. Biedota nauczyła się na własnej skórze, że nie należy przywiązywać się zanadto do domów, dobytku czy bliskich.

## BIAŁE SIEROTY

Goblińskie napaści, zarazy i trudne życie sprawiają, że w Dunkelbergu jest nadzwyczajnie dużo sierot. Zamiast pozostawić je na pastwę losu, miejscowy władcy sfinansował budowę sierocińców, w których dzieci mogą znaleźć dach nad głową i strawę. Nie ma jednak nic za darmo: ubrane w białe mundurki dzieci muszą pracować, wybielając tkaniny. Odwiedzający Dunkelberg mogą się zdziwić, widząc armię dzieci harującą na polach, choć bardziej szokujące może być lekceważenie i okrucieństwo wobec nich, jakim cechują się možni. Siostra Alella ze świątyni Shalli od niedawna wyraża głośno zaniepokojenie losem dzieci, twierdząc, że spora ich liczba znika w podejrzanych okolicznościach. Kapłanka szuka śmiałów, którzy pomogą jej odkryć, co też naprawdę się z nimi stało.

## Eilhart

Otoczające miasto winnice są znane wśród wielbicieli wina w całym Starym Świecie za sprawą trunku, który bierze swoją nazwę od Eilhart. Uznawany jest on za jedno z najlepszych białych win reiklandzkich. Ceni się go za orzeźwiający i lekki bukiet, ale też za to, że nieważne, jak suto zakrapiany był poprzedni wieczór, następnego ranka kac nie dokucza tak, jak po innych napitkach. Ostatnim czasy Eilhart stało się też sławne w całym Reiklandzie, a nawet w odległym Marienburgu, za sprawą kwaśnych piw, do produkcji których wykorzystywane są miejscowe zboża i aromatyczny chmiel.

Z racji na wysoką jakość produkowanych trunków, Eilhart stało się celem wycieczek i rejsów rzecznych. Celem ich uczestników są degustacje lokalnych wyrobów w pijalniach, winiarniach i browarach. Plotka głosi, że nowa popularność piwa zrodziła

się z konieczności. Do miasta ostatnio ściągają bowiem masowo zwabieni wybornym winem Bretończycy i opróżniają z niego miejscowe piwniczki.

## Grünburg

Choć Grünburg leży z dala od głównych szlaków handlowych na Reiku, to przez miasto przepływa szeroki strumień towarów. Jednak to nie one są głównym źródłem jego bogactwa, a szkutnictwo. W miejskich stoczniach praca wre bez przerwy, w dokach powstają kolejne barki rzeczne, bez których handel na Reiku byłby niemożliwy.

Pola na południowy wschód od Grünburga wydają się sielskie i spokojne, ale nie bez kozery nazywane są Rzeźnymi Polami. Dawno temu zatrzymano na nich niepowstrzymany pochodór orczego wodza Gorbada Żelaznego Pazura. Bitwa zapisała się w annałach wojskowej historii Imperium jako starcie prawie w całości stoczone i rozstrzygnięte przez kawalerię obydwu stron. Z tego powodu Rzeźne Pola interesują i przyciągają archeologów, antykwariuszy i rabusiów, nader chętnych do wykopywania pamiątek z przeszłości spod przesiąkniętej krwią ziemi.



## Holthusen

Usadowione na brzegu rzeki Schilder, Holthusen stanowi ważny przystanek na szlaku handlowym między Eilhart a Marienburgiem. W jego magazynach przechowywane są głównie beczki piwa i wina. Holthusen słynie z wyrobu trwałych baryłek, a najlepszą opinią cieszą się Holthuseńskie Oksefty, beczki zdolne poノー wytrzymać uderzenie kuli armatniej bez szkody dla trunku w środku. Większość piwowarów i producentów wina z zachodniego Vorberglanu sezony swoje trunki w baryłkach z Holthusen. Ich sekretem jest to, że beczki są trzymane w piwnicach głęboko pod ziemią, by zawsze były odpowiednio chłodne.

Holthusen jest otoczone kilkoma kręgami palisad. Mieszkańcy miasta bezustannie mają się na bacznosci – choć niewielu bandytów jest dość bezczelnych, by zagrozić miastu, to zwierzoludzie z pobliskiego Reikwaldu często urządzają najazdy, atakując bez ostrzeżenia i szybko wycofując się w głąb kniei. Wielu holthuseńczyków uważa, że zwierzoludzi przyciąga niezaspokojony apetyt na wino, jednak inni obawiają się, że jest to przemożna żądza przelewania krwi. Mieszkańcy miasta regularnie podrzucają na skraj puszczy beczki najtańsze sikača, licząc na to, że trunk przebłaga zwierzoludzi i pozostawią oni miasto w spokoju. Jeśli dowiedzą się o tym łowcy czarownic, nie będą zadowoleni i z pewnością zechcą odszukać odpowiedzialnych za ten proceder...

## SZADZIOWE DRZEWO

Na polanie kilka kilometrów na północny wschód od Holthusen stoi najbardziej niezwykłe drzewo w całym Reikwaldzie. To budząca zachwyt sosna, którą przez cały rok pokrywa lód. Nazywana jest Szadziowym Drzewem, bo nigdy nie odtajała, a z jej gałęzi i konarów sypią się na ziemię lód, śnieg i szadź. Drzewo jest mroźne w dotyku, a każda siekiera, którą próbowało je ściąć, pękała po uderzeniu w zmrożoną korę.

Kult Ulryka uważa sosnę za świętostępcość i jest ona ważnym przystankiem na pielgrzymim szlaku w rejonie południowego Reiku dla wiernych tej religii. Badacze magii także interesują się Szadziowym Drzewem, ponieważ wykazuje ono przydatne, a więc i cenne, nadprzyrodzone właściwości. Ulrykanie rzadko radują się z obecnością czarodziejów, kręcących się wokół ich świętego miejsca, dlatego zdobycie kawałka jego kory jest trudnym i ryzykownym zadaniem. Z tej przyczyny Wysoki Magister Schlotter z Kolegium Płomienia oferuje sositą nagrodę dla tych, którzy będą dość odważni, by wyprawić się po to, czego pożąda, ale nie ma odwagi sam zdobyć.

## Kemperbad

Ta pradawna osada o zawiłej i skomplikowanej historii, Wielki Freistadt Kemperbad, znana jest z najlepszej brandy produkowanej w Reiklandzie. Choć leży na wschodnim brzegu Reiku, to walczyły o nią i rządzili nią możni z Talabeklandu, Stirlandu i Reiklandu. Przechodziła z rąk do rąk za sprawą małżeństw, przymierzy i wojen. W 1066 roku Kalendarza Imperium Borys Złotobierny nadał Kemperbadowi status wolnego miasta, a wraz z nim prawo do samorządu, na czele którego stoi miejscowa rada.

Położenie nad rzeką oraz prawo do samodzielnego stanowienia myt uczyniło z Kemperbadu bogate miasto. Tamtejsi kupcy uwielbiają przechwałać się zasobnością swoich kies, zbytkownie się strojąc, a ich kolorowe szaty zawstydzłyby pawie. W porównaniu z nimi skromni i zwyczajni ludzie wyglądają jak żebrycy. Nic dziwnego, że okoliczni możnowładczy łakomym okiem spoglądają na skarbce mieszkańców Kemperbadu i za pomocą szpiegów oraz prowokatorów próbują wprowadzić w mieście ferment.

## Schädelheim

Miasto leży w pobliżu Bagna Grootscher u zbiegu rzek Mos i Reik, do cna wykorzystując swoje umiejscowienie na szlaku z Marienburga do Altdorfu. Schädelheim szczyci się wielką liczbą tawern i noclegowni dla załóg oraz pasażerów przepływających barek. Po obydwu rzekach kursują promy przewożące podróżników z jednego brzegu na przeciwny. Miasto stanowi też ważny ośrodek centralny dla mieszkańców różnorakich osad, porozrzucanych po okolicznych mokradłach.

Na południe od centrum miasta wzrosła się wiekowa świątynia Morra, boga śmierci. Wielka, choć sypiąca się ze starości budowla została wznieciona, kiedy miasto dopiero powstawało, a być może nawet jeszcze przed jego założeniem. Z tej przyczyny

mieszkańcy są bardzo silnie związanymi z wiarą w Morra, co stanowi w Imperium rzadkość poza Ostermarkiem. W tradycyjnie sigmarnyckim Reiklandzie to nietypowa sytuacja. Okoliczni wyznawcy Młotodzierżycy chętnie by ją zmienili.

## Schilderheim

Miasto wznosi się dumnie tam, gdzie łączą się nurty Schilderu i Reiku. Schilderheim to jeden z najważniejszych ośrodków handlowych Reiklandu, a także tereny lęgowe zadziwiająco różnorodnych i licznych kolonii ptaków brodzących. Najbardziej charakterystyczne są czerwone żurawie, ptactwo osiadłe, które żeruje w Reiku, znane z tego, że używa kamieni do rozbijania muszli rzecznych małży.

Choć Schilderheim świetnie prosperuje, to gildia kupiecka i jego rajcy mają wielkie ambicje, biorąc się z przykładu Altdorfu i Marienburga. Cech dokerów, którzy także chcieli uszczknąć sobie, co im się należy, podniósł ostatnio ceny za obsługę portową. Decyzja ta okazała się nie w smak wielu, którzy swoją irytację postanowili pokazać na ulicach. Chcąc uniknąć opłat, część z kupców zdecydowała się handlować bezpośrednio z pokładów barek, wymieniając nie tylko towary, ale wręcz łodzie. Domy kupieckie uprawiające ten proceder spotykają ostatnio plagi niewyjaśnionych pożarów, kradzieży i zatonięć. Rzeczą jasna cech dokerski zaprzecza, jakoby jego szacowni członkowie mieli z tym cokolwiek wspólnego. Gildia kupiecka nie wierzy w te zapewnienia i sowiecie wynagrodzi tych, którzy znajdą dowody na to, że jest inaczej.

## Stimmigen

Źródłem zamożności miasta jest ważny most nad rzeką Ober, a także dostęp do sieci kanałów w Vorberglandzie. Dzięki temu przez Stimmigen przepływają liczne barki kupieckie, zmierzające do Ubersreiku, czyniąc z miasta jedno z najbardziej aktywnych centrów handlu w Suden Vorberglandzie. Miasto słynie też z sadów, w których rosną najsmaczniejsze jabłka w Reiklandzie. Odmianna nazywana ernwald jest ceniona za słodkość, a jednocześnie nutkę cierpkości. Rzeczą charakterystyczną, że jabłonie tego gatunku przyjmują się tylko wokół Stimmigen, próby ich sadzenia na innej ziemi spełzły na niczym. Oprócz sadowników i zazdrośnych ogrodników sława jabłek przyciągnęła liczną populację niziołków, których smakowite szarlotki i jabłeczniki, ciasta i kruszonki, a także wyśmienity cydr, można zakupić w cukierniach i piekarniach przez cały rok. Święto Ciasta na początku jesieni przyciąga wielu łakomuchów, zarówno o zasobnych, jak i chudych kiesach, dając im pospolu możliwość skosztowania wypieków, wzięcia udziału w degustacjach, konkursach jedzenia na czas i rozkoszowania podniebienia wszelkiego rodzaju słodkościami i wypiekami.

## Ubersreik

Miasto Ubersreik leży w pobliżu Przełęczy Szarej Pani, jednego z dwóch szlaków prowadzących przez Góry Szare do Bretonii. Z tego powodu jest często odwiedzane przez kupców z każdego zakątku Starego Świata. Wędrowców, którzy mogliby mieć niezbyt przyjazne zamiary, powstrzymywają ma Czarna Skała, potężna forteca, której mury łączą się z miejskimi. Ubersreik słynie z wielowiekowego sojuszu z klanami krasnoludów z Górami Szarych, co zaowocowało nietypową sytuacją. W radzie miejskiej zasiadają reprezentanci licznej mniejszości krasnoludzkiej miasta. Jedną z najślynniejszych budowli Ubersreiku jest most nad

rzeką Teufel, który krasnoludy wzniosły za panowania Magnusa Pobożnego. Powszechnie uznawany za jedno z najdonioślejszych dzieł sztuki inżynierowej w Reiklandzie, łączy on szlaki handlowe prowadzące do Bögenhafen, Dunkelbergu i Nuln. Choć w Ubersreiku handluje się wszystkim, to miasto słynie z rud metali i krasnoludzkich wyrobów stalowych.

Wyczerpujący opis Ubersreiku znajduje się w *Zestawie Startowym WFRP*.

## Weissbruck

Miejscowość ta u zarania swych dziejów była nie większa od innych wsi rybackich na brzegach rzeki Bögen, ale w ciągu ostatniego stulecia rozrosła się i jest obecnie tlocznym portem, przez który przewijają się towary i podróżnicy z Bögenhafen do Altdorfu i z powrotem. Nagłą odmianę losu Weissbruck zawdzięcza obrotnym władców, Gruberom, którzy umiejętnie wykorzystali bogate złoża rud metali i węgla, znajdowane w pobliskich Wzgórzach Skaag. Dostawy wielce potrzebnych surowców pozwoliły Gruberom, we współpracy i w spółce z księciem Altdorfu, na zamówienie w 2462 roku KI u krasnoludzkich inżynierów budowy kanału, który bezpośrednio przyczynił się do przyspieszenia rozwoju miasta oraz powiększenia się jego ludności.

Choć w ostatnich latach wydobycie w kopalniach stale się zmniejszało, to rosnące obroty z handlu zapewniają miastu byt, a jego władców bogactwo. Pomimo tych zmian Weissbruck zachował charakter miasta górnictwa. Dokerzy i górnicy zachowują niechętny rozejm, choć atmosfera zawsze jest napięta i w każdej chwili grozi wybuchem rozruchów. Brak pracy na Wzgórzach Skaag powoduje, że w mieście rośnie grupa niezadowolonych i bezrobotnych byłych górników, którzy nie mają nic lepszego do roboty, jak pić najtańszy sikacz i szukać zaczeplki.

## Wheburg

Wheburg jest pierwszym miastem, które napotka podróżnik, gdy jeździ z Górz Szarych, podążając drogą z twierdzy Helmgart do Bögenhafen. Bliskość fortów sprawia, że przez Wheburg nieustannie ciągną w obie strony żołnierze. By pomieścić podróżujące oddziały, w mieście wzniecono pokaźnych rozmiarów koszary. Większość odwiedzających miasto ma za sobą trudną przepławę przez Góry Szare, doświadczenia niedogodności ze strony tamtejszej pogody, opędzania się od hord orków i goblinów, nie wspominając o potworach zamieszkujących pobliski Drachenberg. Zwykle chcą więc nacieszyć się życiem i nie szczędzą na grosza.

Wheburg słynie z gościnności, a jego mieszkańców zastużyli sobie na miano jednych z najbardziej przyjaznych w całym Reiklandzie... jeśli tylko przybysz ma czym płacić. Gdzie nie spojrzeć, tam znajdują się oberże i karczmy, a także szulerne i przybytki, w których zaspokoić można inne zachcianki cielesne i zdobyć wszelkie używki. Bójki i drobne przestępstwa są czymś tak codziennym, że aż pospolitym, ale rzadko wymykają się spod kontroli dzięki liczny patrolom żołnierzy. Ci aż nazbyt chętnie rozpędzają podburzoną tłuszczyzę, chyba że składa się ona z ich kamratów po służbie. Przedślubny pobyt w Wheburgu stał się swego rodzaju tradycją wśród bogatszych reiklandzkich kawalerów. Okrzyk: „Co zaszło w Wheburgu, zostaje w Wheburgu” dochodzi z ust mężczyzn i kobiet na rogu każdej z ulic.

## TWIERDZE I WAROWNIE

Południowa granica Reiklandu jest zdominowana przez Góry Szare, które upstrzone są licznymi warowniami, wzniecionymi i odbudowanymi, by odpierać najazdy trolli, zielonoskórych i niespokojnych zmarłych, nie wspominając nawet o inwazjach z sąsiedniej Bretonii.



Brzegi Reiku są pełne stanic i zamków, które obecnie jedynie przypominają o ponurych czasach w historii Imperium, kiedy Reikland wojował z sąsiednimi księstwami. Obecnie dba się tylko o te umocnienia, które wznoszą się w strategicznych punktach. Większość popada w ruinę, a historie o ich bohaterskiej obronie są z wolna zapominane. Wkrótce pozostanie o nich tylko legenda, gdy kamienie rozsypią się pod naporem żywiołów i czasu.

### Wieża Czarny Kamień

Przełęcz Uderzającego Topora i Przełęcz Szarej Pani to dwie najlepiej znane drogi przez Góry Szare, ale nie jedyne. Koślawy Korytarz to wąski wąwoz, wijący się przez góry i biegący w pobliżu granicy z Jajową Krainą. Większości kupców nic po nim, jest bowiem zbyt wąski, by przejechał nim wóz lub przeszły juczne konie, a ścieżka wiję się niebezpiecznie wzduż stromizn. Jeden fałszywy krok i człowiek może runąć ze skalnej półki w dół, a na dnie urwiska czeka go bolesny koniec.

Koślawy Korytarz jest nieprzejezdny zimą, a w pozostałe pory roku niebezpieczny dla każdego, kto chce nim podróżować. Znany był jedynie hodowcom kóz i przemytnikom, aż zielonoskórzy wykorzystali go do zaskakujących napadów i rabunków, zwracając uwagę władz na to ciasne przejście.

Wiele dziesięcioleci temu, po kolejnej odpartej napaści, Imperator Mattheus II nakazał ustanowienie warowni mającej strzec Koślawego Korytarza. Dziewięć lat później ukończono budowę Wieży Czarny Kamień, która nazwę swoją wzięła od koloru wydobywanego miejscowo budulca, z którego wzniесiono jej mury oraz dachy wież.

Znajdujące się wysoko nad Koślawym Korytarzem zamczysko stanowiło doskonałą ambonę dla imperialnych strzelców dobowowych, którzy wykorzystywali swe umiejętności, by razić wrogów z góry. Zamek niedługo nacieszył się mianem reiklandzkiej twierdzy. Pomyłka podczas jego planowania sprawiła, że Czarny

Kamień wzniесiono na terenach, prawa do których rościły sobie krasnoludy z Karak Ziflin. Nie chcąc ich drażnić, Imperator przekazał im twierdę ku irytacji margrabiego Geetburga, który współfinansował jej budowę.

Obecnie krasnoludy „łaskawie” pozwalają ludzkiemu garnizonowi stacjonować obok własnych wojsk w odbudowanej Wieży. Reiklandzcy muszą służyć pod krasnoludzką komendą i bezustannie znosić docinki na temat kiepskiej ludzkiej roboty kamienniarskiej, którą trzeba poprawiać i wymieniać. Wieża Czarny Kamień jest punktem zapalnym w kontaktach między ludźmi a krasnoludami. Niektórzy ostrzegają, że atmosfera może stać się wkrótce nie do zniesienia.

### Dwór Steirlich

Na południowych zboczach Hägerkrybów w księstwie Grauwerk, na szczytce smaganej wiatrami grani wznosi się ufortyfikowany dwór, należący od wieków do rodziny von Brunerów. Obecnie na jej czele stoi graf Steirlich, noszący – podobnie jak jego dwór – imię nadane na cześć sławnego przodka, który otrzymał te ziemie od Imperatora Mandreda Szczurobójcy w 1138 roku Kalendarza Imperium.

O grafie mawia się, że ma bezlitosne spojrzenie, a jego ambicje i bezwzględność są równie szerokie, co nurt Reiku. Miejscowe milicje szanują go, nieustępnie tąpi bowiem bandytów i wszelkich ludzi, którzy ośmiałą się zagrozić jego włościom. Plotki z kolei głoszą, że graf podejrzanie gorliwie podchodzi do tępienia nadnaturalnych niebezpieczeństw. Wedle cichcem powtarzanych pogłosek powodem ma być spaczenie dziedziców rodu von Bruner.

Jedno jest pewne, niepokojąco przystojny graf zawsze szuka ludzi o niewzruszonym sercu, żelaznej woli i silnych rękach, by wspomogli go w utrzymaniu spokoju, i mało kto ma dość odwagi, by głośniej mówić o swoich obawach.



## Helmgart

Wysoko w Górzach Szarych znajduje się ufortyfikowane miasto Helmgart, które od wschodniego krańca strzeże Przełęczy Uderzającej Topora, gdzie Imperium graniczy z Bretonią. Stosunki obydwu państw nie zawsze były pokojowe i choć blanek twierdzy nie ozdabiają już głowy w ozdobnych, rycerskich hełmach, to ponure trofea są z pewnością przechowywane w piwnicach. Garnizon Helmgartu patroluje przełęcz i ochrania podróżników oraz kupców, strzegąc ich przed napaściami zielonoskórych, bandytów i innymi zagrożeniami.

Twierdza została wykuta w górkim zboczu. Wiele wieków temu uczyniły to krasnoludy. Trzy pasma murów z granitu dają świetny widok na wiodący poniżej szlak. Kolejna linia fortyfikacji przecina drogę pomiędzy dwoma górkimi zboczami. W tym grubym murze jest tylko jedna brama, otwierająca się na tunel prowadzący na bretońską stronę góry. Garnizon twierdzy stanowi wiele sławnych oddziałów, między innymi Maruderzy Mackensena, formacja strzelców zaciąganych w Reiklandzie. Ich kule rzadko chybią i są zabójczo skuteczne. Na ich korzyść działa to, że atakujący zamek nie mają żadnej osłony. Chroniony przez fortece szlak prowadzi do Bögenhafen, a dalej do Altdorfu.

Jako że twierdza Helmgart leży na szlaku prowadzącym z Brettonii do Imperium, z jednej strony jest warownym zamkiem, a z drugiej tępniącym życiem kupieckim miastem. Tu bretońscy kupcy wymieniają brandy, wina i tkaniny, broń i zbroje na towary przywożone przez handlarzy z całego Reiklandu. Miejscowe klany krasnoludów sprzedają tu sztabki srebra, ołowiu i żelaza, a także poszukiwane wyroby kowalskiego ręczodzieła. Marketplatz Helmgartu zawsze jest pełen handlujących, można tutaj zatrwać bardzo korzystne transakcje lub zostać okradzionym przez złodziei, których jest tuły, co pcheł na bezdomny kundlu.

## Kamień

W pobliżu Essel, gdzie na Reiku robi się od małych wysepek, znajduje się też duży, skalisty cypr, zwany przez miejscowych po prostu Kamieniem. Widać go z daleka, bo góruje nad okolicą. Od niewielkiego falochronu wzdłuż stromego, poszarpanego klifu wije się wąska ścieżka, prowadząca do masywnych murów niskiego zamku, wieńczącego szczyt. Kapitanowie statków omijają cypr szerokim łukiem, a co bardziej przesądni składają Dziedzictwi Reikowi ofiary z soli i żelaza w zamian za bezpieczny rejs. Choć wieże zamku nie wieńczy żadna chorągiew, to czasami można dostrzec blysk promieni słonecznych, odbijających się na hełmie wartownika na blankach.

Mało kto wie, że Kamień jest więzieniem, gdzie trzyma się niebezpiecznych przestępcołów, których z powodów politycznych nie można zaprowadzić na szafot. Niektórzy mają potężnych przyjaciół lub wpływowe rodziny, inni sami są szlachetnego pochodzenia, a gdyby ich zbrodnie wyszły na jaw, okryłyby hańbą szacownych możnych Reiklandu. Jeszcze inni są zakładnikami, których niewola ma zapewnić posłuszeństwo hardych krewnych. W Kamieniu więzieni są też tacy, którzy zwyczajnie wiedzą za dużo, by pozwolić im chodzić wolno. Nikt nie wie, jakie warunki panują wewnętrz więzienia, bo też nikt nie chce się o tym przekonać.

## WSIE, SIOŁA I MIEJSCA ŚWIĘTE

Reikland jest usiany setkami niewielkich miejscowości i wiosek, głównie skupionych wokół miast, dających im ochronę i będących miejscami zbytu. W Suden Vorberglandzie, który nie jest tak zalesiony, osady są dla odmiany bardziej rozrzucone, położone wśród pól uprawnych i wyrastają spomiędzy nich co kilka kilometrów. Pokładają ufność w strażach górskich twierdz lub patrolach żołnierzy regimentów stacjonujących w większych miastach. Sprytny kruczek prawny, wprowadzony do kodeksów przez kapłanów Sigmara, określa wieś jako niewielkie skupisko ludzkie, w którym znajduje się obiekt kultu Młotodzierżycy. Sioło dla odmiany to osada pozbawiona tej duchowej opieki, zwykle przez to mniejsza i o niewielkiej populacji.

Niewielkie osady to nie wszystko, bo oprócz nich znaleźć można wiele klasztorów, opactw, świątyń oraz innych miejsc świętych. Choć większość z nich wzna się w miejscowościach, które dają osłonę i ochronę, to są takie, które wzniecono w niezwykłych, a mających znaczenie historyczne lub religijne. Znaleźć je więc można na górkach zboczach i w głębi lasów, pośrodku jeziora czy w jeszcze bardziej nietypowej okolicy.

## Klasztor Świętego Słowa

Głęboko w kniejach Reikwaldu, na zachód od Altdorfu, z dala od uczęszczanych szlaków wznosi się Klasztor Świętego Słowa. Ten otoczony nabożną czcią przybytek znajduje się pod pieczęcią sigmackiego Zakonu Kowadła, który jest odpowiedzialny za pilnowanie przestrzegania praw rządzących kulmem Młotodzierżycy i trzymanie pieczy nad liturgią.

Klasztor jest miejscem, gdzie przechowuje się największy skarb kultu: Testament Sigmara. To zbiór opowieści, wspomnień i relacji, zebranych krótko po jego abdykacji, przekazanych przez wojowników i ludzi, którzy osobiście Go znali przed wniewóstąpieniem. Postrzegany jako najwierniejszy przekaz tego, co Sigmar mówił i jak żył, Testament uznawany jest za jeden z najświętszych dokumentów przechowywanych w Reiklandzie.

Choć zazwyczaj mnisi Zakonu Kowadła nie przyjmują gości, to Klasztor Świętego Słowa nie jest zwykłym przybytkiem. Ściągają doń pielgrzymi z najdalszych zakątków Imperium, szukając informacji na temat Praw Sigmara. Pomoc w znalezieniu odpowiedzi na przyniesione przez nich pytania oferują im mnisi odziani w zieleń i czerń.

Szlachta lub bogaci kupcy przejawiający szczególnie duże oddanie Sigmarowi uzyskują czasem prawo do odbycia pielgrzymki, której celem jest Klasztor Świętego Słowa. Choć nikomu nie wolno czytać czy nawet dotknąć Testamentu, to rzut oka na jedną czy dwie strony wystawione na widok uważany jest za wielki szczyt, którego nie sposób ocenić.

## Rottfurt

Większość osad nad brzegami rzeki Teufel nie tylko łatwo zapomnieć, ale jeszcze można je ze sobą pomylić. Rottfurt stanowi tu wyjątek, a nazwę tę czarodzieje i uczeni z całego Imperium wymieniają z czcią w głosie. Wieś ta zamieszana jest głównie przez pasterzy, którzy na pobliskim rynku sprzedają wełnę oraz baraninę. Słynie jednak z czegoś innego: produkcji doskonałego

i cennego pergaminu, tak zwanego Rottfurdzkiego Srebrnego. Charakteryzuje się on delikatnością i gładkością, doskonale wchłania inkaust, a postawione na nim pismo blaknie wolniej niż na innych materiałach.

Blade owce o gęstej wełnie są źródłem bogactwa Rottfurtu, nic zatem dziwnego, że korzystają ze wszelkiego rodzaju udogodnień. Pasą się na soczystych pastwiskach Wzgórz Hammastrat, a za dnia wędrują tam, gdzie im się spodoba. Strzeże ich milicja składająca się z miejscowych pasterzy, których zadaniem jest obrona trzody za wszelką cenę.

Ostatnimi czasy owce giną, a pilnujący ich wartownicy dziwnym trafem zasypiają na straży, nieważne, jak są baczní i pilni. Po przebudzeniu okazuje się, że kolejna z owiec znikła. Wśród miejscowości powodowało to z początku tylko niepokój, ale ostatnio urósł on do rozmiarów przerażenia i obsesji. Krążą coraz dziwniejsze i bardziej fantastyczne plotki, dotyczące przyczyny niecodziennych zaginięć.

### Wörlin

Niewielkie rybackie sioło trudno zauważać z rzeki, ponieważ otoczone jest przez liczne kamieniste wysepki i osłaniają je gęste drzewa. Wörlińskie wierzby porastają brzegi Reiku na wiele kilometrów od osady, ale nikogo nie interesuje ich drewno. Choć przez Wörlin przepływa wiele towarów, to mało kto handluje nimi we wsi, ponieważ spławiane są one do miejscowości, gdzie odbywają się lepsze targi.

## KORZENIE KŁOPOTÓW

Podczas święta Sonnstill „krąg sielski”, czyli rada starszych Wörlinu, zbiera się, by „podlać wierzby”. To prosty obrządek, podczas którego wierni śpiewają, tańczą, ucztują i podryznają gardło nieznanemu mężczyźnie, by zrosić nim korzenie Królowej Wierzby i zaspokoić jej pragnienie na ten rok.

Odprawienie ceremonii zaspokaja Królową i chroni wieś na rok przed dziećmi puszczy. Jeśli obrządek nie zostanie odprawiony do końca, rozloszczona władcyni wezwie z lasu potomstwo, ryczących zwierzoludzi, którzy utopią Wörlin we krwi. Niestety ofiary rzadko mają na uwadze dobro społeczności, kiedy do gardła przykłada się im nóż.

### Zahnstadt

Zahnstadt leży tak daleko na uboczu, że jest uważane za „ostatnią wieś w Vorberglandzie”. Za jego granicami wzgórza stają się coraz bardziej skaliste i opustoszałe, przechodząc powoli w rojące się od zielonoskórych Góry Szare. W cieniu ich szczytów pryczupnęła wieś Zahnstadt, położona na południowym brzegu rzeki Mos, ukryta głęboko w dolinie i osłonięta przez nagie, poszarpane skały. Latem słońce zagląda w dolinę tylko przez godzinę lub dwie dziennie. Rankiem kryje się za skałami, a gdy nadchodzi wieczór, powoli zachodzi za górami.

Zimą światło nie dociera do Zahnstadtu, a wieś jest pogrążona w wiecznym półmroku. Jakby na przekór temu jej mieszkańcy słyną z dobrego humoru i wesołkowatości, które przyjezdnym wydają się wymuszone lub wręcz wstępne. Każdy dom jest pomalowany na jasne, często przedziwne i niepasujące do siebie kolory. Miejscowa gospoda, Zbłąkane Słońce, słynie z wiecznie płonącego paleniska i radosnych pieśni, których echa niosą się daleko w noc.

## GRZECHY PRZESZŁOŚCI

Mieszkańców Zahnstadtu trapi coś znacznie gorszego niż brak świata słonecznego. Padli ofiarą wampira. Pod koniec trzeciej wojny wampirzej Janos von Carstein porzucił kurczące się szeregi hord Manfreda von Carsteina i po tygodniach ucieczki przed siepaczami swego niedawnego pana dotarł do pogrązanego w półmroku Zahnstadtu, gdzie zaledw w ukryciu. Minęło trzysta lat, a on wciąż pozostaje we wsi, ale upływ czasu sprawił, że wampir zrobił się hardy i butny. Sypia pod Zbłąkanym Słońcem w trumnie wykładanej atłasem. Każdego wieczora powstaje z niej i przejmuję władzę nad gospodą, zmieniając ją w swoją salę audiencyjną. To on zmusza zniewolonych miejscowości do śpiewania radosnych pieśni o jego rodzinnej Sylvanii. Plotki o wampirzych ucztach dotarły nie tylko do uszu łowców czarownic, ale też do Manfreda von Carsteina, który rozkazał, by zbuntowany syn został sprowadzony przed jego oblicze. Jakże wielkiego pecha mieliby niewinni podróżnicy, którzy trafili do gospody tej nocy, kiedy dotra do niej nie tylko łowcy czarownic, ale też wysłannicy Manfreda, którzy zamierzają porwać ze sobą Janosa...

## PRADAWNE MIEJSCA I PRZERAŻAJĄCE RUINY

Reikland cieszył się długą i krwawą historią, jeszcze zanim Magnus Pobożny wypowiedział Chaosowi wielką wojnę, a pamiątki pełnej przemocy przeszłości znaczą każdy zakątek prowincji. Mądry i przezorny podróżnik sprawdzi, czy nie rozbija namiotu pośrodku starodawnego kręgu kamieni. Wiele z takich miejsc cieszy się ponurą sławą, jest owianych krwawymi legendami, ale mieszkańców większości miast i wsi wolał się nimi przechwalać niż brać na poważnie czy ku przestrodze.

### Krąg Czarnego Kamienia

Kto jest rozsądny, ten unika Kręgu Czarnego Kamienia. Ścieżka prowadząca do tego pradawnego miejsca mocy biegnie na północ od Blutroch, niedaleko szlaku prowadzącego z Bögenhafen do Altdorfu. Kiedy zapadają nocne ciemności, sześć sugestiwne złobionych kamieni zaczyna jaśnieć bladym zielonym blaskiem, kiedy światło Morrslieba staje się silniejsze.

Pośrodku Czarnego Kręgu znajduje się płyta z nieznanego kamienia, przesiąknięta krwią nieprzeliczonych ofiar, które składano na niej od zarania dziejów.

Choć krąg cieszy się złą i ponurą sławą, to podróżnicy ściagają do niego, zwabieni opowieściami o mystycznej sile i zaginionych artefaktach o zatrważającej magicznej mocy. Nie odstraszą ich nawet opowieści o często widywanych zwierzoludziach i kultystach, zwykle w okolicach Geheimnisnacht.

### Zamek Drachenfels

Niczym szpony zdeformowanego łapska, siedem wież Zamku Drachenfels zdaje się orać niebo w geście złowrogiej pogardy. Każda z nich ozdobiona jest oknami, które przypominają niezliczone ślepią, zdolne wypatrywać każdego podróźnika na tyle nieszczęsnego lub głupiego, by zbłąkać się do leża Wielkiego Zaklinacza – Konstanta Drachenfelsa.

Drachenfels to na wpół mityczny czarnoksiężnik, nekromanta i demonolog, który dręczy ludzkość od czasów sprzed powstania Imperium. Był już stary, gdy poniosł dotkliwą klęskę z rąk Sigmara Młotodzierżycy, ale podniósł się po niej i raz za razem powracał do swej kryjówki w Górzach Szarych, jak rana, która nie chce się zagoić i otwiera na nowo. Ostatnie plotki głoszą, że zburzone zamczysko nie jest już tak opuszczone, jak by się mogło wydawać...

### Helspire

Niebezpiecznie górująca pośród szczytów okalających Przełęcz Uderzającego Topora ponura twierdza została wykuta w skałach Górz Szarych i obłożona kośćmi niezliczonych poległych. Wydaje się od dawna opuszczona i martwa jak grób, ale z rzadka, w noce ważne dla okultyków, na jej blankach widać niepokojące światła, rzucające cienie nawet w najciemniejsze zakątki przełęczy. To czas, kiedy Helspire pokazuje swoje prawdziwe oblicze leża niespokojnych zmarłych, z którego zboczy szarżą ożywieni rycerze, by siać grozę i śmierć pośród Reiklandczyków i Bretończyków pospołu. O samej twierdzy wiadomo niewiele, a nikt żywy nie przeniknął do jej wnętrza, by dowiedzieć się, kto przewodzi ożywieńcom. Niektórzy twierdzą, że to grupa nekromantów, inni szepczą o leżu wampira, a jeszcze inni, że niespokojni zmarli odpowiadają na roznaki liczba – potężnego czarnoksiężnika, który przetrwał własną śmierć i wiele wieków później wciąż pała

żądzą zemsty. Według plotek, zrodzonych z wielu różnorakich domysłów, Helspire pełne jest bogactw zrabowanych z całego Starego Świata. Nikt nie wie na pewno, czy tak jest naprawdę, ale ci, którzy ich poszukiwali, albo nie wrócili, albo słowem nie wspominają o tym, co widzieli.

### Lorlay

Lorlay to budząca zachwyty formacja skalna, z której rozciąga się zapierająca dech w piersiach panorama otaczającego ją Reiku. Znajduje się około 65 kilometrów w dół rzeki od Grissenwaldu, mniej więcej w połowie jej biegu przez prowincję. Po obydwu jej stronach nurt jest rwały i głęboki. Choć koryto rzeczne jest dość wąskie, to do tej pory nie udało się zbudować przez nie w tym miejscu żadnej przeprawy.

Romantyczne legendy opowiadają o pięknej elfie dziewczycy o wiotkim ciele i bladej cerze, która o zmierzchu i o świcie pławi się w wartkich wodach. Z tego powodu wysepka jest popularnym miejscem talickich wieczorków kawalerskich dla zamożnych Reiklandczyków i z tej przyczyny w okolicach można znaleźć wiele szykownych gospod. Opowieści o płynącej dziewczycy są szczególnie popularne wśród marynarzy płynących po Reiku i jeśli im wierzyć, to połowa floty miała okazję podejrzeć jej wdzięki.

### Śpiewające Kamienie

Na zachód od Schädelheim, głęboko w leśnym jarze, stoją prehistoryczne dolmeny. Kamienie te są starsze, niż ktokolwiek sobie zdaje sprawę, i ustawione w spiralę wokół centralnych kolumn, przykrytych ogromną płytą. Widząc ją, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że to ogromny ołtarz. Z ziemi nie da się dostrzec wzoru, w który ustawiono megality, zwłaszcza że pomiędzy nimi gęsto wyrosły liczne drzewa.

Kiedy z Jałowej Krainy wieje zachodni wiatr, kamienie wydają z siebie tajemnicze zawodzenie, które niesie się kilometrami we wszystkich kierunkach. Miejscowi twierdzą, że wsłuchiwanie się w pieśń kamieni może obdarzyć człowieka mądrością i pomóc mu w znalezieniu rozwiązania trapiących go kłopotów. Inni uważają, że to wyssane z palca brednie. Korzystanie z pomocy takich guseł jest bliźnierstwem, które sprowadza nieszczęścia. Przeciwnicy Śpiewających Kamieni bardzo często uciekają się do przemocy, by za wszelką cenę ratować dusze nieostrożnych.



# •PRZEWODNIK KONSUMENTA•



*„Oto trzy najważniejsze prawdy, które poznalem w ciągu sześćdziesięciu lat w tym fachu. Pierwsza: przyjaźń nie ma żadnego znaczenia. Druga: bez ambicji jesteś nikim. Trzecia: obojętnie, jak bezowocne wydaje się dane zamierzenie, zawsze można jeszcze coś z tego wycisnąć.”*

– Ubel Rikard-Goellner, książę kupiecki

Wyposażenie, które otrzymujecie zgodnie z opisem wybranej Klastry i Profesji (patrz **Rozdział 2: Bohater**), wystarczy na początek, ale przyda wam się więcej ekwipunku. Podczas tworzenia postaci możecie kupić bez ograniczeń dodatkowe przedmioty wymienione na listach zamieszczonych w tym rozdziale. Jednak gdy zaczniemy grać, dostępność niektórych elementów wyposażenia stanie się ograniczona, więc zadbajcie o to, by wcześniej kupić wszystko, co chcecie i na co was stać.

## LISTA WYPOSAŻENIA

- Broń: strona 293
- Pancerze: strona 299
- Pakunki i Pojemniki: strona 301
- Ubranie i Dodatki: strona 302
- Jedzenie, Picie i Nocleg: strona 302
- Narzędzia i Zestawy: strona 303
- Księgi i Dokumenty: strona 304
- Narzędzia Pracy i Warsztaty: strona 305
- Zwierzęta i Pojazdy: strona 306
- Narkotyki i Trucizny: strona 306
- Zioła i Mikstury: strona 307
- Protezy: strona 308
- Wyposażenie różne: strona 308
- Najmici: strona 309

## PIENIĄDZE

Zanim zaczniemy kupować nowe wyposażenie, musicie wiedzieć, jak wyglądają pieniądze w Imperium.

Imperialne monety bite są zazwyczaj w trzech nominałach. Są to: brązowe pensy (p), srebrne szyllingi (s) i złote korony (ZK). Monety ważą zwykle około 30 gramów. Ponieważ o faktycznej wartości monet decyduje ich ciężar, nawet cudzoziemskie monety można łatwo wycenić za pomocą wagi szalkowej, chociaż posługiwanie się takimi pieniądzmi zapewne wzbudzi podejrliwość.

### Wartości monet standardowych:

1 złota korona (1 ZK) = 20 srebrnych szyllingów (20s)  
= 240 brązowych pensów (240p)

1 srebrny szylling (1 s) = 12 brązowych pensów (12p)

Zwykle ten zapis skraca się w następujący sposób:

1 ZK = 20s = 240p



## PIENIĄDZE, PIENIĄDZE, PIENIĄDZE

Nowym graczom w WFRP zapamiętanie, że szylling odpowiada 12 pensom, a korona 20 szyllingom, czyli 240 pensom, może zająć trochę czasu, zwłaszcza jeśli pieniądze są pomieszane, na przykład tak: 6s 8p, czyli 6 szyllingów i 8 pensów. Ta liczba początkowo może wydawać się zupełnie przypadkowa, ale jeśli przeliczy się ją na pensy, stanie się znacznie bardziej zrozumiałą kwotą 80p albo jedną trzecią złotej korony. Prawdę mówiąc, moneta o wartości 80p jest całkiem powszechna w Imperium i nazywa się ją nobilem. Rozpoczynając grę, nie starajcie się za bardzo w pełni zrozumieć systemu monetarnego. Jeśli chcecie łatwo to wszystko ogarnąć, przeliczajcie ceny na pensy i zamieniajcie je w myślach na złotówki. Zatem brązowy pens będzie odpowiadał 1 zł, srebrna moneta będzie warta około 12 zł, a korona 240 zł. Nie są to wartości dokładne (a raczej zaniżone), ale pozwalają przywyknąć do nowych monet. Jeśli ktoś zaproponuje wam robotę za 10 szyllingów, myślcie o tym jak o 120 zł. Zawsze to jakieś pieniądze. Ale jeśli ktoś zaoferował pracę za 10 ZK, to już znacznie bardziej kusząca suma 2400 zł!

Niektóre drużyny decydują się na przyjęcie dla uproszczenia liczenia systemu dziesiętnego, bardziej intuicyjnego dla kontynentalnej Europy. Pamiętajcie, że znaczco zwiększa to wartość brązu. Wtedy jedna złota korona warta jest tylko 100 pensów, prawie dwa i pół razy mniej niż normalnie! Weźcie pod uwagę, że podane w tym rozdziale ceny zakładają większą wartość szyllingów i koron, więc może być potrzebne odpowiednie ich podniesienie.

## KOSZTY UTRZYMANIA

Przemierzając Imperium, poszukiwacze przygód zapewne będą zapełniać sakiewki monetami wszystkich trzech nominałów. Jednego dnia mogą być biedni, a następnego niespodziewanie zdobyć bogactwo. Jednak pomijając poszukiwanie przygód, życie większości obywateli skupia się wokół jednego typu monety, właściwego dla ich Statusu (patrz strona 49).

Ktokerwiek chce utrzymać swój Status, musi także podtrzymywać swój wizerunek. Jak cię widzą, tak cię piszą. W końcu, jeśli ciągle sprawiacie wrażenie biedniejszych, niż jesteście, nic dziwnego, że inni faktycznie będą was brali za biednych. W praktyce ubieranie się i jedzenie zgodnie z oczekiwana normą oraz używanie wyposażenia odpowiedniego do danej pozycji wystarczy, by większość ludzi brała was za tych, na kogo wyglądacie. Oczywiście w praktyce każdorazowo ocenia to MG, który może korzystać z poniższego przewodnika:

- Poziom Brązu:** Najbiedniejsi członkowie społeczeństwa zwykle nie ujrzą złotej monety w całym swoim życiu. Żyją skromnie, pozywając się prostymi pokarmami i śpiąc we wspólnych izbach. Nie muszą też specjalnie dbać o wygląd. Prawdę mówiąc, otoczenie skłonne jest raczej wytykać palcami kogoś, kto zadziera nosa i wydaje za dużo na dobre ubrania i jedzenie. Lepiej już wydawać za mało.
- Poziom Srebra:** Rosnące klasy średnie mogą wydawać pensy na piwo i złoto na większe zakupy, ale ich domyślną monetą są szyllingi. Żywią się dobrze, śpią w wygodnych łóżkach i noszą odzienie dobrej jakości.
- Poziom Złota:** Najbogatsze elity rzadko zaprzątają sobie głowę „fenigami”. Jedzą luksusowe delikatesy, śpią w aksamitnej pościeli oraz zawsze wyróżniają się w tłumie kosztownymi okryciami i wyposażeniem.

Porada dla MG preferujących konkretne wartości liczbowe: wydawanie około połowy kwoty odpowiadającej Statusowi każdego dnia zazwyczaj wystarczy do utrzymania wizerunku, chociaż może oznaczać życie dość oszczędne. Zatem jeśli masz Status Srebro 4, wydatek co najmniej 2 szyllingów dziennie wystarczy na jedzenie i nocleg, podczas gdy mając Status Brąz 2, będziesz wydawać tylko pensa dziennie.



## PIENIĄDZE W SLANGU

W całym Imperium wykorzystywane są różne slangowe określenia monet. Poniżej kilka najczęściej spotykanych nazw.

- Złote korony:** marki, karle, gelty
- Srebrne szyllingi:** szelagi, tynfy, błyszczyki
- Brązowe pensy:** fenigi, brzęki, szrapnele

## MONETY I PRZESTĘPCY

Oczywiście wszędzie tam, gdzie chodzi o pieniądze, pojawiają się ludzie, którzy szukają jakichkolwiek korzyści dla siebie, nie stroniąc od działań przestępcczych. Łotrykowie z waszej drużyny powinni mieć jakieś pojęcie o dwóch procederach związanych z monetami.

### Fałszerstwo

Rozmaitość monet krążących po Imperium oznacza, że są one często fałszowane. Reiklandczycy muszą często obracać monetami przywiezionymi z innych prowincji, ale są przez to tym bardziej czujni i ciągle spodziewają się oszustwa. Udany Test **Wyceny** pozwoli wykryć fałszowane monety. Zwykle oznacza to sprawdzenie wagi i twardości monet.

Wyrób fałszywych monet jest z kolei dość trudny. Wycięcie przekonującą pieczęci menniczej wymaga Testu **Sztuki (Grawertwa)**. Następnie potrzebny będzie Test **Rzemiosła (Kowalstwa)** w celu wybicia monet, do czego zazwyczaj potrzebne są przynajmniej dwie osoby. Użycie większej ilości cennego metalu utrudnia Test **Wyceny** do wykrycia fałszerstwa; użycie go w ilości mniejszej niż jedna piąta wagi monety znacznie ułatwia rozpoznanie fałszywych monet.



### Okrawanie

Malwersanci opilowują krawędzie monet z kawałków cennego metalu. Ten proceder zwany jest „okrawaniem” lub „goleniem” i praktykowany bywa głównie przez sklepikarzy lub mytników, którzy mają dostęp do dużych ilości pieniędzy należących do innych ludzi. Złote i srebrne opinki są następnie topione i sprzedawane jubilerom, fałszerzom lub paserom. Okrawane monety można wykryć za pomocą Umiejętności Wycena. Im bardziej okrojona jest moneta, tym łatwiejszy będzie Test.



## STANDARD NULNEŃSKI

Altdorf jest obecną stolicą Reiklandu i Imperium, ale standardy monetarne ustalane są w mieście-państwie Nuln, na południu. Nuln było historyczną stolicą Imperium, dopóki ród Holswig-Schleistein nie sprowadził tronu z powrotem do Altdorfu sto lat temu. Wiele centralnych imperialnych instytucji wciąż ma tam swoją siedzibę. Standard nulneński obejmuje tylko wagę i skład metalurgiczny monet, a nie wybijany na nich wizerunek, który różni się znacznie w zależności od prowincji..

## NA ZAKUPY

Gdy zaczniecie grę, dostępność rzadkich dóbr stanie się ograniczona. W końcu trudno znaleźć klawesyn w osadzie liczącej pięć domów na krzyż, ale nie jest to takie trudne w sklepach i na targach miasta stołecznego Altdorfu.

Wszystkie poniższe zasady kupowania i sprzedawania są opcjonalne. MG może chcieć odgrywać fabularnie każdą wizytę na targu, u przekupnia lub w sklepie, co oznacza, że Testy Dostępności nie będą konieczne. MG wtedy po prostu stwierdza, co da się, a czego nie da się kupić. Podobnie MG może też spojrzeć na listę wyposażenia, rzucić na Dostępność, a jeśli Test się powiedzie, pozwolić was wydać pieniądze na to, co chcecie. Możliwe nawet, że obejdzie się bez targowania!



### ZASADA OPCJONALNA: PILNOWANIE PIENIĘDZY

Podczas gdy niektóre grupy graczy śledzą uważnie każdego pensa, czasem używając żetonów lub nieprawdziwych pieniędzy, które reprezentują monety w grze, inni gracze wolą pomijać wszelkie rozliczenia pieniężne. Zasady gry zakładają, że liczymy każdą monetę, ale jeśli chcecie uproszczyć pieniędze, możecie to zrobić, wykorzystując Status. Jeśli dany przedmiot kosztuje mniej, niż wynosi jego poziom – zatem jeśli masz Status Srebro 2, będzie to dowolny obiekt kosztujący 2 srebrne szylindy lub mniej – zaktualizujesz, że możesz kupić tyle egzemplarzy tego przedmiotu, ile potrzebujesz. Poza tym dziennie możesz kupić maksymalnie jeden przedmiot droższy, jeśli wykonasz udany Test Targowania o trudności ustalonej przez MG w zależności od kosztu obiektu i miejscowych warunków rynkowych.

## DOSTĘPNOŚĆ

Wszystkie elementy wyposażenia mają przypisaną sobie **Dostępność**: powszechną, ograniczoną, rzadką albo egzotyczną.

Przedmioty powszechnie można znaleźć w Imperium niemal na każdym kroku i zawsze zakłada się, że są łatwo dostępne.

Przedmioty ograniczone i rzadkie są trudniejsze do zdobycia i trzeba przejść udany Test Dostępności, aby znaleźć taki w ofercie lokalnych sklepów lub straganów. Szansa na przejście Testu zależy od wielkości osady.

Przedmioty egzotyczne występują niezwykle rzadko i są dostępne tylko wtedy, kiedy tak orzeknie MG albo kiedy zamawiasz przedmiot u odpowiedniego rzemieślnika (na przykład w ramach Zajęcia *Zlecenie*, patrz strona 200), lub jeśli tworzysz go samodzielnie (na przykład w ramach Zajęcia *Wytwarzanie*, patrz strona 199).

Gdy już ustalisz Dostępność przedmiotu, sprawdź w poniższej tabeli, czy przedmiot jest w sprzedaży:

| Dostępność  | Wioska       | Miasteczko   | Miasto       |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| Powszechna  | W sprzedaży! | W sprzedaży! | W sprzedaży! |
| Ograniczona | 30%          | 60%          | 90%          |
| Rzadka      | 15%          | 30%          | 45%          |
| Egzotyczna  | Nie ma       | Nie ma       | Nie ma       |

Jeśli nie uda się Test Dostępności przedmiotów ograniczonych lub rzadkich, możesz powtórzyć rzut po przybyciu do nowej osady. W miasteczkach i miastach Test można też wykonać ponownie po upływie tygodnia.

Jeśli przedmiot jest w sprzedaży, MG decyduje, ile jego sztuk jest dostępnych. Zasada ogólna zakłada, że w wioskach dostępny jest tylko jeden dany przedmiot, miasteczka mają ich 1k10, a miasta tyle, ile uzna za słuszne MG. Generalnie te ilości są podwajane w przypadku przedmiotów powszechnych i zmniejszane o połowę w przypadku przedmiotów rzadkich (zaokrąglając w góre).



## TARGOWANIE SIĘ I HANDEL

Mieszkańcy Imperium lubią ubijać dobre interesy, a tłumy chętnych kupujących każdego dnia zapełniają rynki miejskie w poszukiwaniu najlepszych okazji.

Kupowanie dóbr wiąże się z Testami dwóch podstawowych Umiejętności: Wyceny i Targowania.

Klienci wykorzystują Wycenę, by ustalić jakość towaru (patrz Jakość Wykonania, niżej). Podobnie sprzedawca może skorzystać z Wyceny, by ustalić wartość wymienną monet albo wykryć fałszywki. Ponadto każdy może użyć Wyceny w celu określenia cen przedmiotów rzadkich lub egzotycznych, z dokładnością +/- 10%.

Targowanie wykorzystywane jest stale zarówno przez kupujących, jak i sprzedawców, zazwyczaj w Testach Przeciwstawnych. Targowanie się jest na porządku dziennym i z tego względu większość cen jest nieco zawyżona. Udany Test Targowania zmniejsza cenę o 10%, a nawet o 20% w wypadku Zdumiewającego Sukcesu (6+) lub dzięki zdolności Żylka handlowa. Zdecydowana przegrana w Teście Targowania oznacza zazwyczaj, że sprzedawca nie chce przyjąć waszych pieniędzy, uważając je za fałszywe.

### Odgrywanie wypraw na zakupy

Wyprawy na targ w celu dokonania rutynowych zakupów nie muszą być odgrywane w każdym szczególe. MG może pozwolić graczom na samodzielne przejrzenie listy ekwipunku i sprawdzenie Dostępności. Z drugiej strony wczucie się w postacie i odgrywanie dużych zakupów, w których znaczenie ma Jakość Wykonania przedmiotu, albo które wymagają dodatkowego Targowania, może być świetną zabawą. W pewnych scenariuszach sklepikarze są ważnymi bohaterami niezależnymi z odrębnymi osobowościami lub rolami w historii, zatem zawsze warto wchodzić z nimi w interakcje. Podczas odgrywania zakupów warto wziąć pod uwagę poniższe wskazówki:

- MG może zmodyfikować Dostępność, jeśli nakazują to lokalne okoliczności. Na przykład zwykłe łodzie wiosłowe są automatycznie dostępne, jeśli przygoda ma miejsce we wsi rybackiej, w której mieszka znany szkutnik.
- Wartości procentowe Dostępności można zwiększyć o 10% lub 20%, jeśli bohater szuka danego towaru wyjątkowo sumiennie, należy do odpowiedniej Profesji, takiej jak Kupiec lub Paser, albo spędził cały dzień na robieniu zakupów i wykonywaniu testów Plotkowania.

## SPRZEDAWANIE

Sprzedawanie wyposażenia, gdy w sakiewce pusto, albo upływanie lupów przeprowadzane jest dokładnie w taki sam sposób jak kupowanie. Tym razem po prostu dostajecie pieniądze, zamiast je wydawać. Najpierw trzeba sprawdzić Dostępność kupca w taki sam sposób, jak sprawdza się, czy towar jest w sprzedaży. Potem następuje targowanie się z Testami Wyceny i Testami Targowania, cokolwiek uzna za słuszne MG. Na koniec ustalona zostaje cena. Zazwyczaj cena bazowa sprzedawanego przedmiotu wynosi połowę jego ceny podanej na liście. Oznacza to, że sprzedając towar z drugiej ręki, zwykle dostaniecie od jednej czwartej do połowy wartości przedmiotu po Targowaniu.

Jeśli rozwijasz Profesję związaną z handlem i poświęcisz czas na Testy Plotkowania oraz pokręciszu się po mieście, możesz znaleźć kogoś, kto będzie gotów zapłacić do 80% wymienionej na liście wartości przedmiotu, chociaż ostateczna decyzja należy do MG.

### Obniżanie cen

Jeśli nie możesz znaleźć nabywcy, spróbuj obniżyć cenę. Za każdym razem, gdy obnizasz o połowę cenę, na którą możesz się zgodzić, Dostępność nabywcy wzrasta o jeden stopień.

**Przykład:** Kapral Mauser zbiegł ze swojego regimentu Armii Państwowej ze skradzionym muszkietem hochlandzkim i pilnie chce go opuścić. Ponieważ jest to przedmiot egzotyczny, na ulicy nie znajdziesz od razu chętnych nabywców. MG ustala, że cena bazowa, której może oczekiwać Mauser, wynosi połowę wartości broni (czyli 50 ZK, połowę jej wartości wynoszącej 100 ZK), więc Mauser decyduje się dwukrotnie obniżyć cenę o połowę, stwierdzając, że przyjmie 12 ZK 10 s, co zwiększa Dostępność nabywcy o dwa stopnie, od egzotycznej do ograniczonej.

## WYMIANA TOWAROWA

Handel na wsi lub między kupcami często obejmuje wymianę jednego towaru za inny bez przekazywania pieniędzy. Aby przeprowadzić tego rodzaju wymianę towarową, porównaj Dostępność przedmiotów oferowanych z przedmiotami nabywanymi. Ta proporcja wymiany wskazuje, iloma „jednostkami” trzeba się wymienić oraz ile „jednostek” tego drugiego towaru się nabędzie. „Jednostki” definiowane są przez sprawdzenie cen na listach ekwipunku dla obu przedmiotów i pogrupowanie ich w pakiety o mniej więcej równej wartości.

## PROPORCJE WYMIANY TOWAROWEJ

| Przedmioty wymieniane | Przedmioty nabywane |             |         |            |
|-----------------------|---------------------|-------------|---------|------------|
|                       | Powszechnie         | Ograniczone | Rzadkie | Egzotyczne |
| <b>Powszechnie</b>    | 1:1                 | 2:1         | 4:1     | 8:1        |
| <b>Ograniczone</b>    | 1:2                 | 1:1         | 2:1     | 4:1        |
| <b>Rzadkie</b>        | 1:4                 | 1:2         | 1:1     | 2:1        |
| <b>Egzotyczne</b>     | 1:8                 | 1:4         | 1:2     | 1:1        |

## JAKOŚĆ WYKONANIA

Przedmioty dostępne w sklepach, na stoiskach i w izbach kueckich Imperium znacznie różnią się pod względem jakości. Nie wszystkie wyroby są jednakowe. Zasady Jakości wykonania odzwierciedlają to z wykorzystaniem Zalet i Wad przedmiotów.

Zaleta przedmiotu sprawia, że dane wyposażenie jest nieco lepsze, ale trudniejsze do znalezienia. Wada przedmiotu sprawia, że dane wyposażenie jest nieco gorsze, ale łatwiejsze do znalezienia.

## ZALETY PRZEDMIOTÓW

Element wyposażenia można nazwać wysokiej jakości, jeśli ma więcej Zalet przedmiotu niż Wad. Za każdą Zaletą przedmiotu posiadaną przez dane wyposażenie podwójny jego cenę i obniż o stopień jego Dostępnośc. **Element wyposażenia, który ma więcej Zalet, niż wynosi jego Obciążenie, i nie ma żadnych Wad, nazywany jest Wyposażeniem Najlepszej Jakości.**

**Przykład:** Szpada, która ma Zalety przedmiotu Wyśmienita i Wytrzymała, kosztuje poczwórną cenę z listy, a jej Dostępność spada z powszechnej do rzadkiej.



### Poręczny

Zmysłne wykonanie przedmiotu umożliwia jego łatwe przenoszenie. Redukuje to punkty Obciążenia o 1.

### Praktyczny

Przedmiot wykonany fachowo z myślą o użyteczności. Niedudany Test z użyciem tego przedmiotu otrzymuje +1 PS. Jeśli przedmiot jest elementem pancerza, wszelkie kary za jego noszenie zredukowane są o jeden poziom (na przykład z -30 do -20).

### Wyśmienity

Przedmiot skrupulatnie wykonany, cieszący oko wyglądem. Ta Zaleta stanowi oznakę pozycji społecznej i może być wybierana kilkukrotnie. Im wyższa jakość, tym bardziej imponująco wygląda dany przedmiot.

### Wytrzymała

Taki przedmiot, pieczętowicie wykonany z użyciem mocnych materiałów, może przyjąć dodatkowo tyle Punktów Uszkodzeń, ile wynosi poziom Zalety Wytrzymały, zanim wystąpią normalne efekty negatywne (patrz Obrażenia od broni i Uszkodzenia pancerza na stronach 296 i 299), oraz zyskuje rzut obronny 9+ w rzucie 1k10 przeciwko natychmiastowemu złamaniu na skutek efektów takich jak np. użycie łamacza mieczy (patrz strona 298). Ta Zaleta może być wybierana kilkukrotnie. Za każdym razem, gdy jest wybrana, rzut obronny staje się łatwiejszy o 1 (np. z 9+ na 8+).

**Przykład:** Molli posiada wysokiej jakości miecz z Zaletą Wytrzymały 3, co oznacza, że może on przyjąć 3 Uszkodzenia, zanim wystąpią jakiekolwiek efekty negatywne, i ma rzut obronny 7+ przeciwko złamaniu.



### ZASADA OPCJONALNA: CECHY RZEMIOSŁ

Większość rzemieślników w Imperium jest członkami cechów, które, by zachować swoje przywileje, pilnują utrzymywania odpowiednich standardów jakości wyrobów. Jeśli w miasteczku lub mieście istnieje cech rzemieślniczy, powiązane z nim towary kiepskiej jakości, wykonywane przez partaczy, będą dostępne rzadko.

Jeśli MG stwierdzi, że kupujecie w mieście posiadającym odpowiednie cechy rzemieślnicze, każda Wada przedmiotu redukuje jego Dostępność, zamiast ją zwiększać. Co więcej, pierwsza Zaleta przedmiotu nie redukuje jego Dostępności. Ceny wciąż modyfikowane są tak jak zwykle.

### WADY PRZEDMIOTÓW

Element wyposażenia można nazwać Wadliwym, jeśli ma więcej Wad przedmiotu niż Zalet. Każda Wada obniża o połowę cenę z listy i zwiększa Dostępność o jeden stopień. Wielu przekupniów sprzedaje wadliwe przedmioty, chociaż zapewniają, że najmniej takimi one nie są. Udany Test Umiejętności – Wyceny oraz odpowiedniej Broni Białej w przypadku oręża albo Rzemiosła w przypadku narzędzi – oznacza wykrycie takiego bałamutnego zachowania.

**Uwaga:** Dostępność przedmiotów egzotycznych nie jest modyfikowana przez ich wadliwość – zawsze są trudne do znalezienia, nawet jeśli dany egzemplarz jest tandemny.

**Przykład:** Pełna kolczuga, która jest zarówno Nieporęczna, jak i Zawodna, kosztuje jedną czwartą ceny z listy, a jej Dostępność spada z rzadkiej do powszechnej.

### Brzydki

Przedmiot wykonany bez jakiegokolwiek dbałości o walory estetyczne. Brzydkie przedmioty postrzegane są negatywnie, a powiązane Testy Ogłady mogą być obciążone karą nawet w wysokości -10.

## Nieporęczny

Przedmiot niezdarnie wykonany i niewygodny w użyciu. Zwiększa Obciążenie o 1 (małe szpargaly w normalnych warunkach nie mogą mieć tej Wady). Nieporęczne ubrania i pancerze mają Obciążenie 1, nawet gdy są noszone. W przypadku zbroi kary na skutek *Wyczerpania* są podwajane.

## Tandetny

Przedmiot pośpiesznie wykonany przez amatora lub oszusta. Złamie się, gdy zostanie wykorzystany w dowolnym nieudanym Teście, w którym wypadł dubel. Podobnie, Tandetny pancerz pęka, jeśli chroniona przez niego Miejsce Trafienia otrzyma dowolne Trafienie Krytyczne.

## Zawodny

Przedmiot wykonany po partacku, bez przykładania wagi do funkcjonalności. Nieudany Test z użyciem tego przedmiotu otrzymuje -1 PS. Co więcej, kary za noszenie Zawodnego pancerza są podwajane.

# OBCIĄŻENIE

Nawet bardzo krzepki krasnolud nie może nosić nieograniczonej ilości wyposażenia. Aby pomóc ci w śledzeniu, jak dużo nosisz, podajemy wagę wszystkich przedmiotów wyrażoną w punktach Obciążenia (czasem skracanego do „Obc.”), zwykle w zakresie 0–3, gdzie 0 oznacza drobny obiekt, który łatwo się nosi, a 3 reprezentuje coś, co trzeba ze sobą dźwigać. Liczba punktów Obciążenia, które możesz nosić bez kar, określana jest przez sumę Bonusu z Siły i Bonusu z Wytrzymałości. A zatem przeciętny człowiek zaczyna grę, mogąc nosić około 6 punktów Obciążenia.

## PRZYKŁADY OBCIĄŻENIA

| Obc. | Przykładowe wyposażenie          |
|------|----------------------------------|
| 0    | noże, monety, biżuteria          |
| 1    | miecz, mandolina, torba na ramię |
| 2    | wielki miecz, namiot, plecak     |
| 3    | halabarda, beczułka, duży worek  |

## MAŁE PRZEDMIOTY

O liczbie mniejszych przedmiotów, które można nosić bez przeciążenia, zazwyczaj decyduje zdrowy rozsądek. Dla ogólnego rozumienia: pieniędze ważą 1 punkt Obciążenia na każde 200 monet.

## DUŻE PRZEDMIOTY

Niektóre duże przedmioty, na przykład beczki czy juki, ważą 4 lub więcej punktów Obciążenia. Normalnie możesz nieść tylko jeden duży przedmiot i zazwyczaj będzie to wymagało użycia obu rąk.

## ZWIERZĘTA JUCZNE

Zwierzęta pociągowe ignorują standardowy wzór Bonus z Siły + Bonus z Wytrzymałości, który określa punkty Obciążenia. Punkty Obciążenia dla mułów, koni, wozów i powozów podane są w ich opisach. Zakłada się, że każdy pasażer rozmiaru człowieka waży około 10 punktów Obciążenia. MG może to w razie potrzeby modyfikować.

## PRZEDMIOTY NOSZONE NA SOBIE

Obciążenie wszystkich przedmiotów noszonych na sobie, takich jak pancerze, ubrania i biżuteria, obniżone jest o 1. Często oznacza to, że założone mają Obciążenie 0.

## PRZECIĄŻENIE

Bohaterowie, którzy przekroczyli swój limit Obciążenia, mogą być spowolnieni i podróże będące ich męczyły. Redukcja Szybkości i Zmęczenie Podróżą wynikające z Obciążenia kumulują się ze wszelkimi karami wynikającymi z Pancerza. Co więcej, za każdym razem, gdy przeciążony bohater musi otrzymać Stan *Wyczerpanie* z powodu innego niż Przeciążenie, dostaje dodatkowe +1 poziom tego Stanu.

| Obc.                  | Kara   |
|-----------------------|--|
| Do limitu             | Bez kar  |
| Do podwojonego limitu | Szybkość -1 (min.: 3), Zwinność -10, Zmęczenie Podróżą +1            |
| Do potrojonego limitu | Szybkość -2 (min.: 2), Zwinność -20 (min.: 10), Zmęczenie Podróżą +2 |
| Ponad 3x              | Nie ruszasz się  |

## Obciążenie i Atrybuty

Kary wynikające z Obciążenia stosowane są natychmiast i można je usunąć tylko przez upuszczenie ekwipunku.

## Obciążenie i Zmęczenie Podróżą

Zmęczenie Podróżą oznacza, że postać na koniec dnia podróży automatycznie otrzymuje tyle Stanów *Wyczerpanie*, ile wynosi liczba po tym efekcie. Mogą być one usuwane tylko poprzez długie odpoczynek.

## BRON

W Imperium znajdziecie wielką rozmaitość broni. Charakter prowincji, wymogi religijne, osobiste upodobania i w końcu stara, dobra tradycja wpływają na dobór oręża i szczegóły jego wykonania. Poniżej znajdziecie wybór najczęściej noszonej broni białej i dystansowej, opisanej z użyciem następującego formatu:

- **Kategoria broni:** Każda broń zaliczona jest do odpowiedniej Kategorii. Jeśli broń jest dwuręczna, zostało to zaznaczone (2R).
- **Cena:** Cena przeciętnego egzemplarza danej broni.
- **Obc.:** Obciążenie broni.
- **Dostęp.:** Dostępność broni.
- **Zasięg:** Długość broni albo jej zasięg w metrach.
- **Obrażenia:** Obrażenia zadawane przez broń, które dodawane są do PS twojego trafienia.
- **Zalety i Wady:** Wszelkie Zalety i Wady posiadane przez broń.

W tabelach broni Bonus z Siły skracany jest do BS.

## BRÓŃ BIAŁA

| Broń                   | Cena       | Obc.  | Dostęp.           | Zasięg        | Obrażenia | Zalety i Wady                                  |
|------------------------|------------|-------|-------------------|---------------|-----------|--|
| PROSTA                 |            |       |                   |               |           |  |
| Broń Ręczna            | 1 ZK       | 1     | Powszechna        | Średni        | +BS+4     | -  |
| Broń Improwizowana     | darmo      | Różne | inwencja          | Rózny         | +BS+1     | Tępa   |
| Sztylet                | 16 s       | 0     | Powszechna        | Bardzo krótki | +BS+2     | -  |
| Nóż                    | 8 s        | 0     | Powszechna        | Bardzo krótki | +BS+1     | Tępy   |
| Tarcza (puklerz)       | 18s 2p     | 0     | Powszechna        | Kontaktowy    | +B+1      | Tarcza 1, Parująca, Tępa                       |
| Tarcza                 | 2 ZK       | 1     | Powszechna        | Bardzo krótki | +BS+2     | Tarcza 2, Parująca, Tępa                       |
| Tarcza (duża)          | 3 ZK       | 3     | Powszechna        | Bardzo krótki | +B+3      | Tarcza 3, Parująca, Tępa                       |
| KAWALERYJSKA           |            |       |                   |               |           |  |
| (2R) Młot kawaleryjski | 3 ZK       | 3     | Ograniczona       | Daleki        | +BS+5     | Ogłuszający                                    |
| Kopia                  | 1 ZK       | 3     | Rzadka            | Bardzo daleki | +BS+6*    | Druzgocząca, Nadziewająca                      |
| SZERMIERCZA            |            |       |                   |               |           |  |
| Floret                 | 5 ZK       | 1     | Ograniczona       | Średni        | +BS+3     | Nadziewający, Szybki, Precyzyjny, Tępy         |
| Rapier                 | 5 ZK       | 1     | Ograniczona       | Daleki        | +BS+4     | Nadziewający, Szybki                           |
| BIJATYKA               |            |       |                   |               |           |  |
| Pieści i kopniaki      | darmo      | 0     | zawsze przy sobie | Kontaktowy    | +BS+0     | Tępe   |
| Kastet                 | 2s 6p      | 0     | Powszechna        | Kontaktowy    | +BS+2     | -  |
| KORBACZE               |            |       |                   |               |           |  |
| Cep bojowy             | 10 s       | 1     | Powszechna        | Średni        | +BS+3     | Dekoncentrujący, Nieprecyzyjny, Plączący       |
| Korbacz                | 2 ZK       | 1     | Ograniczona       | Średni        | +BS+5     | Dekoncentrujący, Plączący                      |
| (2R) Kiścień           | 3 ZK       | 2     | Rzadka            | Daleki        | +BS+6     | Ciężki, Dekoncentrujący, Druzgoczący, Plączący |
| PARUJĄCA               |            |       |                   |               |           |  |
| Lewak                  | 1 ZK       | 0     | Rzadka            | Bardzo krótki | +BS+2     | Parujący                                       |
| Łamacz mieczy          | 1 ZK 2s 6p | 1     | Ograniczona       | Krótki        | +BS+3     | Łamacz mieczy, Parujący                        |
| DRZEWOWCOWA            |            |       |                   |               |           |  |
| (2R) Halabarda         | 2 ZK       | 3     | Powszechna        | Daleki        | +BS+4     | Nadziewająca, Parująca, Rąbiąca                |
| (2R) Włócznia          | 15 s       | 2     | Powszechna        | Bardzo daleki | +BS+4     | Nadziewająca                                   |
| (2R) Pika              | 18 s       | 4     | Rzadka            | Ogromny       | +BS+4     | Nadziewająca                                   |
| (2R) Kostur            | 3 s        | 2     | Powszechna        | Daleki        | +BS+4     | Ogłuszający, Parujący                          |
| DWUREKCZNA             |            |       |                   |               |           |  |
| (2R) Półtorak          | 8 ZK       | 3     | Ograniczona       | Daleki        | +BS+5     | Parujący, Przebijający                         |
| (2R) Wielki topór      | 4 ZK       | 3     | Ograniczona       | Daleki        | +BS+6     | Ciężki, Druzgoczący, Rąbiący                   |
| (2R) Nadziak           | 9 s        | 3     | Powszechna        | Średni        | +BS+5     | Nadziewający, Powolny, Przebijający            |
| (2R) Młot bojowy       | 3 ZK       | 3     | Powszechna        | Średni        | +BS+6     | Ogłuszający, Powolny, Przebijający             |
| (2R) Miecz dwuręczny   | 10 ZK      | 3     | Ograniczona       | Daleki        | +BS+5     | Przebijający, Rąbiący                          |

\* Kopie liczą się jako Broń Improwizowana, jeśli używane są podczas Rundy, w której nie wykonano Szarzy.

## BROŃ ZASIĘGOWA

| Broń                                 | Cena   | Obc. | Dostęp.     | Zasięg | Obrażenia    | Zalety i Wady   |
|--------------------------------------|--------|------|-------------|--------|--------------|---|
| PROCHOWA*                            |        |      |             |        |              |   |
| (2R)Garłacz*                         | 2 ZK   | 1    | Ograniczona | 20     | +8           | Niebezpieczny, Przeładowanie 2, Wybuchowy 3             |
| (2R)Muszkiet hochlandzki*            | 100 ZK | 3    | Egzotyczna  | 100    | +9           | Celny, Precyzyjny, Przeładowanie 4                      |
| (2R)Krótki pistolet*                 | 4 ZK   | 2    | Ograniczona | 50     | +9           | Niebezpieczny, Przeładowanie 3                          |
| Pistolet*                            | 8 ZK   | 0    | Rzadka      | 20     | +8           | Pistolet, Przeładowanie 1                               |
| ŁUKI                                 |        |      |             |        |              |   |
| (2R)Łuk elfi                         | 10 ZK  | 2    | Egzotyczna  | 150    | +BS+4        | Przebijający, Precyzyjny                                |
| (2R)Łuk długi                        | 5 ZK   | 3    | Ograniczona | 100    | +BS+4        | Przebijający  |
| (2R)Łuk                              | 4 ZK   | 2    | Powszechna  | 50     | +BS+3        | –   |
| (2R)Krótki łuk                       | 3 ZK   | 1    | Powszechna  | 20     | +BS+2        | –   |
| KUSZE                                |        |      |             |        |              |   |
| Kusza pistoletowa                    | 6 ZK   | 0    | Ograniczona | 10     | +7           | Pistolet  |
| (2R)Ciężka kusza                     | 7 ZK   | 3    | Rzadka      | 100    | +9           | Przebijająca, Przeładowanie 2                           |
| (2R)Kusza                            | 5 ZK   | 2    | Powszechna  | 60     | +9           | Przeładowanie 1   |
| EKSPERYMENTALNA*                     |        |      |             |        |              |   |
| (2R)Krótki pistolet samopowtarzalny* | 10 ZK  | 3    | Rzadka      | 30     | +9           | Niebezpieczny, Przeładowanie 5, Wielostrzał 4           |
| Pistolet samopowtarzalny*            | 15 ZK  | 1    | Rzadka      | 10     | +8           | Niebezpieczny, Pistolet, Przeładowanie 4, Wielostrzał 4 |
| OPLĄTUJĄCA**                         |        |      |             |        |              |   |
| Arkan                                | 6 s    | 0    | Powszechna  | Bx2    | –            | Unieruchamiający  |
| Bicz                                 | 5 s    | 0    | Powszechna  | 6      | +B+2         | Unieruchamiający  |
| MATERIAŁY WYBUCHOWE                  |        |      |             |        |              |   |
| Bomba                                | 3 ZK   | 0    | Rzadka      | BS     | +12          | Druzgocząca, Niebezpieczna, Wybuchowa 5                 |
| Ładunek zapalający                   | 1 ZK   | 0    | Ograniczona | BS     | Specjalny*** | Niebezpieczny, Wybuchowy 4                              |
| PROCE                                |        |      |             |        |              |   |
| Proca                                | 1 s    | 0    | Powszechna  | 60     | +6           | –   |
| (2R)Proca drzewcowa                  | 4 s    | 2    | Ograniczona | 100    | +7           | –   |
| MIOTANA                              |        |      |             |        |              |   |
| Bolas                                | 10s    | 0    | Rzadka      | BSx3   | +BS          | Unieruchamiające  |
| Strzałka                             | 2s     | 0    | Ograniczona | BSx2   | +BS+1        | Nadziewająca  |
| Oszczep                              | 10s 6p | 1    | Ograniczona | BSx3   | +BS+3        | Nadziewający  |
| Kamień                               | darmo  | 0    | Powszechna  | BSx3   | +BS          | –   |
| Topór do rzucania                    | 1 ZK   | 1    | Powszechna  | BSx2   | +BS+3        | Rąbiący   |
| Nóż do rzucania                      | 18 s   | 0    | Powszechna  | BSx2   | +BS+2        | –   |

\* Każda Broń Prochowa i Eksperymentalna ma Zalety Prochowa i Przebijającą.

\*\* Broń Unieruchamiająca nie ma zasięgu podzielonego na zakresy, a tylko działa na podany dystans.

\*\*\* Objęty działaniem ładunku zapalającego cel otrzymuje 1+PS Stanów Podpalenie.

## AMUNICJA

| Broń                              | Cena    | Obc. | Dostęp.    | Zasięg               | Obrażenia | Zalety i Wady                      |
|-----------------------------------|---------|------|------------|----------------------|-----------|------------------------------------|
| <b>PROCHOWA I EKSPERYMENTALNA</b> |         |      |            |                      |           |                                    |
| Mały śrut i proch (12)            | 3 s 3 p | 0    | Powszechna | jak broń             | -         | Wybuchowy +1                       |
| Pocisk i proch (12)               | 3s 3p   | 0    | Powszechna | jak broń             | +1        | Nadziewający, Przekluwający        |
| Improwizowany śrut i proch (1)    | 3 p     | 0    | Powszechna | Połowa zasięgu broni | -         | -                                  |
| <b>ŁUKI</b>                       |         |      |            |                      |           |                                    |
| Strzała (12)                      | 5 s     | 0    | Powszechna | jak broń             | -         | Nadziewająca                       |
| Strzała elfa (1)                  | 6 s     | 0    | Egzotyczna | +50                  | +1        | Celna, Nadziewająca, Przekluwająca |
| <b>KUSZE</b>                      |         |      |            |                      |           |                                    |
| Bełt (12)                         | 5 s     | 0    | Powszechna | jak broń             | -         | Nadziewająca                       |
| <b>PROCE</b>                      |         |      |            |                      |           |                                    |
| Pocisk ołowiany (12)              | 4 p     | 0    | Powszechna | -10                  | +1        | Ogłuszający                        |
| Pocisk kamienny (12)              | 2 p     | 0    | Powszechna | jak broń             | -         | Ogłuszający                        |

## BROŃ RĘCZNA

„Broń ręczna” to oznaczenie opisujące nieszczegółowane odmiany podstawowego oręża używanego na co dzień przez mieszkańców Imperium. Chociaż różnią się między sobą, stosujemy co do nich te same zasady. Należą do nich miecze, szable, siekiery, kowalskie młoty, maczugi, krótkie włócznie i wiele innych.

## AMUNICJA PROCHOWA

Garłacze to jedyna z wymienionych broni, która wykorzystuje mały śrut lub śrut improwizowany. Wszystkie pozostałe typy Broni Prochowej i Eksperymentalnej wykorzystują pociski.



## USZKODZENIA A OBRAŻENIA BRONI

Broń może ulec uszkodzeniu w rezultacie niektórych efektów Pechu (patrz strona 160) lub czarów. Za każdy punkt uszkodzenia, który otrzymuje broń, zredukuj zadawane przez nią obrażenia o 1. Jeśli w ten sposób spadną one do +0 (lub +BS+0), broń jest całkowicie zniszczona. Jej szczątki traktowane są jako Broń Improwizowana. Jeśli tak uszkodzona zostanie Broń Improwizowana, traktowana jest jako bezużyteczna w walce wręcz.

Broń może być naprawiana przez odpowiednich rzemieślników w cenie 10% kosztu broni za każdy otrzymany punkt uszkodzeń. Broń zredukowana do stanu Broni Improwizowanej nie może zostać naprawiona. Możesz także samodzielnie naprawiać swoją broń, jeśli masz odpowiednią Umiejętność Rzemiosła i właściwe Narzędzia Pracy. W przypadku więcej niż jednego punktu Uszkodzeń potrzebny będzie też Warsztat.

## KATEGORIE BRONI BIAŁEJ

Wszystkie bronde białe przypisane są do odpowiednich Kategorii. Opanowanie posługiwania się każdą Kategorią Broni wymaga odpowiedniej Specjalizacji. Zatem Umiejętność Broń Biała (Korbacze) umożliwia używanie korbaczy i jest Umiejętnością oddzielną od Broni Bialej (Drzewcowej), która pozwala korzystać np. z włóczni. Jeśli używasz oręża należącego do Kategorii, w której nie masz ani jednego Rozwinięcia, testujesz samą Walkę Wręcz, by określić, czy udało się trafić. Przy tym działają tylko efekty Wad broni. Nie potrafisz po prostu zrobić użytku z jej Zalet. Ponadto opisane niżej kategorie oręża posiadają specjalne zasady.

### Kawaleryjska

Broń kawaleryjska przeznaczona jest do używania z grzbietu wierzchowca. Gdy jakakolwiek broń dwuręczna należąca do Kategorii broni kawaleryjskiej nie jest używana z wierzchowca, liczy się po prostu jako Broń Dwuręczna. Jednoręczna broń kawaleryjska normalnie nie jest przeznaczona do używania, gdy nie dosiada się wierzchowca.

### Korbacze

Nieposiadający odpowiedniej Umiejętności bohaterowie dodają do opisu używanego korbacza efekt Wady broni Niebezpieczna. Jak zwykle Zalety broni nie mogą zostać wykorzystane.

## Parująca

Dowolna broń jednoręczna z Zaletą Parującą może być używana z wykorzystaniem Umiejętności Broń Biała (Parująca). Używając Umiejętności Broń Biała (Parująca), można wykorzystać taki oręz do sparowania ataku przeciwnika bez normalnej kary -20 za użycie broni w drugiej ręce (patrz strona 161).

## DŁUGOŚĆ BRONI

Poniżej różne rodzaje broni zostały pogrupowane według ich rosnącej długości.

- Kontaktowa:** Nogi i pięści, być może głowa i wszystko, co jest przymocowane do tych kończyn.
- Bardzo krótka:** Poniżej 30 cm długości.
- Krótką:** Do 60 cm długości.
- Średnia:** Do 90 cm długości.
- Długa:** Do 180 cm długości.
- Bardzo dłuża:** Do 3 m długości; może wiązać walką wrogów w odległości do 4 metrów zamiast tylko 2 m.
- Ogromna:** Każda broń powyżej 3 m długości; może wiązać walką wrogów w odległości do 6 metrów zamiast tylko 2 m.



## ZASADA OPCJONALNA: DŁUGOŚĆ BRONI I WALKA KONTAKTOWA

To proste zasady dla tych, którzy wolą wykorzystywać Długość broni jako coś więcej niż zwykły opis jej wyglądu i potencjalne utrudnienie podczas przeciskania się ciemnymi tunelami.

### DŁUGOŚĆ BRONI

Jeśli twoja broń jest dłuższa niż przeciwnika, wróg ponosi karę -10 do prób trafienia w ciebie, ponieważ łatwiej jest ci trzymać go na dystans.

### WALKA KONTAKTOWA

W ramach swojej Akcji możesz wykonać Test Przeciwstawny Broni Białej, by spróbować wejść w zasięg broni swojego przeciwnika. Zwycięzca Testu decyduje, czy walka będzie toczyła się dalej normalnie, czy jako „kontaktowa”. Podczas walki kontaktowej dowolna broń o długości większej niż Krótka traktowana jest jako Broń Improwizowana.

## KATEGORIE BRONI ZASIĘGOWEJ

Opanowanie broni dystansowej jest trudne. Umiejętności z tej grupy są Zaawansowane. Nie możesz wykonywać Testu Broni Zasięgowej, jeśli nie masz odpowiedniej Specjalizacji. Zatem jeśli masz Umiejętność Broń Zasięgowa (Prochowa), nie możesz wykonywać Testu Broni Zasięgowej (Łuków). Jednakże jest kilka wyjątków.

## Broń eksperymentalna

Broń mechaniczna każdego rodzaju może być używana przez bohaterów posiadających Umiejętność Broń Zasięgowa (Prochowa), ale wówczas broń traci wszystkie swoje Zalety, chociaż działają wszelkie Wady.

## Broń prochowa i materiały wybuchowe

Bohaterowie posiadający Umiejętność Broń Zasięgowa (Eksperymentalna) mogą używać broni prochowej i materiałów wybuchowych bez kary.

## Kusze i broń rzucana

Używanie kuszu i broni rzucanej jest stosunkowo proste. Możesz wykonać Test Broni Zasięgowej (Kusz) lub Broni Zasięgowej (Rzucanej) jak w przypadku Umiejętności podstawowej, z wykorzystaniem samych Umiejętności Strzeleckich. W takim przypadku nie można jednak korzystać z jakiejkolwiek Zalety wybranej broni, chociaż działają wszelkie jej Wady.

## ZASIĘG BRONI

W opisach broni podajemy jej średni zasięg w metrach. W Rozdziale 5: Zasady przedstawione są modyfikatory stosowane, gdy broń używana jest w zasięgu bezpośrednim, bliskim, dalekim i bardzo dalekim. Zasięgi obliczane są w następujący sposób:

## OBLCZANIE ZAKRESÓW ZASIĘGU

Bezpośredni = Zasięg  $\div$  10

Bliski = Zasięg  $\div$  2

Daleki = Zasięg  $\times$  2

Bardzo daleki = Zasięg  $\times$  3

## PRZYKŁADOWE ZASIĘGI BRONI

| Broń         | Bezpośredni | Bliski | Średni | Daleki | Bardzo daleki |
|--------------|-------------|--------|--------|--------|---------------|
| Łuk          | 5           | 25     | 50     | 100    | 150           |
| Cieżka kusza | 10          | 50     | 100    | 200    | 300           |
| Pistolet     | 2           | 10     | 20     | 40     | 60            |
| Proca        | 6           | 30     | 60     | 120    | 180           |

## ZALETY BRONI

Niektóre typy broni mają pewne przewagi nad innymi, co opisane jest za pomocą Zalet broni.

### Celna

Strzelając z tej broni, łatwo trafić w cel. W takiej sytuacji zyskujesz premię +10 do Testu trafienia.

### Dekoncentrująca

Ze względu na swoją niebezpieczną naturę broń Dekoncentrującą może zmusić wroga do cofania się. Zwykle działa podobnie jak bicz. Zamiast zadawać Obrażenia, udany atak bronią Dekoncentrującą może zmusić przeciwnika do cofnięcia się o 1 metr na każdy PS, o który wygrywasz Test Przeciwstawny.

## Druzgocząca

Pewne bronie są po prostu ogromne albo zadają straszliwe obrażenia ze względu na swoją masę lub formę. Po udanym trafieniu dodaj do wszelkich Obrażeń zadanych przez broń Druzgoczącą wynik na kostce jedności w rzucie na atak. Broń Tępa nigdy nie może być także Druzgoczącą (cecha Tępa jest nadrzędna).

## Łamacz mieczy

Pewne rodzaje broni przeznaczone są do unieruchamiania innych, a czasem nawet są w stanie je złamać. Jeśli uzyskasz Trafienie Krytyczne, broniąc się przed atakiem broni siecznej, możesz ją unieruchomić, zamiast korzystać z efektów Trafienia Krytycznego.

Jeśli się na to zdecydujesz, wykonaj **Test Przeciwstawnego Siły**, dodając swój PS z poprzedniego Testu Walki Wręcz. Jeśli Test się uda, twój przeciwnik upuszcza ostrze, które zostaje wyrwane mu z dłoni. Jeśli uzyskasz Zdumiewający Sukces, nie tylko rozbrajasz przeciwnika, ale siła twojego manewru powoduje także złamanie ostrza jego broni, o ile nie ma ona Zalety Nielamliwa. Jeśli Test się nie uda, twój przeciwnik uwalnia ostrze i może walczyć normalnie.

## Nadziewająca

Broń Nadziewająca może zabić jednym czystym ciosem. Zadaje ona Trafienie Krytyczne przy dowolnej wartości rzutu podzielonej przez 10 (np. 10, 20, 30 itd.), a także przy dubletach (tj. 11, 22, 33), jeśli wynik rzutu był równy lub niższy od poziomu odpowiedniego Testu w walce.

Jeśli cecha Nadziewająca charakteryzuje użytą broń dystansową, oznacza to, że amunicja głęboko utkwiła w ciele traflonej ofiary. Usunięcie takich strzał lub bętałów wymaga udanego **Wymagającego (+0) Testu Leczenia**. Wyjęcie pocisków z broni prochowej wymaga już zabiegów chirurgicznych (patrz Talent *Chirurgia* w **Rozdziale 4: Umiejętności i Zdolności**). Postać nie może wyleczyć jednej ze swoich Ran za każdy pocisk (prochowy lub tradycyjny) pozostający w jej ciele.

## Nielamliwa

Broń jest wyjątkowo dobrze wykonana lub do jej konstrukcji użyto szczególnie mocnego materiału. W większości okoliczności ta broń nie złamie się, nie ulegnie korozji ani nie stępi się.

## Ogłuszająca

Broń Ogłuszająca szczególnie dobrze nadaje się do sprowadzania wrogów do parteru. Jeśli trafisz w głowę bronią Ogłuszającą, wykonaj **Test Przeciwstawnego Siły** przeciwko **Odporności** traflonego przeciwnika. Jeśli wygrasz Test, cel dostaje Stan *Oszłomienie*.

## Parująca

Broń Parująca przeznaczona jest do parowania ataków. Jeśli posługujesz się taką bronią, dostajesz premię +1 PS do każdego Testu Broni Białej, gdy parujesz atak.

## Pistolety

Można używać tej broni do atakowania w walce w zwarciu.

## Plącząca

Broń Plącząca ma zazwyczaj długie łańcuchy z obciążnikami na końcach, przez co bardzo trudno skutecznie bronić się przed nią parowaniem. Testy Broni Białej przeciwko atakowi broni Plączącej obciążone są karą -1 PS, ponieważ parowane ciosy owijają się wokół ostrzy lub górnych krawędzi tarcz.

## Precyzyjna

Tą bronią łatwo trafić w cel. Zyskujesz premię +1 PS do każdego udanego Testu podczas ataku tą bronią.

## Prochowa

Huk wystrzałów, po którym następują kłęby dymu i zamieszanie, może być przerzążający. Jeśli jesteś celem broni prochowej, musisz wykonać udany **Przeciętny (+20) Test Opanowania**, inaczej otrzymujesz Stan *Panika*, nawet jeśli strzał spudluje.

## Przebijająca

Aby ustalić Obrażenia zadane na skutek trafienia bronią Przebijającą, można wykorzystać wynik rzutu kostką jedności albo PS, cokolwiek jest wyższe. Na przykład, jeśli wyrzucisz 34 w Teście ataku, a wynik celu wynosił 52, możesz użyć PS, który w tym przypadku jest równy 2, albo wyniku rzutu jedności, czyli 4. Broń Tępa nigdy nie może być także Przebijającą (cecha Tępa jest nadrzędna).

## Przekluwająca

Ta broń niezwykle skutecznie przebija się przez pancerz. Punkty Pancerza z warstw niemetalowych są ignorowane. W przypadku wszystkich pozostałych pancerzy pomijany jest ich pierwszy PP.

## Rąbiąca

Broń rąbiąca ma ciężkie ostrze, które z przerzążającą łatwością przecina pancerze. Jeśli trafisz przeciwnika, uszkadzasz trafony fragment pancerza lub tarczy za 1 punkt. Jednocześnie normalnie ranisz cel.

## Szybka

Szybka broń uderza z taką prędkością, że parowanie ciosu w zasadzie nie wchodzi w grę. Przeciwnik zostaje przebitý, zanim zdąży zareagować. Bohater posługujący się Szybką bronią może zdecydować się na atak poza normalną sekwencją Inicjatywy, atakując pierwszy, ostatni lub w innej, wybranej przez siebie kolejności.

Co więcej, wszystkie Testy obrony Bronią Białą przeciwko Szybkiej broni obciążone są karą -10, jeśli przeciwnik korzysta z broni nieposiadającej Zalety Szybka. Inne Umiejętności wykorzystane w obronie działają normalnie. Para przeciwników z Szybką bronią walczy w kolejności Inicjatywy (względem siebie nawzajem), jak normalnie. Szybka broń nigdy nie może być także Powolną (cecha Powolna jest nadrzędna).

## Tarcza (wartość)

Jeśli używasz tej broni do sparowania ataku, odpowiada to posiadaniu tylu Punktów Pancerza, ile wynosi (wartość) na wszystkich Miejscach Trafień na twoim ciele. Jeśli Twoja broń ma Zaletę Tarcza o wartości 2 lub wyższej (czyli Tarcza 2 lub Tarcza 3), możesz także wykonać Test Przeciwstawnego przeciwko nadlatującym pociskom w twoim polu widzenia.

## Unieruchamiająca

Twoja broń okręca się wokół przeciwników, unieruchamiając ich. Każdy przeciwnik trafony taką bronią dostaje Stan *Pochwycony* z Siłą o wartości równej twojej Cesze Siła. Unieruchamiając przeciwnika, nie możesz używać tej broni, by próbować trafić go w inny sposób. Możesz zakończyć Unieruchomienie w dowolnym momencie.

## Wielostrzał (wartość)

Broń może oddać tyle strzałów, ile wynosi (wartość), i automatycznie przeładowuje się po każdym z nich. Gdy zostaną one wszystkie wykorzystane lub skończą się pociski, musisz całkowicie przeładować broń, stosując zwykłe zasady.

## Wybuchowa (wartość)

Wszystkie postacie w promieniu tylu metrów, ile wynosi (wartość), od trafionego celu odnoszą obrażenia równe PS + Obrażenia danej broni Wybuchowej i otrzymują wszelkie Stany przez nią wywołane.

## WADY BRONI

Niektóre rodzaje broni są po prostu trudne w użyciu albo niebezpieczne, zgodnie z opisem Wad broni.

### Cięzka

Używanie tej broni jest męczące lub trudno ją opanować. Możesz korzystać z Zalet broni Drużgoczącej i Przebijającej tylko w Turze, w której wykonujesz Szarżę.

### Niebezpieczna

Zdarza się broń, która niemal równie często może wyrządzić krzywdę posługującą się nią osobie, jak jej przeciwnikowi. Dowolny nieudany Test, w którym wypadła 9 na kości dziesiątek lub jedności, uznawany jest za Rzut Pechowy (więcej o Rzutach Pechowych w Rozdziale 5: Zasady).

### Nieprecyzyjna

Opanowanie broni Nieprecyzyjnej nastręcza trudności z powodu jej nieporęczności lub trudnego celowania. Wykonując atak taką bronią, otrzymujesz karę -1 PS. Broń Nieprecyzyjna nigdy nie może być także Precyzyjną (cecha Nieprecyzyjna jest nadrzędna).

### Powolna

Powolna broń jest nieporęczna i ciężka, przez co trudno używać jej prawidłowo. Bohaterowie używający Powolnej broni zawsze atakują ostatni w Rundzie, niezależnie od kolejności Inicjatywy. Co więcej, przeciwnicy zyskują premię +1 PS do każdego Testu obrony przed takim atakiem.

### Przeładowanie (wartość)

Przeładowanie tej broni jest powolne. Przeładowanie broni obarwionej tą Wadą wymaga wykonania Wydłużonego Testu Broni Zasięgowej w odpowiedniej Kategorii broni i uzyskania tylu PS, ile wynosi (wartość). Jeśli coś zakłóci przeładowanie, trzeba je podjąć od początku.

### Tępa

Pewne rodzaje broni nie nadają się zbytnio do przebijania pancerzy. W przypadku obrony przed bronią Tępą wszystkie PP są podważane. Co więcej, nie obowiązuje w jej przypadku zasada zadawania minimum 1 Rany po udanym trafieniu (obrażenia mogą być zredukowane do 0).

## PANCERZE

*„Po pierwsze, unikajcie jakiegokolwiek kontaktu. To główna zasada. A jeśli nie możecie uniknąć zbliżenia, zawsze się zabezpieczcie... Co was tak bawi?”*

– Kapral „Nobbs” Nobbilar, instruktor podstaw walki

Pancerze opisywane są z użyciem następującego formatu:

- **Typ pancerza:** Przy każdym pancerzu podany jest materiał, z którego został wykonany, w kolejności zapewnianej przez niego ochrony.
- **Cena:** Cena zakupu przeciętnego egzemplarza danego pancerza.
- **Obc.:** Obciążenie pancerza.
- **Dostęp.:** Dostępność pancerza.
- **Kara:** Wszelkie kary za noszenie danego pancerza w uzupełnieniu do skutków jego Obciążenia (strona 293).
- **Uwaga:** Noszenie dowolnych elementów pewnych rodzajów pancerzy obciążone jest karami. Na przykład noszenie dowolnego elementu kolczugi wiąże się z karą -10 do Skradania.
- **Lokacja:** Części ciała chronione przez dany pancerz.
- **PP:** Liczba Punktów Pancerza, które zapewnia dany pancerz, chroniąc wskazaną Lokację.
- **Zalety i Wady:** Wszelkie Zalety lub Wady, jakie może posiadać dany pancerz.

### USZKODZENIA PANCERZA

Spadające na pancerz ciosy mogą go uszkodzić, być może nieodwracalnie. Za każdym razem, gdy zasady nakazują uszkodzenie elementu pancerza, PP we wskazanym miejscu redukowane są o 1. Jeśli liczba PP w danym miejscu spadnie do 0, ten element pancerza staje się bezużyteczny.

Generalnie pancerz ulega uszkodzeniu z dwóch powodów:

1. Aktywuje się specjalna zdolność, taka jak czar lub Talent, która uszkadza element pancerza.
2. Odbita została Rana Krytyczna.

### Odbicie Krytyczne

Odbicie Krytyczne ma miejsce tylko wtedy, gdy się na nie zdecydujesz. Jeśli masz otrzymywać Ranę Krytyczną w miejscu chronionym przez pancerz, możesz jej uniknąć, decydując, że pancerz został uszkodzony o 1 PP.

Nadal otrzymujesz wszystkie zwykłe Rany (a ponieważ masz teraz o 1 mniej PP, zapewne otrzymasz dodatkową Ranę), ale unikasz efektów Rany Krytycznej, ponieważ cios został zaabsorbowany przez pancerz, uszkadzając go.



## PANCERZE

| Pancerz             | Cena  | Obc. | Dostęp.     | Kara             | Lokacja            | PP | Zalety i Wady                   |
|---------------------|-------|------|-------------|------------------|--------------------|----|---------------------------------|
| MIEKKA SKÓRA*       |       |      |             |                  |                    |    |                                 |
| Skórzana kurta      | 12 s  | 1    | Powszechna  | –                | ramiona,<br>korpus | 1  | –                               |
| Skórzany kaftan     | 10 s  | 1    | Powszechna  | –                | korpus             | 1  | –                               |
| Skórzane nogawice   | 14 s  | 1    | Powszechna  | –                | nogi               | 1  | –                               |
| Skórzany hełm       | 8 s   | 0    | Powszechna  | –                | głowa              | 1  | Częściowy                       |
| SKÓRA HARTOWANA     |       |      |             |                  |                    |    |                                 |
| Kolet               | 18 s  | 2    | Ograniczona | –                | korpus             | 2  | Wrażliwe punkty                 |
| KOLCZUGI**          |       |      |             |                  |                    |    |                                 |
| Nogawice kolcze     | 2 ZK  | 3    | Ograniczona | –                | nogi               | 2  | Giętkie                         |
| Kolczuga            | 3 ZK  | 3    | Powszechna  | –                | ramiona,<br>korpus | 2  | Giętka                          |
| Czepiec kolczy      | 1 ZK  | 2    | Ograniczona | -10 do Percepcji | głowa              | 2  | Częściowy, Giętki               |
| Kaftan kolczy       | 2 ZK  | 2    | Ograniczona | –                | korpus             | 2  | Giętki                          |
| PŁYTOWE**           |       |      |             |                  |                    |    |                                 |
| Napierśnik          | 10 ZK | 3    | Ograniczona | –                | korpus             | 2  | Nieprzebijalny, Wrażliwe punkty |
| Hełm otwarty        | 2 ZK  | 1    | Powszechna  | -10 do Percepcji | głowa              | 2  | Częściowy                       |
| Naramienniki        | 8 ZK  | 3    | Rzadka      | –                | ramiona            | 2  | Nieprzebijalne, Wrażliwe punkty |
| Nagolenniki płytowe | 10 ZK | 3    | Rzadka      | -10 do Skradania | nogi               | 2  | Nieprzebijalne, Wrażliwe punkty |
| Hełm                | 3 ZK  | 2    | Rzadka      | -20 do Percepcji | głowa              | 2  | Nieprzebijalny, Wrażliwe punkty |

\* Miękka Skóra może być noszona bez kary pod dowolnym innym pancerzem.

\*\* Noszenie dowolnego elementu pancerza kolczego lub płytowego obarczone jest karą -10 do Skradania za każdy taki element.

### Naprawianie pancerza

Naprawienie każdego utraconego PP pancerza kosztuje 10% jego ceny podstawowej. Zatem jeśli masz kolcugę z rękawami z 1 PP uszkodzenia na korpusie i 1 PP uszkodzenia na ramionach, naprawienie będzie kosztowało 20% ceny podstawowej pancerza – w tym przypadku 12 s. Jeśli element pancerza jest całkowicie zepsuty, naprawienie będzie kosztowało 30% ceny podstawowej i zapewne zabierze trochę czasu.

Möżesz także samodzielnie naprawiać swój pancerz, jeśli masz odpowiednią Umiejętność Rzemiosła i właściwe Narzędzia Pracy, a w przypadku zbroi płytowej także Warsztat.

### ZALETY PANCERZA

Pancerze mogą posiadać następujące Zalety:

#### Giętki

Giętki pancerz możesz nosić pod warstwą innego pancerza (nie posiadającego tej Zalety). W takim przypadku uzyskujesz korzyści obu pancerzy.

### Nieprzebijalny

Taki pancerz jest wyjątkowo odporny, co sprawia, że większość ataków nie jest w stanie go przebić. Wszystkie Rany Krytyczne wynikłe na skutek nieparzystego wyniku rzutu na trafienie (na przykład 11 lub 33) są ignorowane.

### WADY PANCERZA

Niektóre pancerze mają słabe punkty, jak opisano w Wadach pancerza.

#### Częściowy

Pancerz nie okrywa całego Miejsca Trafienia. Przeciwnik, który uzyska parzysty wynik rzutu na trafienie albo wyrzuci Trafienie Krytyczne, ignoruje PP Częściowego pancerza.

#### Wrażliwe punkty

Pancerz ma niewielkie miejsca, w które może wślizgnąć się ostrze, jeśli przeciwnik ma wystarczające umiejętności lub dość szczęścia. Jeśli wróg posługuje się bronią Nadziewającą i uzyska Trafienie Krytyczne, wszystkie PP tego pancerza są ignorowane.



## ZASADA OPCJONALNA: SZYBKI PANCERZ

Poniżej znajdziecie uproszczone zasady dotyczące pancerzy. W tym wariantie podzielone są one tylko na trzy grupy: Lekkie, Średnie i Ciężkie. Osoby noszące Lekkie pancerze używają głównie zbroi skórzanych, Średnie to głównie kolczugi, a Ciężkie to przede wszystkim płytówki.

| Pancerz        | Cena  | Obc. | Dostęp.     | Kara                                  | Lokacja   | PP | Zalety i Wady                      |
|----------------|-------|------|-------------|---------------------------------------|-----------|----|------------------------------------|
| Lekki pancerz  | 2 ZK  | 1    | Powszechna  | –                                     | wszystkie | 1  | Giętki                             |
| Średni pancerz | 5 ZK  | 5    | Ograniczona | -10 do Percepcji,<br>-10 do Skradania | wszystkie | 2  | Giętki                             |
| Ciężki pancerz | 30 ZK | 6    | Rzadka      | -20 do Percepcji,<br>-20 do Skradania | wszystkie | 3  | Nieprzebijalny,<br>Wrażliwe punkty |

## PAKUNKI I POJEMNIKI

Wyposażenie może być pakowane do plecaków, sakw i tobołków. To ułatwia jego noszenie. W tabeli podana jest wartość Obciążenia niesionego pakunku lub innego pojemnika (**Obc.**) oraz liczba punktów Obciążenia, których noszenie umożliwia dany pojemnik (**Udźwig**). Określając liczbę noszonych punktów Obciążenia, należy wliczać tylko wartość **Obc.** pakunku czy pojemnika, a nie wszystkich zawartych w nim przedmiotów. Posługujcie się zdrowym rozsądkiem, gdy chcecie ustalić, czy dane przedmioty mogą być przenoszone w pojemnikach (np. nie można nosić halabardy w plecaku).

| Przedmiot      | Cena     | Obc. | Udźwig | Dostępność  |
|----------------|----------|------|--------|-------------|
| Beczka         | 8 s      | 6    | 12     | Powszechna  |
| Beczułka       | 3s       | 2    | 4      | Powszechna  |
| Bukłak         | 1 s 8 p  | 1    | 1      | Powszechna  |
| Butelka        | 5 s      | 0    | 0      | Powszechna  |
| Duży worek     | 1 s 6 p  | 3    | 6      | Powszechna  |
| Dzban          | 3 s 2 p  | 1    | 1      | Powszechna  |
| Kufel cynowy   | 4s       | 0    | 0      | Powszechna  |
| Plecak         | 4 s 10 p | 2    | 4      | Powszechna  |
| Sakiewka       | 4 p      | 0    | 1      | Powszechna  |
| Juki           | 18 s     | 4    | 8      | Powszechna  |
| Torba na ramię | 1 s      | 1    | 2      | Powszechna  |
| Tuba na zwoje  | 16 s     | 0    | 0      | Ograniczona |
| Worek          | 1s       | 2    | 4      | Powszechna  |



**Beczka:** Pojemność: 145 litrów płynu.

**Beczułka:** Pojemność: 45 litrów płynu.

**Bukłak:** Pojemność: 4,5 litra płynu.

**Butelka:** Pojemność: pół litra płynu.

**Duży worek:** Trzeba nieść 1 ręką (lub 2 rękami, jeśli jest pełny).

**Dzban:** Pojemność: 4,5 litra płynu.

**Plecak:** Nałożony na plecy liczy się jako „noszony na sobie” (Obc. spada o 1).

**Sakiewka:** Trzeba nieść 1 ręką.

**Torba na ramię:** Przerzucona przez ramię liczy się jako „noszona na sobie” (Obc. spada o 1).

## UBRANIE I DODATKI

W Imperium występują rozmaite style ubioru, znacznie różniące się między sobą. Generalnie pospółstwo nosi proste tuniki ze spodniami lub spódnicami. Obywatele należący do klasy średniej preferują bufaste stroje z kapeluszami i pończochami lub sukniemi. Elity pysznią się pelerynami, kożuchami i ostentacyjnymi nakryciami głowy z ekstrawagancko wielkimi piórami – im bardziej są egzotyczne, tym lepiej!

| Przedmiot        | Cena     | Obc. | Dostęp      |
|------------------|----------|------|-------------|
| Amulet           | 2 p      | 0    | Powszechna  |
| Berło            | 8 ZK     | 1    | Rzadka      |
| Biżuteria        | Różna    | 0    | Powszechna  |
| Buty             | 5 s      | 0    | Powszechna  |
| Kapelusz         | 4 s      | 0    | Powszechna  |
| Kaptur lub maska | 5 s      | 0    | Powszechna  |
| Kostium          | 1 ZK     | 1    | Ograniczona |
| Laska            | 3 ZK     | 1    | Powszechna  |
| Mundur           | 1 ZK 2 s | 1    | Ograniczona |
| Opończa          | 18 s     | 1    | Powszechna  |
| Perfumy          | 10 s     | 0    | Powszechna  |
| Płaszcz          | 10 s     | 1    | Powszechna  |
| Puder do twarzy  | 10 s     | 0    | Powszechna  |
| Rękawiczki       | 4 s      | 0    | Powszechna  |
| Strój dworski    | 12 ZK    | 1    | Ograniczona |
| Sygnet           | 5 ZK     | 0    | Rzadka      |
| Symbol religijny | 6 s 8 p  | 0    | Powszechna  |
| Szata            | 2 ZK     | 1    | Powszechna  |
| Tatuaż           | 4+ s     | 0    | Ograniczona |
| Ubranie          | 6 s      | 1    | Powszechna  |
| Wysokie buty     | 5 s      | 1    | Powszechna  |
| Zapinki (6)      | 10 s     | 0    | Ograniczona |

**Berło:** Oficjalni urzędnicy najwyższej szczebelu noszą berła, które stanowią symbol ich pozycji.

**Biżuteria:** Ceny różnią się w zależności od jakości wykonania, typu wykorzystanego metalu i wartości wstawionych klejnotów. Generalnie pospolite pierścienie bez żadnych klejnotów kosztują 10 monet o wartości równej rodzajowi wykorzystanego metalu (tj. brązu, srebra lub złota), podczas gdy naszyjniki kosztują 20 monet tego samego rodzaju metalu.

**Dworski strój:** Strój szlachty charakteryzujący się upiększeniami, takimi jak koronkowe kołnierze i rękawy, wyśmienitej jakości tkaninami i szpiczastym obuwием. Także służący chodzą odziani w dworskie stroje podczas bankietów i ceremonii, chociaż ich opońce i gorsety są mniej ostentacyjne niż ubiory szlachetnie urodzonych, dlatego można je nabyć za pół ceny.

**Kapelusz:** Świetnej jakości kapelusze stanowią symbol statusu w miastach i miasteczkach Imperium. Im bardziej ekstrawagancki kapelusz, tym lepiej.

**Laska:** Laski z polerowanego drewna zakończone metalowym okuciem są symbolem pozycji społecznej mających mieszkańców.

**Opończa:** Chroni noszącego przed niesprzyjającymi warunkami pogodowymi i niskimi temperaturami. Jeśli nie masz dobrej opończy lub czegoś podobnego, otrzymujesz kary z powodu zimna (patrz strona 181).

**Płaszcz:** Chroni noszącego przed niesprzyjającymi warunkami pogodowymi.

**Sygnet:** Złote pierścienie z wygrawerowanymi pieczęciami noszone są przez szlachtę i reprezentantów cechów, którzy używają ich do odciskania znaków herbowych lub insygniów w wosku, pieczętując listy.

## JEDZENIE, PICIE I NOCLEG

Kiepskiej jakości nocleg i wyżywienie kosztuje połowę podanej ceny, natomiast wysokiej jakości kosztuje dwukrotność podanej ceny. Spożywanie złej jakości jedzenia lub picia wiąże się z 10% ryzykiem nabawienia się *Smrodliwych Wiatrów* (patrz strona 187).

| Przedmiot                           | Cena | Obc. | Dostępność |
|-------------------------------------|------|------|------------|
| Beczułka piwa                       | 3 s  | 2    | Powszechna |
| Butelka wina                        | 10 p | 0    | Powszechna |
| Ciepły posiłek w gospodzie          | 1 s  | 0    | Powszechna |
| Jedzenie na zimno na 1 dzień        | 10 p | 1    | Powszechna |
| Kielich wina lub mocnego trunku     | 1 p  | 0    | Powszechna |
| Pół litra piwa                      | 3 p  | 0    | Powszechna |
| Pół litra przesławnego Piwa Bugmana | 9 p  | 0    | Egzotyczna |
| Pół litra mocnego trunku            | 2 s  | 0    | Powszechna |
| Prowiant na 1 dzień                 | 2 s  | 0    | Powszechna |
| Prywatny pokój na 1 noc             | 10 s | –    | Powszechna |
| Stajnia na 1 noc                    | 10 p | –    | Powszechna |
| Wspólna izba na 1 noc               | 10 p | –    | Powszechna |

**Przesławne Piwo Bugmana:** Kupcy przemierają cały Stary Świat, by nabyć to krzepkie, krasnoludzkie piwo ze słynnego browaru założonego przez Josefa Bugmana. Ten rześki i podnoszący na duchu napój dostarczany jest do większości głównych miast. Jeśli chodzi o spożycie alkoholu, jeden kubek Bugmana liczy się jako 4 porcje zwykłego piwa (patrz **Mocna Głowa** na stronie 123) i zapewnia odporność na Testy Strachu przez 1k10 godzin.

**Beczułka piwa:** Pojemność około 10 litrów. Puste beczułki można napełnić za 2 s.

**Pokój w gospodzie:** Może pomieścić 2 gości. Duże pokoje kosztują podwójną cenę i mieszczą 4 gości.

**Wspólna izba:** Goście śpiący we wspólnych izbach powinni uważać na złodziejów.



## NARZĘDZIA I ZESTAWY

Większość narzędzi używanych w walce liczy się jako Broń Improwizowana, jednakże MG może zdecydować, że ciężkie lub ostre narzędzia (np. łomy i sierpy) liczą się jako Broń Ręczna. Wiele poszczególnych narzędzi spośród niżej wymienionych wchodzi w skład zestawów Narzędzi Pracy i wyposażenia Warsztatów. Nie trzeba ich kupować osobno.

**Drag:** Długi drąg używany do manewrowania łodzią. Może zostać użyty jako Broń Improwizowana.

**Haczyki na ryby:** Można za ich pomocą łowić ryby (patrz **Zbieranie pożywienia i ziół** na stronie 129).

**Kajdany:** Jeżeli więcej podejmuje próbę oswobodzenia się z kajdan, otrzymuje 1 obrażenie i musi przejść **Bardzo Trudny (-30) Test Siły**.

**Sidła na zwierzęta:** Używane do chwytyania zwierzyny (patrz **Zbieranie pożywienia i ziół** na stronie 129).

**Soczewki do czytania:** Szklane soczewki z uchwytem zapewniające premię +20 do Testów Czytania/Pisania, gdy trzeba odczytać drobny lub nieczytelny tekst. Testy Percepcji wykonywane w celu znalezienia szczegółów takich jak sekretne drzwi lub pomieszczenia także otrzymują premię +20.

| Przedmiot            | Cena         | Obc. | Dostępność  | Przedmiot                     | Cena    | Obc. | Dostępność  |
|----------------------|--------------|------|-------------|-------------------------------|---------|------|-------------|
| Bosak                | 5 s          | 1    | Powszechna  | Motyka                        | 4 s     | 2    | Powszechna  |
| Dłuto                | 4 s 2 p      | 0    | Powszechna  | Moździerz z tłuczkiem         | 14 s    | 0    | Powszechna  |
| Drag (3 metry)       | 8 s          | 3    | Powszechna  | Narzędzie do czyszczenia uszu | 2 s     | 0    | Ograniczona |
| Grabie               | 4 s 6 p      | 2    | Powszechna  | Nóż                           | 8 s     | 0    | Powszechna  |
| Grawerowana pieczęć  | 5 ZK         | 0    | Ograniczona | Pędzel do malowania           | 4 s     | 0    | Powszechna  |
| Grzebień             | 10 p         | 0    | Powszechna  | Piła                          | 6 s     | 1    | Powszechna  |
| Gwoździe (12)        | 2 p          | 0    | Powszechna  | Pinceta                       | 1 s     | 0    | Ograniczona |
| Haczyki na ryby (12) | 1 s          | 0    | Powszechna  | Pióro do pisania              | 3 s     | 0    | Powszechna  |
| Kajdany              | 18 s         | 0    | Ograniczona | Sidła na zwierzęta            | 2 s 6 p | 1    | Powszechna  |
| Kilof                | 18 s         | 1    | Ograniczona | Sierp                         | 1 ZK    | 1    | Powszechna  |
| Klucz                | 1 s          | 0    | Powszechna  | Soczewki do czytania          | 3 ZK    | 0    | Rzadka      |
| Kołek                | 1 s          | 0    | Powszechna  | Stalowe szczypce              | 16 s    | 0    | Powszechna  |
| Kule                 | 3 s          | 2    | Powszechna  | Szczotka do podłogi           | 1 s 6 p | 0    | Powszechna  |
| Liczydło             | 3 s 4 p      | 0    | Ograniczona | Szpadel                       | 8 s     | 2    | Powszechna  |
| Lusterko ręczne      | 1 ZK 1 s 6 p | 0    | Egzotyczna  | Teleskop                      | 5 ZK    | 0    | Rzadka      |
| Łom                  | 2 s 6 p      | 1    | Powszechna  | Wiadro                        | 2 s 6 p | 1    | Powszechna  |
| Miotła               | 10 p         | 2    | Powszechna  | Wytrychy                      | 15 s    | 0    | Ograniczona |
| Młotek               | 3 s          | 0    | Powszechna  | Zestaw na zatrucia            | 3 ZK    | 0    | Ograniczona |
| Młotek sędziego      | 1 ZK         | 0    | Ograniczona | Zestaw do charakteryzacji     | 6 s 6 p | 0    | Ograniczona |
| Mop                  | 1 s          | 2    | Powszechna  | Zestaw do pisania             | 2 ZK    | 0    | Ograniczona |

**Wytrychy:** Wybór małych narzędzi o różnych kształtach, umożliwiających korzystanie bez kar z Umiejętności Otwieranie Zamków.

**Zestaw do charakteryzacji:** Zawiera rekwizyty wystarczające do przygotowania czterech przebrań (np. peruki i makijaż), a także materiały pozwalające na zmianę wyglądu. Używane są one przez osoby posiadające Umiejętność Występy (Aktorstwo) (np. wosk, sztuczna krew i protezy).

**Zestaw do pisania:** Zawiera pióro, kałamarz i suszkę do osuszania pióra z atramentu.

**Zestaw na zatrucia:** Zawiera nożyk, zioła i słoik pijawek. Udany Test Leczenia z użyciem zestawu na zatrucia pozwala usunąć wszystkie Stany *Zatrucie*. Kuracja zabiera co najmniej dwie Rundy.

## księgi i dokumenty

Prasa drukarska to wynalazek obecny w Imperium dopiero od niedawna, zatem większość książek wciąż pisana jest ręcznie. Niektóre strony zdobią wspaniałe ilustracje, niektóre zaś to nie-wiele więcej niż nabazgrane notatki. W większych miejscowościach dokumenty oficjalne, ogłoszenia i broszury są zazwyczaj drukowane, podobnie jak liczne wiersze, romansidła i ważne teksty akademickie. Wszystkie ceny stanowią tylko luźną sugestię, ponieważ zawartość i jakość literatury bywa bardzo różna.

| Przedmiot             | Cena            | Obc. | Dostępność  |
|-----------------------|-----------------|------|-------------|
| Arkusz pergaminu      | 1 s             | 0    | Powszechna  |
| Broszura              | 1 s             | 0    | Powszechna  |
| Dokument prawny       | 3 s             | 0    | Powszechna  |
| Księga, aptekarstwo   | 8 ZK            | 1    | Ograniczona |
| Księga, inżynieria    | 3 ZK            | 1    | Ograniczona |
| Księga, magia         | 20 ZK           | 1    | Egzotyczna  |
| Księga, medycyna      | 15 ZK           | 1    | Rzadka      |
| Księga, kryptografia  | 8 ZK            | 1    | Egzotyczna  |
| Księga, prawo         | 15 ZK           | 1    | Rzadka      |
| Księga, religia       | 1 ZK            | 1    | Powszechna  |
| Księga, sztuka        | 5 ZK            | 1    | Ograniczona |
| Licencja cechu/gildii | nie na sprzedaż | 0    | niedostępna |
| Mapa                  | 3 ZK            | 0    | Ograniczona |

**Dokument prawny:** Dokument wykorzystywany w codziennym obrocie prawnym, taki jak testament, poświadczenie pożyczki lub list intencyjny.

**Księga, aptekarstwo:** Księgi aptekarskie są zwykle pisane ręcznie. Podstawowa książka aptekarska zawiera opisy składników oraz przedstawione na wykresach instrukcje procesu warzenia mikstur. Zwykle podane są w niej formuły toników na trawienie, mikstur lecz-

niczych i eliksirów żywotności (patrz **Zioła i mikstury**). Zaawansowane teksty zawierają formuły bardziej egzotycznych mikstur.

**Księga, inżynieria:** Większość książek inżynierijnych jest drukowana. Inżynieria to w Imperium nauka zaawansowana, głównie dzięki Imperialnej Akademii Inżynierii w Altdorfie i krasnoludzkiej Gildii Inżynierów. Z tego względu teksty traktujące o inżynierii są zwykle pisane, współtworzone lub redagowane przez krasnoludy.

**Księga, magia:** Księgi zaklęć są zwykle spisywane przez czarodziejów, a ich okładki często bywają zabezpieczone zamknięciami na klucz. Czasami tomy chronione są także magicznymi alarmami lub pieczęciami. Posiadanie księgi zaklęć jest karalne jako herzja, o ile jej posiadacz nie jest czarodziejem licencjonowanym przez Kolegium Magii.



**Księga, medycyna:** Teksty medyczne mogą być pisane ręcznie lub drukowane, w zależności od prestiżu lekarza będącego ich autorem. Zazwyczaj występują w nich ilustracje, zwykle włącznie z rysunkami autopsjii i diagramami procedur lekarskich.

**Księga, kryptografia:** Podczas gdy pojedyncze szyfry i klucze kodujące bywają zanotowane na jednej lub dwóch stronach, księgi kryptograficzne to często ręcznie pisane kodeksy traktujące o matematyce, numerologii i szyfrach polialfabetycznych.

**Księga, prawo:** Przepisy prawne znacznie różnią się między poszczególnymi regionami. Miasta posiadające prasy drukarskie wydają zbiory rozporządzeń w oprawionych tomiszczech, podczas gdy w mniejszych miastach sędziowie często polegają na manuskryptach spisanych setki lat wcześniej. Księgi prawne używane przez podróżujących prawników lub sędziów nierzadko łączą drukowane i ręcznie pisane stronice pochodzące z różnych miast z całego Imperium, zebrane i oprawione pod jedną okładką.

**Księga, religia:** Księgi religijne dostępne są w Imperium we wszelakich formach. To kraina znana z przywiązywania do religii. Istnieje chłonny rynek na najpopularniejsze teksty, z których większość jest tanio produkowana z użyciem pras drukarskich.

**Księga, sztuka:** Sztuki teatralne, poematy i ballady, a czasem kompozycje muzyczne zapisane na luźnych kartach – książki artystyczne występują pod wieloma postaciami. Ponadto zawierają traktaty na temat perspektywy, formy i stylu, często pisane przez słynnych malarzy lub rzeźbiarzy, takich jak Leonardo da Vinci, i przeznaczone do masowego druku.

**Licencja cechu/gildii:** Licencje są zwykle drukowane na jednym arkuszu pergaminu, opatrzone oficjalną pieczęcią i podpisane przez mistrza lokalnej organizacji. Takich licencji nie można zakupić: są wręczane członkom cechu lub gildii, zgodnie z tradycjami i prawami danej instytucji.



### ZASADA OPCJONALNA: CZŁONKOWIE CECHU

Jeśli masz odpowiednią licencję, możesz wykorzystywać swoje specjalne kontakty do wyszukiwania rzadkich przedmiotów. Jeśli nie uda ci się Test Dostępności podczas próby zakupu przedmiotu, możesz wykonać Test Plotkowania, by porozmawiać ze znajomymi członkami swojej organizacji i przekonać się, czy któryś z nich wie, gdzie możesz znaleźć to, czego potrzebujesz. Jeśli Test się uda, jeden z twoich kontaktów podsuwa kilka przydatnych sugestii i możesz powtórzyć rzut na Dostępność.

## NARZĘDZIA PRACY I WARSZTATY

Narzędzia Pracy są potrzebne, jeśli chcesz wykonać Test Rzemiosła w celu wytworzenia lub naprawienia jakiegoś przedmiotu. Poniższe przykłady to tylko kilka z wielu dostępnych możliwości. Warsztaty konieczne są w przypadku większych projektów, takich jak wyrób nowych elementów wyposażenia.

| Przedmiot       | Cena  | Obc.             | Dostępność |
|-----------------|-------|------------------|------------|
| Narzędzia Pracy | 3 ZK  | 1                | Rzadka     |
| Warsztat        | 80 ZK | nie da się nosić | Egzotyczna |

**Aptekarz:** Narzędzia obejmują moździerz z tłuczkiem, łyżki, słoki oraz wagę szalkową. Warsztat wyposażony jest także w palniki olejowe i półki pełne składników.

**Artysta:** Pędzle i farby, młotek i dłuta, pilniki i skrobaki. Warsztat zawiera także sztalugi lub postumenty i zapas płóćcien, pergaminu, welinu, drewna, gliny lub nieociosanego kamienia.

**Inżynier:** Klepsydra, przymiar, lont, cyrkiel i przykładnica. Warsztat zawiera także wielokrążki, liny i deski kreślarskie.

**Lekarz:** Igły i szwy, bandaże, skalpel, ocet, pincety i wzornik. Warsztat zawiera także rysunki anatomiczne, różne przybory i stół operacyjny.

**Nawigator:** Kwadrant, astrolabium, wykresy i kompasy, klepsydra i sonda na linie.

**Rzemieślnik:** Potencjalny wybór narzędzi używanych przez rzemieślników jest szeroki. Przykładowe zestawy:

- **Grawer:** Rylce, punktaki, wosk, kwas, młotek i dłuta. Warsztat zawiera także skrawarki i prasy.

- **Kowal:** Młotek, cęgi, punktaki, kształtowniki, świdry i wiertła. Warsztat zawiera także kowadło, piec, dziurkownicę, młot kowalski oraz sztabki metalu.



- **Stolarz:** Młotek i gwoździe, piła, przymiar, kreda, pion na sznurku. Warsztat zawiera także tokarki, heble, imadła i zapas drewna.

**Przykłady innych rzemieślników:** balsamista, bednarz, browarnik, dmuchacz szkła, garbarz, garncarz, jubiler, kaligraf, kamieniarz, kartograf, krawiec, kucharz, malarz, murarz, płatnerz, rusznikarz, rymarz, snycerz, szewc, szkutnik, szlifierz, świecarz, tkacz, winiarz, wytwórcza luków, zbrojmistrz i złotnik.

**Zielarz:** Moździerz z tłuczkiem, nożyki, sekator i rękawice. Warsztat zawiera także stojaki do suszenia ziół, filtry, lejki, miseczki i słoiki.

## ZWIERZĘTA I POJAZDY

Z pracy zwierząt korzystają wszystkie warstwy społeczne w Imperium. W **Rozdziale 12: Bestiariusz** znajdziecie przykładowe profile zwierząt. Podobnie jak w przypadku **Pakunków i pojemników** (patrz strona 301), przy wszystkich pojazdach podano liczbę punktów Obciążenia, które mogą przewozić (**Udźwig**).

| Przedmiot              | Cena    | Obc. | Udźwig | Dostępność  |
|------------------------|---------|------|--------|-------------|
| Barka rzeczna          | 225 ZK  | –    | 300    | Rzadka      |
| Furmanka               | 20 ZK   | –    | 25     | Powszechna  |
| Gołąb pocztowy         | 3 s     | 1    | 0      | Ograniczona |
| Koń pociągowy          | 4 ZK    | –    | 20     | Powszechna  |
| Koń wierzchowy         | 15 ZK   | –    | 16     | Powszechna  |
| Łódka dławianka        | 2 ZK    | 6    | 10     | Ograniczona |
| Kucyk                  | 10 ZK   | –    | 14     | Powszechna  |
| Kurczak                | 5 p     | 1    | 0      | Powszechna  |
| Lekki koń bojowy       | 70 ZK   | –    | 18     | Powszechna  |
| Łódź wiosłowa          | 6 ZK    | –    | 60     | Ograniczona |
| Małpa                  | 10 ZK   | 2    | 1      | Rzadka      |
| Muł                    | 5 ZK    | –    | 14     | Powszechna  |
| Obroża i smycz dla psa | 1 s 7 p | 0    | –      | Powszechna  |
| Pies myśliwski         | 2 ZK    | –    | 0      | Rzadka      |
| Powóz                  | 150 ZK  | –    | 80     | Rzadka      |
| Robaki (6)             | 1 p     | 0    | –      | Powszechna  |
| Rumak                  | 230 ZK  | –    | 20     | Ograniczona |
| Uprząż z siodłem       | 6 ZK    | 4    | –      | Powszechna  |
| Wóz                    | 75 ZK   | –    | 30     | Powszechna  |

**Barka rzeczna:** Standardem jest trzyosobowa załoga.

**Furmanka:** Potrzebny jest jeden woźnica i jedno zwierzę pociągowe.

**Łódka dławianka:** To małe, lekkie łódki z wydlubanego pnia drzewa mieszczące jedną osobę. Można je dość łatwo przenosić, a przynajmniej ciągnąć za sobą. Porusza się je za pomocą jednego wiosła.

**Łódź wiosłowa:** Standardem jest jeden wioślarz.

**Powóz:** Standardem są dwaj powożący i cztery konie.

**Rumak:** Koń wyszkolony do udziału w walce.

**Wóz:** Standardem jest jeden woźnica i dwa konie.

## NARKOTYKI I TRUCIZNY

Chociaż narkotyki rekreacyjne nie są nielegalne w większości regionów Imperium, kult Sigmara często wiąże je z podejrzonymi rytuałami i zakazanymi sektami. Podejście do narkotyków jest bardziej liberalne w dużych miastach, w których można znaleźć przybytki podające pluję, dziwnokorzeń lub Rozkosz Ranalda. Trucizny także nie są nielegalne, ale ich posiadanie może rodzić pytania, w jakim celu ma zostać wykorzystany dany specyfik.

| Przedmiot                      | Cena     | Obc. | Dostępność  |
|--------------------------------|----------|------|-------------|
| Czarny lotos                   | 20 ZK    | 0    | Egzotyczna  |
| Dziwnokorzeń                   | 4 s      | 0    | Rzadka      |
| Grzybki Szalonego Kapelusznika | 5 ZK     | 0    | Egzotyczna  |
| Korzeń mandragory              | 1 ZK     | 0    | Rzadka      |
| Książycowy kwiat               | 5 ZK     | 0    | Ograniczona |
| Pluja                          | 1 ZK 5 s | 0    | Rzadka      |
| Rozkosz Ranalda                | 18 s     | 0    | Ograniczona |
| Sercobój                       | 40 ZK    | 0    | Egzotyczna  |

**Czarny lotos:** Ta śmiercionośna roślina rośnie w dżunglach Krain Południowych i wykorzystywana jest do zatrucia ostrzy. Ofiary, które odnoszą co najmniej 1 obrażenie od ostrza pokrytego sokiem tej rośliny, natychmiast otrzymują 2 Stany **Zatrucie**. Przed działaniem chroni udany **Trudny (-10) Test Odporności**.

**Dziwnokorzeń:** Jeden z najpowszechniejszych narkotyków ulicznych w Imperium. Żusty dziwnokorzeń wywołuje euforię i przyjemne halucynacje. Niektórzy sugerują, że mogą być one powiązane z Wiatrami Magii. Narkotyk zapewnia premię +10 do Testów Odporności i Siły Woli, ale także karę -10 do Testów Zwinności, Inicjatywy i Inteligencji. **Czas trwania:** Aktywne podczas przeżuwania plus dodatkowe 1k10x10 minut.

**Grzybki Szalonego Kapelusznika:** Te halucynogenne grzyby jedzone są przed bitwą przez goblińskich fanatyków. Wywołują furię berserkera, zapewniającą +10 do Siły, +4 do Żywotności i Talent Szał Bojowy. Po ustąpieniu efektów konsument grzybków traci 1k10 Żywotności. Istoty inne niż zielonoskórzy muszą także przejść udany **Wymagający (+0) Test Odporności**, inaczej nabawiają się Mniejszej Infekcji. **Czas trwania:** Aktywne podczas przeżuwania plus dodatkowe 2k10 minut.

**Korzeń mandragory:** Ten silnie uzależniający halucynogen wyrasta pod szubienicami. Jego życie uspokaja wzburzony umysł. Użytkownicy muszą co Rundę przechodzić Test Siły Woli, który określa, czy wykonują Akcję, czy Ruch (wybierz jedno); co więcej, Szybkość jest zmniejszona o połowę. Jednakże Testy Opanowania dostają premię +20. **Czas trwania:** Aktywne podczas przeżuwania plus dodatkowe 1k10x10 minut.

**Książycowy kwiat:** Ten środek uspokajający to suszony mech, który rośnie wyłącznie na liściach w lesie Laurelorn. Elfy wykorzystują księżycowy kwiat do leczenia *Czarnej Dżumy*. Członkowie

tej rasy otrzymują premię +30 do każdego Testu opierania się tej chorobie. Poza tym środek nie wywołuje u nich żadnych innych efektów. Inni mogą wdychać opary gotującego się mchu i jeśli nie uda im się **Bardzo Trudny (-30) Test Siły Woli**, otrzymują Stan *Utrata przytomności*; jeśli Test jest udany, otrzymują premię +20 do Testów Opanowania i zyskują Stan *Wyczerpanie*. Najdrożsi lekarze stosują księżykowy kwiat jako środek znieczulający. **Czas trwania:** 1k10+5 godzin.

**Pluja:** Ten niezwykle silny halucynogen, pozyskiwany z kameleopijawek znajdowanych na bagniskach Imperium, sprawadza wizję czegoś głęboko pożądanego, jak utraconego kochanka, zmarłego przyjaciela lub zaginionego dziecka. Narkotyk zwany jest na ulicy plują i cieszy się popularnością wśród tych, którzy oddali się rozpaczli. Po jego użyciu trzeba przejść udany **Bardzo Trudny (-30) Test Odporności**, inaczej użytkownik zatraci się w niezwykle przekonującej fantazji, której treść zależy od MG. **Czas trwania:** 1k10 minut.

**Rozkosz Ranalda:** Ten silnie uzależniający stymulant to syntetyczny związek chemiczny wyrabiany z siarki, rtęci i innych pierwiastków. Wdychanie proszku zapewnia premię +1 do Szybkości i +10 do Walki Wręcz, Siły, Wytrzymałości i Zwinności. Trwa to przez 3 godziny, po upływie których użytkownik otrzymuje karę -2 do Szybkości i -20 do WW, S, Wt i Zw. **Czas trwania:** 1 dzień.

**Sercobój:** Łącząc jady amfisbeny (rzadkiego dwuglowego węża) i dżaberucha, otrzymuje się bezwonną, bezbarwną truciznę. Po spożyciu ta zabójcza mikstura wywołuje 4 Stany *Zatrucie*. Przed działaniem chroni udany **Trudny (-10) Test Odporności**.

## ZIOŁA I MIKSTURY

Zioła lecznicze można kupić lub zbierać w dziczy (patrz Zdobywanie pożywienia i ziół na stronie 129). Zazwyczaj pozyskanie z rośliny składników leczniczych i tworzenie kataplazmów wymaga przygotowania z użyciem Narzędzi Pracy (zielarz). Mikstury można przyrządzić z wykorzystaniem Umiejętności Rzemiosło (Aptekarstwo).



| Przedmiot           | Cena | Obc. | Dostępność  |
|---------------------|------|------|-------------|
| Eliksir żywotności  | 18s  | 0    | Ograniczona |
| Fakstoryl           | 15s  | 0    | Egzotyczna  |
| Kataplazm leczniczy | 12s  | 0    | Powszechna  |
| Mikstura lecznicza  | 10s  | 0    | Ograniczona |
| Nocny cień          | 3 ZK | 0    | Rzadka      |
| Salwort             | 12s  | 0    | Powszechna  |
| Tonik na trawienie  | 3s   | 0    | Powszechna  |
| Ziemny korzeń       | 5 ZK | 0    | Ograniczona |

**Eliksir żywotności:** Wypicie tego eliksiru natychmiast usuwa wszelkie Stany *Wyczerpanie*.

**Fakstoryl:** Nacieranie rany okładami przygotowanymi z tego ziołowego koagulantu usuwa wszelkie Stany *Krwawienie* bez Testu Leczenia. **Dawkowanie:** 1 dawka na Ranę Krytyczną.

**Kataplazm leczniczy:** Ten okład leczniczy o paskudnym zapachu wykonany jest ze zwierzęcego łajna i uryny, połączonych z pewną liczbą pospolitych ziół, takich jak sigmafoil, tarabet i waleriana. Rana Krytyczna obłożona kataplażmem leczniczym nie jest zagrożona Mniejszą Infekcją.

**Mikstura lecznicza:** Jeśli bohater ma więcej niż 0 Żywotności, natychmiast leczy tyle jej punktów, ile wynosi jego Bonus z Wytrzymałością. **Dawkowanie:** 1 dawka na spotkanie.



**Nocny cień:** Spożycie tego zioła powoduje, że ofiara zapada w głęboki sen po 2-3 godzinach, o ile nie przejdzie udanego Testu Odporności. Sen wywołany przez nocny cień trwa 1k10+4 godziny. **Dawkowanie:** 1 dawka na osobę.

**Salwort:** Zmiażdżoną gałązkę tego zioła należy podłożyć pod nos pacjenta, który dzięki temu pozbywa się 1 Stanu *Oszłomienie*. **Dawkowanie:** 1 dawka na potyczkę.

**Tonik na trawienie:** Zapewnia +20 do Testów na wyleczenie takich dolegliwości żołądkowych, jak *Smrodliwe Wiątry* czy *Czerwonka* (patrz **Choroby** na stronie 186).

**Ziemny korzeń:** To zioło konsumowane jest w celu uśmierzenia efektów ropniaków powodowanych przez Czarną Zarazę (choćże pozostały spore obrzęki). Co więcej, zapewnia to +10 do wszystkich Testów związanych z chorobą. **Dawkowanie:** 1 dawka dziennie.

## PROTEZY

Utrata części ciała, czy to z powodu choroby, wojny, czy nieszczęśliwego wypadku, to w Imperium stosunkowo częste zdarzenie. Ci, których spotka, mają do dyspozycji kilka alternatyw. Obciążenie wszystkich założonych protez wynosi 0.

| Przedmiot      | Cena    | Obc. | Dostępność  |
|----------------|---------|------|-------------|
| Cud inżynierii | 20 ZK   | 1    | Egzotyczna  |
| Drewnianezęby  | 10 s    | 0    | Rzadka      |
| Hak            | 3 s 4 p | 1    | Powszechna  |
| Opaska na oko  | 6 p     | 0    | Powszechna  |
| Sztuczna nogą  | 16 s    | 2    | Ograniczona |
| Sztuczne oko   | 1 ZK    | 0    | Rzadka      |
| Złoty nos      | 18 s    | 0    | Ograniczona |

**Cud inżynierii:** Tylko dla niezmiernie bogatych, których stać na zamówienie prawdziwego dzieła sztuki u jednej z Gildii Inżynierów. Proteza pozwala całkowicie ignorować utratę ucha, dloni, ręki lub nogi. Sycząca para i tykające mechanizmy zastępują krew imięśnie. Jeśli bohater otrzyma kiedykolwiek Ranę Krytyczną zadaną cudowi inżynierii, proteza automatycznie psuje się i będzie wymagała kosztownej naprawy (co najmniej 10% ceny podstawowej, w zależności od natury otrzymanej Rany Krytycznej).

**Drewnianezęby:** Sztucznezęby są często pięknie rzeźbione i pomalowane, a czasami stanowią znaczące ulepszenie w stosunku do oryginalnych. Bohater ignoruje wszelkie kary wynikające z braku własnych zębów.

**Hak:** Bohater ma przymocowany hak w miejscu utracone dloni. To zaskakująco sprawnie działające narzędzie, gdy się do niego przywyknie. Pozwala zniwelować karę -20 do wszystkich Testów związanych z używaniem obu dloni. Każde wydane 100 PD to 5 punktów odejmowanych od kary. Całkowite usunięcie kary wymaga wydania 400 PD. **Bonus:** W walce w zwarciu haki traktowane są jak sztylety.

**Opaska na oko:** Opaski na oko, często zdobione, zakrywają blizny na oczodołach.

**Sztuczna nogą:** Sztuczna nogą (albo tylko sztuczna stopa, za pół ceny) pozwala zignorować utratę 1 punktu Szybkości z powodu braku kończyny. Co więcej, wyając 100 PD, bohater może odzyskać ostatni punkt straconej Szybkości, dzięki treningowi używania swojej nowej części ciała. Natomiast za 200 PD może ponownie nauczyć się wykonywania Uniku. Wszystko to jednak możliwe jest pod warunkiem, że bohater nie straci swojej sztucznej nogi.

**Sztuczne oko:** Szczególnie popularne wśród bogaczy, którzy nie chcą nosić topornych opasek na oko. Sztuczne oczy mogą mieć różne formy, od drewnianych po wykonane z polerowanego szkła.

**Złoty nos:** Chociaż większość sztucznych nosów wykonuje się z drewna lub porcelany, i tak powszechnie stosowane jest określenie „złoty nos”. Bohater może ignorować utratę Ogłady z powodu braku nosa.

## WYPOSAŻENIE RÓŻNE

Jeśli gracze chcą kupić coś, co nie znajduje się na tej liście, MG może skorzystać ze wskazówek dotyczących ceny i Dostępności przedmiotów podobnych.

| Przedmiot                   | Cena      | Obc. | Dostępność  |
|-----------------------------|-----------|------|-------------|
| Afisz                       | 1 s       | 2    | Powszechna  |
| Bandaż                      | 4 p       | 0    | Powszechna  |
| Fajka i tyton               | 3 s 4 p   | 0    | Ograniczona |
| Instrument                  | 2 ZK      | 1    | Rzadka      |
| Koc                         | 8 p       | 0    | Powszechna  |
| Kociołek do gotowania       | 8 s       | 1    | Powszechna  |
| Kości do gry                | 10 p      | 0    | Powszechna  |
| Kotwiczka                   | 1 ZK 10 s | 1    | Ograniczona |
| Kreda                       | 10 p      | 0    | Powszechna  |
| Kubek                       | 8 p       | 0    | Powszechna  |
| Lampa oliwna                | 2 s       | 0    | Powszechna  |
| Lampa sztormowa             | 1 ZK      | 1    | Ograniczona |
| Latarnia                    | 12 s      | 1    | Powszechna  |
| Lalka                       | 2 s       | 0    | Powszechna  |
| Lampa Davricha              | 2 ZK      | 1    | Rzadka      |
| Lina, 10 metrów             | 8 s 4 p   | 1    | Powszechna  |
| Miska                       | 1 s       | 0    | Powszechna  |
| Namiot                      | 12 s      | 2    | Ograniczona |
| Pałka                       | 1 s       | 0    | Powszechna  |
| Patelnia                    | 7 s 6 s   | 1    | Powszechna  |
| Piłka                       | 5 p       | 0    | Powszechna  |
| Płocienna plandeka          | 8 s       | 1    | Powszechna  |
| Pudełko na hubkę i krzesiwo | 4 s 2 p   | 0    | Powszechna  |
| Szmaty                      | 1 p       | 0    | Powszechna  |
| Sztućce                     | 3 s 6 p   | 0    | Powszechna  |
| Świece (tuzin)              | 1 s       | 0    | Powszechna  |
| Talerz                      | 1 s       | 0    | Powszechna  |
| Talia kart                  | 1 s       | 0    | Powszechna  |
| Węgiel do rysowania         | 10 p      | 0    | Powszechna  |
| Zapałka                     | 1 p       | 0    | Powszechna  |
| Zwijane posłanie            | 6 s       | 1    | Powszechna  |

**Bandaż:** Udany Test Leczenia lub Zręczności pozwala usunąć jeden dodatkowy Stan *Krwawienie*.

**Instrument:** Do tej kategorii należą różne instrumenty muzyczne. Standardowa cena i Obciążenie odpowiadają instrumentom średniej wielkości (np. mandolinie, trąbce od powozu, niewielkiemu bębnowi). Małe instrumenty dostępne są za pół ceny i zabierają 0 punktów Obciążenia (np. flet prosty lub poprzeczny, tamburyno). Większe instrumenty dostępne są za dwukrotnie wyższą cenę i zabierają 2 punkty Obciążenia (np. harfa, lutnia, duży bęben).

**Kotwiczka:** W połączeniu z liną umożliwia wspinaczkę po stromych powierzchniach.

**Lampa Davricha:** Lampa z zabezpieczonym płomieniem, świeiąca blaskiem świecy. Pierwotnie opracowana przez mistrza inżynierii Davricha Stephanssona z myślą o wykorzystywaniu w kopalniach Reiklandu. Rozbłyska jasno w otoczeniu „gazu kopalnianego” (wybuchowego!). Po 1k10 Rundach działania w kontakcie z gazem kopalnianym lampa eksploduje. Rozsądnie jest wycofać się, zanim do tego dojdzie.

**Lampa oliwna:** Zawiera paliwo wystarczające na 4 godziny świecenia blaskiem średniego płomienia lub 8 godzin słabego płomienia odpowiadającego jasności świecy.

**Lampa sztormowa:** Przesłony chronią płomień przed wiatrem, a także umożliwiają skupienie światła w łuku 90° lub całkowite zaciemnienie. Oświetla obszar w promieniu 20 metrów lub 30 metrów, gdy światło jest skupione.

**Latarnia:** Oświetla obszar w promieniu 20 metrów.

**Namiot:** Średniej wielkości namiot mogący pomieścić 4 osoby śpiące w ciasnej przestrzeni. Małe namioty mieszczą 2 osoby i dostępne są za pół ceny oraz zabierają 1 punkt Obciążenia. Duże namioty mieszczą 8 osób i dostępne są za dwukrotnie wyższą cenę oraz zabierają 4 punkty Obciążenia.

**Świeca:** Oświetla obszar w promieniu 10 metrów.

**Zwiane posłanie:** Testy Odporności przeciwko efektom zimna (patrz strona 181) otrzymują premię +20 podczas odpoczynku.

Przyć przez zastosowanie 5 Rozwojów do każdej Cechy i Umiejętności Profesji na poziom Profesji zatrudnionej osoby oraz dodanie 1 Talenta na poziom. Bardziej doświadczeni najmici zazwyczaj kosztują więcej.

## PRZYKŁADOWI NAJMICI

| Najmita               | Szybka robota | Dniówka | Wynajęcie na tydzień | Uwagi   |
|-----------------------|---------------|---------|----------------------|---|
| Miejscowy zwiadowca   | 5 p           | 15 p    | 10 s                 | Pracuje niezależnie bez Testów Dowodzenia                       |
| Doświadczony najemnik | 3 s           | 9 s     | 3 ZK<br>12 s         | Wymaga udziału w lądach zamiast premii za bezpieczeństwo        |
| Prawnik               | 3 s           | 9 s     | 3 ZK<br>12 s         | Sporządzenie prostego dokumentu prawnego kosztuje 2–4 szylindry |
| Tragarz               | 1 s           | 3 s     | 1 ZK<br>4 s          | Dźwiga 10 punktów Obciążenia                                    |
| Skryba                | 2 s           | 6 s     | 2 ZK<br>8 s          | Dodatkowo tłumaczy z 1–2 innych języków powszechnych            |
| Doktor                | 5 s           | 15 s    | 5 ZK                 | Jedna wizyta lekarska kosztuje 4–6 szylindrów                   |

## NAJMICI

Jeśli podczas przygód będziecie potrzebować pomocy dodatkowych rąk lub umysłów, możecie zapłacić za towarzyszenie wasm bohaterom niezależnym – najmitom. Za pozwoleniem MG możecie wynająć najmitę dowolnej profesji. Najmici pobierają zapłatę w liczbie monet odpowiadającej swojej Pozycji Społecznej w przypadku szybkiej roboty lub biorą potrójną stawkę za cały dzień pracy. MG może zwiększać lub zmniejszać tę sumę w zależności od charakteru danej osoby i lokalnych okoliczności.

Jeśli praca okaże się niespodziewanie niebezpieczna, najmici będą oczekiwali podwójnej stawki zwykłej, o ile nie zostanie wykonany udany **Test Dowodzenia**. Testy Dowodzenia mogą być wymagane również wtedy, gdy najmitom zleca się złożone zadania wykonywane bez nadzoru albo gdy mają dobry powód, by uciec podczas danego spotkania. Szybkie profile najmitów można two-

## POMOCNICY

Pomocnicy to najmici, towarzysze, przyjaciele, pupile lub inni bohaterowie niezależni, którzy faktycznie są stałymi członkami waszej drużyny. W odróżnieniu od innych bohaterów niezależnych pomocnicy mają pełne karty postaci, tak jak bohaterowie graczy. Ponadto każdy przywiązany jest do jednej postaci gracza jako jej pracownik, przyjaciel, własność i tak dalej. Pomocnicy otrzymują połowę PD zdobywanych przez danego gracza (zaokraglane w dół), a gracz może wydawać te punkty w imieniu pomocnika swojej postaci. Pomocnicy nie tylko stanowią dobry materiał na niezapomnianych sojuszników, ale w przypadku zgonu twojego bohatera mogą go także godnie zastąpić bez konieczności tworzenia nowej postaci.

# ♦ BESTIARIUSZ ♦



*Groza potworów hartuje ludzi. Pomyślność ludzi rodzi potwory.*

– Albrecht Zweisten, middenlandzki profesor

Stwory przedstawione w **Bestiariuszu** to przeciętne, typowe przykłady swoich gatunków. Zachęcamy, by je przerabiać i tworzyć własne, używając zamieszczonych tu statystyk i dodając Umiejętności oraz Talenty, które uważasz za potrzebne. Możesz nawet wykorzystywać pełny system Profesji, by tworzyć przeążających wrogów. Przeciwników będących bohaterami niezależnymi najszybciej stworzysz, wykorzystując Cechy Stworzeń. Wszystkie stworzenia mają standardowo jedną lub więcej Cech Stworzeń, ale w razie potrzeby można dodawać kolejne oraz dowolnie łączyć je z Umiejętnościami i Talentami.

Cechy **Opcjonalne**, wymienione przy każdym stworze, reprezentują niektóre z najczęściej spotykanych odmian danego gatunku. Możesz jednak przypisać dowolnemu stworowi dowolną cechę, jeśli to pasuje do twojej gry.

Zasady Cech Stworzeń znajdziesz na stronie 338.

## MIEJSCA TRAFIĘŃ STWORZENIA

W pewnym momencie może pojawić się potrzeba określania Miejsca Trafienia stwora o kształcie różnym od człowieka. W normalnej sytuacji jest to proste. W przypadku istot czworonożnych wystarczy uznać trafienie w ramię za trafienie w łapę przednią, a trafienie w nogę za trafienie w łapę tylną. Natomiast w przypadku ptaków trafienie w ramię odpowiada trafieniu w skrzydło. Niektóre stworzenia wymagają jednak szczególnej uwagi, na przykład węże i pajaki. W ich przypadku wykorzystuj **Alternatywne Miejsca Trafień**.

W przypadku dowolnego stwora o 2 poziomy większego od tego Bohatera (patrz: **Rozmiar** na stronie 340) wybierz Miejsce Trafienia najbliższego Bohatera (albo najbliżej położone na linii strzału).

Jeśli zwierzę ma Miejsce Trafienia, które nie jest wymienione w **Tabeli Trafień Krytycznych**, na przykład mackę, ogon lub skrzydło, wówczas sprawdź wynik rzutu w tabeli Ramię i opisz rezultat w odpowiedni sposób.

## ALTERNATYWNE MIEJSCA TRAFIĘŃ

| Węże  |        | Pajęki |        |
|-------|--------|--------|--------|
| 01-19 | Głowa  | 01-09  | Głowa  |
| 20-00 | Korpus | 10-79  | Nogi   |
|       |        | 80-00  | Korpus |



## POWSZECHNE CECHY STWORZEŃ

Powszechnie Cechy Stworzeń umożliwiają dodatkowe urozmaicenie bohaterów niezależnych.

Następujące cechy stanowią uzupełnienie listy Cech Opcjonalnych i są dostępne dla wszystkich stworzeń.

*Broń, Duży, Elita, Nienawiść, Pancerz, Przebiegły, Przestraszony, Przywódca, Siłacz, Sprytny, Szybki, Twardy, Twardziel, Upprzedzenie, Wrogość*

**Uwaga:** Przy większości stworów podana jest sugerowana Broń, a czasami także Pancerz, ale to nie znaczy, że nie możesz ich zmieniać wedle własnego uznania.

## FORMAT BESTIARIUSZA

- **Nazwa:** Nazwa stwora.
- **Opis stwora.**
- **Atrybuty:** 12 uniwersalnych Cech stwora.
- **Cechy:** Cechy Stworzenia, które u danego stworzenia występują prawie zawsze.
- **Opcjonalne:** Powszechnie spotykane Cechy Stworzenia. Możesz w nie wyposażić stwory, które tworzysz samodzielnie.

## LUDY REIKLANDU

**Rozdział 2: Postać** przedstawia główne rasy zamieszkujące Reikland. W tej sekcji pokazujemy, jak szybko tworzyć przedstawicieli w szeregach bohaterów niezależnych, a także wprowadzamy ogry.

Jeśli przygotowujesz ważne postacie do swojej kampanii, możesz korzystać z pełnych zasad tworzenia postaci. Czasami jednak trzeba tylko szybko stworzyć bohatera niezależnego. Aby to zrobić, skorzystaj z jednego z następujących profilów standardowych i dodaj wymagane Cechy Stworzeń. W pierwszej kolejności wybierz cechy wymienione jako **Powszechnie Cechy Stworzeń**.

### LUDZIE

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30  | 30 | 30  | 12  |

**Cechy:** Broń +7, Uprzedzenie (wybierz jedno)

**Opcjonalne:** Choroba, Rzucanie Czarów (Dowolne), Strzelanie +8 (50)

### KRASNOLUDY

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 3  | 40 | 30 | 30 | 40 | 30 | 20 | 40 | 30  | 50 | 20  | 16  |

**Cechy:** Broń +7, Nienawiść (Zielonoskórzy), Odporność na Magię 1, Uprzedzenie (wybierz jedno), Widzenie w Ciemności, Wrogość (wybierz jedną)

**Opcjonalne:** Furia, Strzelanie +8 (50)

### NIZIOŁKI

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 3  | 20 | 40 | 20 | 30 | 30 | 30 | 40 | 30  | 40 | 40  | 10  |

**Cechy:** Broń +5, Rozmiar (Mały), Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Skryty, Strzelanie +7 (25)

### ELFY (LEŚNE I WYSOKIE)

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 40 | 40 | 30 | 30 | 50 | 40 | 40 | 40  | 40 | 30  | 13  |

**Cechy:** Broń +7, Uprzedzenie (wybierz dwa), Widzenie w Ciemności, Wrogość (wybierz jedną)

**Opcjonalne:** Magiczny, Mieszkaniec Lasu, Odporność na Magię, Rzucanie Czarów (Dowolne), Skryty, Strzelanie +9 (150), Tropiciel



## OGRY

Są wielkie, hałaśliwe, brutalne i niezwykle porywcze. Życiową motywacją ogrów jest potrzeba napełniania swoich ogromnych, muskularnych brzuchów. Brakuje im sprytu lub inteligencji, by robić to mądrze, dlatego w większości sytuacji standardowo wybierają rozwijanie siłowe. Ogy pochodzą z krain położonych daleko na wschodzie, ale są częstym widokiem w Starym Świecie, uwielbiają bowiem wędrować i stale poszukują nowego mięsiwa za horyzontem. W czasie swoich trwających dekady wypraw po jedzenie ciężko pracują, starają się integrować, noszą miejscowe ubrania i naśladują lokalne zwyczaje, które są w stanie zrozumieć, ponieważ to wszystko zwiększa szansę na otrzymanie kolejnego posiłku.

W Imperium często służą w Armii Prowincji i codziennie widuje się je w większych miastach, gdzie pracują jako osiłki do wynajęcia. Niziołkowa Gildia Majstrów (przedsiębiorcy budowlani) w wielu miastach i miasteczkach Imperium praktycznie całkowicie opanowała rynek taniej siły roboczej, jaką stanowią ogry, co bardzo irytuje konkurencję.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 30 | 20 | 45 | 45 | 10 | 25 | 20 | 20  | 30 | 20  | 30  |

**Cechy:** Broń +8, Pancerz 1, Rozmiar (Duży), Uprzedzenie (Szczupłe Osoby), Widzenie w Ciemności, Żarłoczny

**Opcjonalne:** Siewca Zarazy, Tropiciel, Wojowniczy



*Tak, wezwałem je, ponieważ potrzebowałem dodatkowych rąk do pracy. Tak, wiem, że pożerają wasze bydło przeznaczone na sprzedaż. I tak, wiem, że ogry mają wielki apetyt. Wywiesiłem w miejscowej strażnicy ogłoszenie o małej nagrodzie dla kogokolwiek, kto zdoła sprawić, by sobie poszły. To powinno w zupełności wystarczyć.*

– Augustus von Raushvel, baron Doliny Raush

## NIZIOŁKI I OGRY

Nikt nie wie, dlaczego tak jest, ale niziołki i ogry po prostu się dogadują. Większość starszych niziołkowych klanów ma jednego lub dwóch ogrzych ochroniarzy. Mówią, że Starszy Krainy Zgromadzenia rzadko podróżuje bez swojego starego przyjaciela, Zorartha Nogogryza, leciwego ogra, który żyje w Imperium od prawie stulecia. W zamian liczne bandy najemnicze ogrów zatrudniają niziołki w charakterze kucharzy. Jednak ta relacja nie zawsze jest harmonijna. Stłynny jest przypadek, gdy Golgfag Ludojad, kapitan najemników nazwanych z poletem Ludojadami Golgfaga, najął mały klan niziołków, by nakarmili regiment ogrów i jego samego po wielkim zwycięstwie. Wszystko było w porządku do chwili, gdy Golgfag zdał sobie sprawę, że kucharze smakują znacznie lepiej niż przygotowana przez nich strawa...



## PRZYKŁADY

Poniżej zamieściliśmy dwa przykłady ludzkich bohaterów niezależnych stworzonych z wykorzystaniem tylko Cech Stworzeń i standardowych, losowanych Cech.

### CZARNA BELLA – CZŁOWIEK, BANDYTA

Męża Bethildy zaszłachtowali zwierzoludzie, którzy napadli wioskę Reikherz. Cztery miesiące później kobieta została wyrzucona z domu, ponieważ nie była w stanie płacić czynszu. Zdesperowana wróciła się do swojego kuzyna, Alwina, poszukiwanego bandity. Przekonanie go zajęło niewiele czasu i Bethilda dołączyła do grupy bandytów nękających drogę Karstadt–Siedlung. Bethilda była zaskoczona, jak bardzo eksytyujące okazało się rabowanie na gościńcu. Teraz każe zwać się Czarną Bellą i słynie z brutalnej bezwzględności, co zaczęło głęboko martwić jej kuzyna.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 3  | 32 | 35 | 41 | 45 | 30 | 25 | 29 | 27  | 34 | 33  | 19  |

**Cechy:** Broń +8, Mieszkaniec Lasu, Pancerz (Lekki 2), Siłacz, Strzelanie +8 (50), Twardziel, Uprzedzenie (Prawnicy, Zarządcy), Wrogość (Bogacze, Zwierzoludzie)



### POL DANKELS – CZŁOWIEK, CZAROWNIK

Pol myślał, że pójdzie w ślady rodziców i będzie prowadził Piekarnię pod Zbawionnym Bertramem w Tahme, lecz bogowie mieli inne plany. To były jego dwudzieste trzecie urodziny. Dzień, w którym żona Pola dowiedziała się, że mąż sypia z jej siostrą. Gdy spróbowała odebrać mu ich troje dzieci, coś w nim pęknęło. Gapienie twierdziło, że jego oczy zabłysły na złoto, a z dłoni buchnęły pomarańczowe płomienie. Jeśli chodzi o Pola, widział tylko świat zamazany czerwienią, gdy piekarnia stała w ogniu. To było siedem miesięcy temu. Od tamtego czasu Pol wędruje wraz z trójką swoich dzieci, desperacko uciekając przed łowcami czarownic i wysłannikami żony. Nie pozwoli, by go złapali. Jego dzieci go potrzebują.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 24 | 26 | 27 | 46 | 49 | 26 | 34 | 65  | 47 | 44  | 14  |

**Cechy:** Broń +5, Przebiegły, Rzucanie Czarów (Tradycji Czarownic), Sprytny, Twardzy, Uprzedzenie (Sigmacyci)

## LOSOWE CECHY STWORZEŃ I NOWE RASY BOHATERÓW GRACZY



Przedstawione w Bestiariuszu wartości liczbowe Cech są zaokrąglone, na przykład 20, 25 lub 30. Oczywiście w praktyce te wartości znacznie różnią się między poszczególnymi osobnikami. Jeśli chcesz ustalić wartość Cech losowo, odejmij 10, a następnie dodaj 2k10. Zatem Cecha o wartości 30 przekłada się na 2k10+20. Jeśli Cecha zaczyna się od wartości 5, aby ustalić jej wartość losowo, po prostu rzuć 1k10. Tego sposobu można używać także w przypadku tworzenia Bohaterów graczy z wykorzystaniem standardowych ras bohaterów niezależnych. Wylosuj Cechy i dodaj odpowiednią karierę. W ten sposób możesz stworzyć, powiedzmy, ogra żołnierza, skavenu inżyniera czy wampira szlachcica. Naturalnie, aby to działało, trzeba będzie nieco nagiąć zasady, ale jeśli chcecie grać takimi postaciami, nietrudno to zrobić.

## ZWIERZYNIEC REIKLANDU

Przedstawiliśmy poniżej kilka spośród powszechnie spotykanych w Reiklandzie zwierząt dzikich i udomowionych.



### NIEDZWIEDZIE

To wędrowcy po bezdrożach Reiklandu. Niedźwiedzie zwykle są nieśmiałymi samotnikami. Stają się agresywne tylko wtedy, gdy intruзи zagrożają ich młodym lub gdy są ranne. Kiedy brakuje pożywienia, podchodzą do niechronionych osad i podróżnych, zwłaszcza tych, którzy nie pilnują należycie swojego prowiantu.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 35 | -  | 55 | 45 | 20 | 25 | 15 | 10  | 15 | -   | 28  |

**Cechy:** Broń +8, Długi Krok, Pancerz (1, Skóra), Płochliwy, Rozmiar (Duży), Ugryzienie +9, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Siewca Zarazy, Rozmiar (Wielki), Terytorialny, Wyszkolony (Bojowy, Mąskotka, Ujarzmiony), Zakażony, Żarłoczny

## DZIKI

Buszujące po lasach dziki to stworzenia skryte, ale osiącone walczą, używając ostrych kłów z zaciekleścią, która szokuje nieprzygotowanych. Chociaż większość dzików ma 150–180 cm długości, niektóre osiągają niezwykle rozmiary. Największe okazy cenione są przez orki, które wykorzystują je jako przerażające wierzchowce bojowe.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 7  | 35 | -  | 33 | 35 | 33 | 35 | -  | 10  | 10 | -   | 10  |

**Cechy:** Broń +6, Długi Krok, Pancerz (1, Skóra), Płochliwy, Rogi (Kły), Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Rozmiar (Duży), Siewca Zarazy, Szał Bojowy, Terytorialny, Wojowniczy, Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Ujarzmiony, Wierzchowiec), Zakażony



## PSY

Psy hodowane są w całym Starym Świecie z przeznaczeniem do niezliczonych zadań. Podczas gdy rozpieszczone pudle dworzan z Altdorfu stanowią zagrożenie jedynie dla godności poszukiwacza przygód, większe rasy, włącznie z tymi, które przyuczane są do udziału w bitwach lub walkach psów, mogą być bardzo groźne.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 25 | -  | 20 | 20 | 35 | 30 | -  | 15  | 10 | 15  | 5   |



**Cechy:** Broń +5, Długi Krok, Płochliwy, Rozmiar (Mały), Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Pancerz (1), Rozmiar (Niewielki do Średniego), Siewca Zarazy, Szał Bojowy, Terytorialny, Tropiciel, Wyszkolony (Aportujący, Bojowy, Maskotka, Magiczny, Stróżący, Ujarzmiony)



## OLBRZYMIE SZCZURY

Szczury przedostają się wszędzie. Szczególnie rozpowszechnione są w miastach i miasteczkach. Im bardziej stłoczeni są ludzie, tym bardziej stłoczone są z nimi szczury, co jest szczególnie groźne, gdy stwory okazują się nosicielami zarazy. Chociaż szczury zwykle są małe, mogą wyrastać do menstrualnych rozmiarów. Pojawiały się doniesienia o szczurach pod Altdorfem o rozmiarach człowieka lub jeszcze większych. Aby trzymać je w ryzach, zatrudnia się szczurołapów.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 25 | -  | 30 | 25 | 25 | 35 | -  | 15  | 15 | -   | 5   |

**Cechy:** Broń +4, Długi Krok, Płochliwy, Rozmiar (Mały), Siewca Zarazy, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Choroba (Czarna Zaraza lub Szczurza Gorączka), Pancerz (1), Rozmiar (Niewielki do Średniego), Rój, Wyszkolony (Bojowy)

## OLBRZYMIE PAJĄKI

Olbrzymie pająki czają się głęboko w lasach i jaskiniach Imperium, ale mogą żyć gdziekolwiek, włącznie z zakurzonymi strychami i ciemnymi piwnicami. Większość chwyta ofiary w mocne sieci, a następnie wstrzykuje im jad. Chociaż większość ma rozmiary dużego szczura, niektóre odmiany olbrzymich pająków są przerażająco wielkie. Leśne gobliny często chwytyają większe okazy, by służyły im za wierzchowce.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 35 | 25 | 15 | 25 | 10 | 35 | 30 | 5   | 25 | -   | 2   |



**Cechy:** Broń +3, Rozmiar (Niewielki), Sieć (40), Widzenie w Ciemności, Wspinacz, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Jad (Przeciętny), Mieszkaniec Lasu, Pancerz (1), Rozmiar (Niewielki do Wielkiego), Rój, Ugryzienie, Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Stróżący, Ujarzmiony, Wierzchowiec)

## KONIE

Konie hodowane są z przeznaczeniem do wykonywania rozmaitych prac. Należą do nich chyże wierzchowce kurierów, krzepkie rumaki rycerzy i wielkie konie ciągnące wozy farmerów. Są tak przydatne, że handel końmi stał się w Reiklandzie niemal konkurencją sportową. Nieuczciwi sprzedawcy chcą zarobić kosztem ignoranckiego nabywcy. Wypełniają luki i malują zęby podstarzałych koni albo wypychają im do nozdrzy szmaty wchłaniające śluz. Nieznający się na rzeczy kupujący powinni mieć się na bacznosci.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 7  | 25 | -  | 45 | 35 | 15 | 30 | -  | 10  | 10 | 10  | 22  |

**Cechy:** Broń +7, Długi Krok, Płochliwy, Rozmiar (Duży), Zwierzęcy  
**Opcjonalne:** Pancerz, Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Maskotka, Pociągowy, Ujarzmiony, Wierzchowiec)



## GOŁĘBIE

Gołębie hodowane są w całym Reiklandzie w celu dostarczania wszelkiego rodzaju wiadomości. Ostatnio zasłyńęły z przenoszenia bardziej zabójczych ładunków. Łatwo dostępne ptaki stały się ulubieńcami inżynierów, którzy z różnym powodzeniem wysyłają swoje „bomby gołębie”.

| Sz | WW | US | S | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|---|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 2  | 15 | -  | 5 | 15 | 25 | 40 | -  | 10  | 20 | 10  | 1   |

**Cechy:** Broń +0, Latacie 150, Płochliwy, Rozmiar (Drobny), Zwierzęcy  
**Opcjonalne:** Rozmiar (Mały), Wyszkolony (Powracający, Ujarzmiony)



## WĘŻE

Węże można znaleźć w całym Imperium, zwłaszcza w głębi lasów. Większość jest niegroźna, ale niektóre mają zabójczy jad lub potrafią udusić swoją ofiarę. Podobnie jak wiele stworzeń Starego Świata, mogą wyrosnąć do olbrzymich rozmiarów – jak ogromny żmij bagienny, który stanowi prawdziwe zagrożenie nawet dla najsielniejszego najemnika.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 3  | 40 | -  | 30 | 25 | 25 | 40 | -  | 5   | 45 | -   | 8   |

**Cechy:** Broń +5, Pancerz (1), Rozmiar (Mały), Szybki, Zwierzęcy, Zimnokrwisty  
**Opcjonalne:** Bagnołaz, Dusiciel, Jad (Bardzo Łatwy do Bardzo Trudnego), Rozmiar (Drobny do Wielkiego), Rój





## WILKI

Wilki zazwyczaj polują w stadach i znane są jako zacięci łowcy, którzy ścigają swoją ofiarę przez dziesiątki kilometrów bez odpoczynku czy wytchnienia. W Reiklandzie grasuje kilka odmian wilków, włącznie z groźnymi olbrzymimi wilkami, które są chwytyane i hodowane przez goblinów do użytku jako strażnicy oraz wierzchowce.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 35 | -  | 35 | 30 | 35 | 30 | -  | 15  | 15 | -   | 10  |

**Cechy:** Broń +6, Długi Krok, Pancerz (1), Płochliwy, Tropiciel, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Rozmiar (Duży), Siewca Zarazy, Szał Bojowy, Terytorialny, Wyszkolony (Aportujących, Bojowy, Magiczny, Pociągowy, Stróżący, Ujarzmiony, Wierzchowiec)

## POTWORNE BESTIE REIKLANDU

W całym Reiklandzie polują wszelkiego rodzaju duże i niebezpieczne potwory, które czynią na niebaczych i nierozważnych. Schwytyane ofiary zaciągają do swoich zawalonych kościami legowisk, by pożreć je w spokoju w dogodnej chwili.

## BAZYLISZKI

Te ośmionogie, gadzie stwory są samotnicze i nieuchwytnie. Podobno należą do najstarszych stworzeń Chaosu. Jak twierdzą pogłoski, przepelnia je tak wielka złość i jad, że zatruta jest nawet ziemia, po której chodzą. Także ich ukąszenie jest trujące, ale największy lęk budzi petryfikujące spojrzenie tych potworów. Obecnie spotyka się je rzadko, jednak bazyliuszki to wciąż groźni przeciwnicy. Ich gruczoły i organy są wysoko cenne przez czarodziejów i alchemików, dlatego szukający okazji łowcy często sprawdzają, ile jest prawdy w pogłoskach o bazyliuszach bytujących podobno w dzikich ostępach Vorberglandu. Niewielu powraca z takich wypraw.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 45 | 35 | 55 | 55 | 25 | 15 | -  | 15  | 15 | -   | 64  |

**Cechy:** Broń +9, Długi Krok, Jad, Niewrażliwość (Trucizna), Ogon +8, Pancerz (2), Petryfikujące Spojrzenie, Rozmiar (Wielki), Siewca Zarazy, Ugryzienie +9, Widzenie w Ciemności, Zimnokrwisty, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Mutacja, Terytorialny



## BAGIENNE OŚMIORNICE

Bagienne ośmiornice czają się w płytowych wodach, zazwyczaj w bagnach i na moczarach. Czekają na ofiarę w całkowitym bezruchu, zdolne wyczuć vibracje powodowane przez zbliżające się stworzenia. Potem wyskakują z błotnistej wody, starając się chwycić i utopić zdobycz za pomocą silnych macek. Bagienne ośmiornice mają kamuflaż doskonale przystosowany do bagnistego otoczenia – zwykle pokryte są zielonymi i brązowymi cętkami. Jedyną wskazówką zdradzającą ich obecność są wielkie, szkliste oczy. Większość ośmiornic ma macki długości około 6 metrów i ciało mierzące prawie 2 metry. Krążą jednak opowieści, że mogą urosnąć wielokrotnie większe, zwłaszcza gdy mają zapewniony regularny napływ mięsa.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 3  | 35 | -  | 80 | 75 | 15 | 55 | -  | 5   | 65 | 0   | 56  |

**Cechy:** Bagnołaz, Dusiciel, 8x Macki +9, Rozmiar (Duży), Skryty, Ziemnowodny, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Rozmiar (Wielki do Monstralnego), Terytorialny



## ZĘBACZE JASKINIOWE

Zębacze to duże, okrągłe, grzybowate stwory, które żyją głęboko pod ziemią w najwilgotniejszych, najciemniejszych jaskiniach. Mają rozdziawioną gębę i wiele ostre zęby. Cenione są przez goblinów za mięso i skórę oraz służą im jako strażnicy lub pupile.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 45 | -  | 50 | 30 | 10 | 40 | -  | 5   | 15 | -   | 12  |

**Cechy:** Broń +9, Siewca Zarazy, Skoczny, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Furia, Rogi, Rozmiar (Drobny do Wielkiego), Szał Bojowy, Widzenie w Mroku, Ziemnowodny, Zionięcie (Gaz albo Kwas)

## PÓŁGRYFY

Posiadające głowę orła i korpus lwa półgryfy to potężne stworzenia o szlachetnym wyglądzie. Wędrują po lasach i łąkach Imperium, zwykle trzymając się z dala od ludzkich osad. Polują w pojedynkę. Najodważniejsze zakony rycerskie wykorzystują schwytane półgryfy jako rumaki bojowe. W odróżnieniu od większych potwornych wierzchowców, które zazwyczaj są zabierane jako małe lub hodowane w niewoli, te często chwyta się dorosłe. Stanowi to wręcz rytuał inicjacji w niektórych zakonach.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 7  | 35 | -  | 55 | 40 | 30 | 45 | -  | 15  | 25 | -   | 30  |

**Cechy:** Broń +9, Długi Krok, Pancerz (1), Rozmiar (Duży), Ugryzienie +9, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Wyszkolony (Bojowy, Pociągowy, Stróżący, Ujarzmiony, Wierzchowiec)



## SMOKI

Smoki rządziły niebiosami na długo przed tym, zanim starsze rasy pojawiły się w Znanym Świecie. Podczas gdy współczesne smoki są ledwie cieniem swoich prastarych braci, pozostają jednymi z najpotężniejszych stworzeń znanych Imperium. Kilka pozostałych starych smoków jest przerażająco ogromnych. Rzadko budzą się ze snu. Mała drużyna poszukiwaczy przygód, która rozjuszyłaby smoka, powinna brać nogi za pas. Przeciw takiej bestii wiele nie wskóra.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 65 | 60 | 65 | 65 | 60 | 25 | 15 | 45  | 85 | 25  | 104 |

**Cechy:** Broń +10, Latanie (80), Pancerz (5), Ogon +9,  
Rozmiar (Wielki), Ugryzienie +10,

Widzenie w Ciemności, Zioniecie +15 (różne)

**Opcjonalne:** Bagnołaz, Jad, Magiczny, Mieszkaniec  
Lasu, Mutacja, Niewrażliwość (wybierz jedną),  
Ożywieniec, Rozmiar (Monstralny),  
Rzucanie Czarów (różne), Spaczenie Umysłu,  
Wyszkolony, (Wierzchowiec), Zakażony



## BESTIE BAGIENNE

Tworzone przez czarodziejów z mułu bagnisk i moczarów bestie bagienne to praktycznie bezmyślne automaty spajane siłą magii. Są w przybliżeniu człekokształtne i zbudowane z błota, kości, gałęzi oraz śluzu. Utrzymanie ich w całości wymaga znacznych zasobów magii. Od czasu do czasu tworzone są przez czarodziejów władcących magią Jadeitu. Służą im za ochroniarzy lub wypełniają określone zadania wymagające brutalnej siły albo bezmyślnego zabijania. Czasami pojawiają się same z siebie, powstając w stojących, gnijących stawach, gdzie nurt magii został zakłócony. Podobno Kolegium Jadeitu w Altdorfie trzyma tuzin tych stworów w charakterze służących, którzy dźwigają ciężary i przynoszą różne rzeczy dla starszych czarodziejów. W spójnej postaci trzyma je nieustanne splatanie magii dokonywane przez dziesiątki uczniów.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 35 | -  | 50 | 55 | 10 | 15 | 10 | -   | -  | -   | 40  |

**Cechy:** Bagnołaz, Broń +8, Głupi, Konstrukt, Nie do Zdarcia, Niestabilny, Regeneracja, Rozmiar (Duży), Siewca Zarazy, Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Szał Bojowy, Terytorialny, Zakażony, Źarłoczny

## FIMIRY

Fimiry to tajemnicze, jednookie, podobne do gadów stworzenia, które grasują w najciemniejszych zakątkach wilgotnych bagien i trzęsawisk zachodniego Reiklandu. Unikają światła słonecznego i pojawiają się zwykle o świcie lub o zmierzchu albo pod osłoną mgły, aby porywać ofiary w sobie tylko znanych, przerażających celach. Znane są przypadki, gdy ludzcy czarownicy na tyle lekkomyślni lub zdesperowani, by zwracać się do demonów, szukali fimirów, chcąc poznać ich niepokojące tajemnice. Mówią bowiem, że stwory te przywołują i kontrolują istoty demoniczne. Można tylko zgadywać, czy większe ryzyko stanowi igranie z Niszczycielskimi Potęgami, czy układanie się z fimirami. Społeczeństwo fimirów jest matriarchalne. Każdemu klanowi przewodzi potężna wiedźma zwana mergą, której pomaga kadra pomniejszych czarowników nazywanych dirachami. Większość członków klanu to pokorne szerle. Chroni ich kasta wojowników, fimmów, którzy mają kostne kolce i guzy na ogonach. Używają ich do gruchotania kości niebachnych przeciwników.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 35 | 20 | 45 | 40 | 30 | 20 | 20 | 30  | 30 | 15  | 30  |

**Cechy:** Bagnołaz, Broń +8, Pancerz (2), Rozmiar (Duży), Widzenie w Ciemności, Zimnokrwisty

**Opcjonalne:** Ogon +7, Rzucanie Czarów (Demonologia)



*Spędziliśmy miesiąc miodowy w rodzinnym domku letniskowym nad morzem. Pewnego ranka, gdy poszliśmy zaczerpnąć świeżego powietrza nad urwiskiem, otoczyła nas mgła. Nagle zrobiło się dziwnie cicho. Wtedy, zupełnie znikąd... Bagienne demony! Wielkie, jednookie brutale o beczkowatych ciałach. Zostałem z łomotem powalony na ziemię smagnięciem ogona. Inny stwór poderwał Gretę i przerzucił ją sobie przez ramię. Potem po prostu zniknęły we mgle, tak samo szybko i cicho, jak się pojawiły. Przysięgam na Verenę, że to prawda.*

– Oleg Grauhof, reiklandzki kupiec, tuż przed powieszeniem za zamordowanie żony



## OLBRZYMY

Olbrzymy to samotnicze stworzenia, które zwykle unikają cywilizacji. Większość czaią się w niedostępnych i wysoko położonych miejscach wokół Imperium. Zaszywają się w jaskiniach i zapomnianych ruinach, z dala od mniejszych ludzi, chociaż czasami wędrują na podgórze w poszukiwaniu jedzenia. Słyną z agresywności i gwałtowności zarówno ze względu na swoje zastraszące rozmiary, pożeranie bydła, jak i związki z łupieżczymi armiami zielonoskórych, którzy ich niewołały. W rzeczywistości wiele olbrzymów to łagodne istoty, czasem podatne na wybuchy wściekłości i zaciekle chroniące swojej prywatności, ale niekoniecznie wrogie wobec innych. Ponieważ są długowieczne, plotki utrzymują, że olbrzymy nabłyły prastarą wiedzą, chociaż większość wydaje się niezbyt przytomna i z pewnością bardziej zainteresowana alkoholem niż debatami na temat historii.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 30 | 30 | 65 | 55 | 30 | 20 | 15 | 25  | 25 | 20  | 72  |

**Cechy:** Broń +10, Długi Krok, Pancerz (1), Rozmiar (Wielki), Twardy, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Głupi, Rozmiar (Monstralny), Siewca Zarazy, Zakażony, Zioniecie (Pijackie Rzygnięcie), Zwierzęcy, Żarłoczny

## GRYFY

Posiadające przód ciała i skrzydła orła oraz zad wielkiego kota gryfy to eleganckie bestie o naturalnie dumnym i królewskim wyglądzie. Gniazdują wysoko w górach otaczających Imperium i są szybkimi, skutecznymi zabójcami, nieskorymi do bezmyślnego zniszczenia, jakiego dokonują stwory takie jak hipogryfy lub mantikory. Być może ze względu na ten pozór szlachetności wizerunek gryfa jest nadzwyczaj popularny w Imperium i wykorzystywany w heraldyce, ikonografii religijnej oraz jako symbol samego Imperium. Ponadto gryfy są jednymi z najinteligentniejszych zwierząt. Jeśli zostaną schwytane stosunkowo młode i poddane prawidłowemu szkoleniu, mogą być niesamowicie wierne, zdolne do przewidywania i posłusznego wykonywania szerokiego wachlarza komend. Są tak bardzo poszukiwane, że co rusz słyszy się o myśliwym, który stracił życie, próbując zdobyć jaja gryfa na sprzedaż. Prawdopodobnie najsłynniejszym gryfem w Reiklandzie jest Szpon Śmierci. Trzymany w Imperialnym Zwierzyńcu w Altdorfie Szpon Śmierci stanowi osobistą własność następcy tronu Reiklandu i podobno wykluł się dzięki troskliwej opiece samego Imperatora Karla-Franza – ta opowieść zapoczątkowała drukowanie wszelkiego rodzaju sprośnych karykatur w wywrotowych pamphletach.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 50 | -  | 50 | 50 | 45 | 60 | -  | 20  | 40 | -   | 76  |

**Cechy:** Broń +9, Latańie (30), Pancerz (1), Rozmiar (Wielki), Ugryzienie +9, Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Stróżący, Ujarzmiony, Wierzchowiec)



## HIPOGRYFY

Niezwykle zaciekle i terytorialne hipogryfy mają głowę i skrzydła orła, przednią część ciała lwa oraz koński zad. Pochodzą najczęściej z Górz Szarych. Atakują bez prowokacji, niemal bezmyślnie w swojej furii, driąc ciało na strzępy, aby pożreć je później. Wpadają w tak wielki szal, że pojedynczy hipogryf może wybić całe stado bydła, aby potem odlecieć z wybranym kawałem mięsa, zostawiając resztę padlinożernym ptakom. Hipogryfy nie są zbyt inteligentne i gdy polują, zwykle starają się zabić wszystko w polu widzenia. Myślą, że cokolwiek zniknęło im z oczu, przepadło na zawsze. Oznacza to, że faktyczna liczba zgonów spowodowanych przez hipogryfy jest stosunkowo niska, ponieważ wystarczy znaleźć dobrą kryjówkę, aby ich uniknąć.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 7  | 45 | -  | 55 | 50 | 20 | 55 | -  | 5   | 35 | -   | 72  |

**Cechy:** Broń +9, Długi Krok, Latańie (40), Rozmiar (Duży), Ugryzienie +9, Widzenie w Ciemności, Wojowniczy, Wrogość (Wszystko), Terytorialny, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Furia, Nienawiść (Wszystko), Szał Bojowy, Ujarzmiony, Wyszkolony (Ujarzmiony, Wierzchowiec)





## HYDRY

Wielogłowa, przypominająca jaszczurę hydra ma ciężkie ciało podtrzymujące płatanię szyi i łbów, które zioną dymiącym ogniem i wściekle kąsają. To zakukująco zaciekle i skryte stwory. Hydry potrafią skradać się za ofiarą przez wiele kilometrów, jednak zwykle tracą cierpliwość i rzucają się do ataku przy akompaniamencie ryku ze wszystkich paszcz.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 45 | -  | 50 | 55 | 15 | 35 | -  | 15  | 25 | -   | 68  |

**Cechy:** Broń +9, Długi Krok, Dusiciel, Pancerz (3), Regeneracja, Rozmiar (Wielki), Skryty, Tropiciel, Widzenie w Ciemności, Zionięcie +10 (Ogień), Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Jad, Terytorialny, Wojowniczy

## DŽABERSMOKI

Dżabersmoki to prastare stwory Chaosu, które czają się pod cienistymi okapami najgłębszych, najciemniejszych lasów. To szaleńcze stworzenia. Dżabersmok stanowi odrażające połączenie ropuchy, smoka mułowego i owada – wszystko to wypełnione kwasową, czarną krwią, która tryska obficie z najmniejszej rany. Co gorsza, sam widok tego koszmaru przyprawia o utratę zdrowych zmysłów. Ofiara bełkocze, szwargocze bez ładu i składu, rzuca się z pazurami do oczu i rechocze szaleńczym śmiechem. To ułatwia dżabersmokowi jej zdobycie.

Nie koniec na tym. Dżabersmok ma lepki język, którym może atakować i wciągać kolejny posiłek do rozdziawionej gęby. Jak przystało na jego wygląd, stwór chodzi, kiwając się nieporadnie, a nawet posiada skrzydła, które są jednak za małe, by mogły faktycznie poderwać nadęte cielsko.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 7  | 45 | 40 | 55 | 50 | 20 | 35 | -  | 10  | 20 | -   | 88  |

**Cechy:** Atak Językiem +5 (12), Broń +9, Dekoncentrujący, Jad,

Kwasowa Krew, Ogon +8, Pancerz (3), Rozmiar (Wielki),

Siewca Zarazy, Skoczny, Ugryzienie +9,

Widzenie w Ciemności, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Mutacja, Terytorialny



## MANTIKORY

Na szczęście występują rzadko. Mantikory są niemiłosiernie zawzięte, z niezwykłą brutalnością dążąc do usunięcia ze swojego terytorium drapieżnych rywali. Dlatego zwykle wiadomo, że wchodzi się na teren mantikory – wznieśniań zavalone są ścierwami innych potworów. Stwór ma głowę i korpus zniekształconego wielkiego kota (choć czasami jego twarz wydaje się nie-mal zbyt ludzka), skrzydła nietoperza i paskudny, młóczący, kolczasty ogon.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 55 | -  | 55 | 55 | 50 | 65 | -  | 10  | 35 | -   | 72  |

**Cechy:** Broń +9, Jad, Latanie (25), Ogon +8, Pancerz (2), Rozmiar (Wielki), Terytorialny, Ugryzienie +9, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Mutant, Nienawiść (Drapieżniki), Wyszkolony (Magiczny, Ujarzmiony, Wierzchowiec)



*Gdy podróżowałem z elfami do Ulthuanu, widziałem mnóstwo rzeczy, które zdumiałyby większość ludzi w domu. Pewnego razu ujrzałem mantikorę, tyle że pośrodku jej lwiego tła znajdowała się twarz wielkiego elfa! Należałoby chyba nazwać tego stwora elfitkorą.*

– Adhemar Fitztancred, Szary Strażnik, gawędziarz i kłamca



## PEGAZY

Pegazy to urodziwe białe konie z wielkimi, labędzimi skrzydłami. Są wytrwa-łymi i niestrudzonymi lotnikami. Latają wielkimi stadami w wysokich górach, najwyraźniej czerpiąc ogromną radość z szybowania i wirowania w krętych prą-dach powietrznych. Są oczywistymi kandydatami na wierzchowce i niejeden wojownik lub zwiadowca usiłował schwytać dla siebie pegaza. Pegazy są bardzo inteligenntne, a według niektórych same pozwalają się schwytać, jeśli tego chcą. To doprowadziło do powstania wszelkiego rodzaju fantastycznych, romantycz-nych legend, zgodnie z którymi wybrańcami pegazów mogą być tylko osoby wystarczająco godne lub cnotliwe.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 8  | 35 | -  | 45 | 40 | 30 | 45 | -  | 20  | 25 | -   | 28  |

**Cechy:** Broń +7, Dlugi Krok, Latanie (120), Rozmiar (Duży)

**Opcjonalne:** Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Pociągowy, Ujarzmiony, Wierz-chowiec)

*A juści, okoliczne pola nader żyzne. Wicie, to przez pegazy. Nie trza kupować gnoju na nawóz, bo spada z niebiesiech jak dar od bogów. Jeno lepiej nie stać pod stadem, gdy przelatuje góra. Paskudna sprawa. Nader paskudna.*

– Berthold Bruner, farmer i obserwator pegazów

## TROLLE

Trolle to brudne, wstrętne stwory, które nękają wszystkie zakątki Starego Świata. Szybko dostosowują się do otoczenia i występują w różnych odmianach. Wszystkie jednak są wielkie i okazałe. To stworzenia tępé i kierowane instynktem poszukiwania żarcia, ale lubią gromadzić też inne dobra. Leżą trolli mogą skrywać przydatne i cenne skarby... A także okropne resztki ich posiłków. Chociaż istnieje wiele gatunków trolli, wszystkie mają pewne wspólne cechy: zazwyczaj są niezwykle głupie, co oznacza, że każdy bystry przeciwnik ma nad nimi przewagę; mogą się regenerować, co sprawia, że niezwykle trudno je zabić; a także potrafią na zwołanie zwrócić ostatni posiłek, wymiotując żrącą żółcią na szokująco dużą odległość – chociaż nie cierpią tego robić, ponieważ są potem straszliwie głodne.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 30 | 15 | 55 | 45 | 10 | 15 | 15 | 10  | 20 | 5   | 30  |

**Cechy:** Broń +9, Głupi, Nie do Zdarcia, Pancerz (2), Regeneracja, Rozmiar (Duży), Siewca Zarazy, Twardy, Ugryzienie +8, Wymiot

**Opcjonalne:** Bagnołaz, Mutacja, Nie Czuje Bólu, Odporność na Magię, Skryty, Szał Bojowy, Widzenie w Ciemności, Zakażony, Ziemnowodny, Zwierzęcy, Żarłoczny



*Zapewniam, sir, że przeprowadziliśmy szeroko zakrojone badania w tej dziedzinie i w ich trakcie straciłyśmy kilku z naszych najodważniejszych taksonomistów. W tej chwili w Imperium żyją dokładnie dwadzieścia trzy odmiany trolla – wliczając w to siedemnaście podgatunków i dwie niepotwierdzone obserwacje, które nie zostały jeszcze sklasyfikowane. Towarzystwo Imperialne zostało założone właśnie po to, by zapewniać taki poziom szczegółów; wiemy, że podawane przez nas liczby są ścisłe.*

– Ignatius z Nuln, uczyony

## WYPRAWA NA TROLLA



Istnieje sporo gatunków trolli, więc możesz je dowolnie przerabiać. Oto kilka rodzajów trolli, które najczęściej nękają drużyny wędrujące po Reiklandzie:

**Trolle Chaosu:** Te trolle mają jedną lub więcej mutacji. Przez takie „dary” Bogów Chaosu są szczególnie niebezpieczne i nieprzewidywalne. Nieszczęsne stwory często bywają zmuszane do służby w łupieżczych bandach wojennych Chaosu lub stadach bojowych zwierzoludzi – im straszliwiejszy zmutowany troll, tym większą uznawaną jest łaska Niszczycielskich Potęg i tym większa wartość potwora dla jego stada.

**Trolle kamienne:** Rzadko widywane poza górkami szczytami Imperium trolle kamienne mają niezmiernie twardą skórę, która skostniała, tworząc chropowate, przypominające skałę pancerne płyty. Skóra zarówno chroni trolla przed obrażeniami, jak i pomaga im wtopić się w otoczenie. Trolle kamienne zakładają leżą w jaskiniach i są jednym z najczęstszych zagrożeń czekających na wędrowców przemierzających Góry Szare.

**Trolle rzeczne:** Grasujące w zastałych, cuchnących moczarach Reiku trolle rzeczne stanowią, niestety, częsty widok. To oportunistyczni łowcy, którzy wykorzystują przypominającą zarosła skórę. Unoszą się na wodzie niczym kępy wodorostów lub pływających szczątków albo czają się na mulistych brzegach, czekając na małe łódzie i niebaczych podróżnych.

## WYWERNY

Chociaż niedouczeni często mylą je ze smokami, poza powierzchownym podobieństwem cuchnace wywerny w niczym nie przypominają tych достojnych stworzeń. To tchórzliwe ścierwojady o słabym wzroku. Zwykle zaspokajają swój wielki apetyt, porywając bezbronne zwierzęta – głównie owce i kozy – unikają też otwartej walki, gdy to tylko możliwe. W odróżnieniu od innych potworów z gór wywerny nie chronią szczególnie zaciekle terytorium i przeważnie przenoszą się w inne miejsce, gdy coś wtargnie na ich tereny łowieckie.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 55 | -  | 60 | 55 | 15 | 45 | -  | 10  | 50 | -   | 84  |

**Cechy:** Broń +10, Jad, Latanie (90), Pancerz (2), Rozmiar (Wielki), Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Ogon +9, Rogi, Wyszkolony (Bojowy, Magiczny, Stróżujący, Ujarzmiony, Wierzchowiec), Zionięcie (Jad)



## HORDY ZIELONOSKÓRYCH

Orki i goblini są przekleństwem cywilizacji. Nieustannie prowadzą najazdy ze swoich prymitywnych fortyfikacji. Najczęściej wojują między sobą, eliminując słabych i okazując respekt silnym. Nieuchronnie z tych wewnętrznych potyczek wyłania się zielonoskóry wódz, który zbiera sąsiadujące plemiona pod wspólnym sztandarem. Wtedy rozbrzmiewają bębny wojenne, a zielona fala wzbiera po raz kolejny, gotowa zalać każdą wioskę i miasto na swojej drodze, zostawiając za sobą tylko krew i ruiny.



## ORKI

Orki są wstretne, brutalne, wojownicze i niemal niewrażliwe na ból. Mają muskularne, krępe ciała, szerokie, potężne barki i nie pozwolą, by drobnostka w rodzaju straconej ręki przeszkodziła im w dobrym łomocie. Stworzone są do walki i niczego innego nie lubią bardziej. Gdy nie mają wrogów, z którymi mogą walczyć, biorą się za grupy rywalizujących z nimi zielonoskórych. Jeśli nie ma rywali, walczą między sobą. Chociaż nie tak liczne jak goblini, są od nich większe i silniejsze, co pokazują przy każdej okazji. Orki mogą osiągać ogromne rozmiary. Większe orki są silniejsze, twardsze i bardziej agresywne, a zatem cieszą się większym prestiżem: w ich wojowniczym społeczeństwie rację ma ten, kto jest silniejszy. Niektóre orki dosiadają w boju wielkich dzików. To widok, który u mało kogo nie wzbuďa przerażenia.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 35 | 30 | 35 | 45 | 20 | 25 | 20 | 25  | 35 | 20  | 14  |

**Cechy:** Broń +8, Nie do Zdarcia, Pancerz (3), Siewca Zarazy, Widzenie w Ciemności, Wojowniczy, Wrogość (Zielonoskórzy)

**Opcjonalne:** Nie Czuje Bólu, Rozmiar (Duży), Strzelanie+8 (50)

*My som najlepsze. My nie som jak te słabe gobosy czy gupie trole. My som twardziele! Jak które powiedzom, że my nie som, to my im zdepensem tby.*

– Gurkk Czachołap, wódz orków

## GOBLINY

Są wychudzone, złośliwe, zwinne i inteligentne. Błędem jest niedocenianie instynktu samozachowawczego goblinów. Chociaż są tchórzliwe, chętnie zbierają się w bandy, jeśli to zapewnia im znaczną przewagę liczebną. Często dołączają do armii orków – nie zawsze z własnego wyboru – optymistycznie korzystając z łupów wojennych, podczas gdy inni zajmują się większością faktycznej walki.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 25 | 30 | 30 | 30 | 20 | 35 | 30 | 30  | 20 | 20  | 11  |

**Cechy:** Broń +7, Lęk (Elfy), Pancerz (1), Siewca Zarazy, Widzenie w Ciemności, Wrogość (Zielonoskórzy)

**Opcjonalne:** Jad, Mieszkaniec Lasu, Nienawiść (Krasnoludy), Strzelanie +7 (25), Widzenie w Ciemności



*Gobliny, sir. Tysiące goblinów!*  
– Porucznik Bromkopf, 24. Reiklandzki Regiment Piechoty



## SNOTLINGI

Stwory o mózgu wielkości orzeszka, podobne do podekscytowanych, niekontrolowanych szczeniąt. Snotlingi to zbieracze i urodzeni imitatorzy. Zbierają kości i błyszczące rzeczy albo naśladują zachowanie wszystkiego, co widzą.

Gdy zostaną pchnięte do walki przez goblyny lub orki, walczą w cuchnących rojach, starając się złamać wrogów samą swoją liczebnością. Wykorzystują przy tym wszelkiego rodzaju odrażające i szkodliwe substancje, jak trujące grzyby i odchody, którymi rzucają w przeciwników.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 25 | 15 | 25 | 20 | 20 | 30 | -  | 15  | 30 | -   | 7   |

**Cechy:** Broń +4, Rozmiar (Mały), Siewca Zarazy, Widzenie w Mroku, Zwierzęcy

**Opcjonalne:** Jad, Rój, Wyszkolony (Aportujący, Stróżujący, Ujarzmiony)

# NIESPOKOJNI UMARLI

Ani żywi, ani naprawdę martwi – ożywieńcy to animowane trupy, w które tchnięto bluźnierczą parodię życia mocą plugowej i tajemniczej sztuki nekromancji. Szurające nogami hordy niespokojnych umarłych przybierają wiele form, od ożywionych ciał zombie i szkieletów, przez wrzeszczące, widmowe duchy i płaczki, po ponure zło wcielone w postaci wampirycznych lordów.



## SZKIELETY

Szkielety to pozbawione ciała kości dawno umarłych, poruszane mroczną magią, która zmusza je, by chodziły po ziemi, szydząc z żywych. Ci, którzy po śmierci nie zostali złożeni na spoczynek zgodnie z rytuałami Morra, Boga Śmierci, mogą zostać wskrzeszeni w tej postaci przez wystarczająco potężnego nekromantę. Całkowicie bezmyślne szkielety będą walczyć, dopóki ich kości nie zostaną rozbite na kawałki. Nie wiedzą, co to odwaga, ponieważ nie wiedzą, co to strach. Nie mogą zostać zabite, ponieważ nie są żywe.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 25 | 25 | 30 | 30 | 20 | 20 | 25 | -   | -  | -   | 12  |

**Cechy:** Broń +7, Konstrukt, Nie Czuje Ból, Niestabilny, Ożywieniec, Pancerz (2), Strach (2), Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Terytorialny



### TO ŻYJE! ŻYJE!

Nekromanci potrafią wskrzeszać i kierować ożywieńcami, ale sami są żywymi śmiertelnikami (choć wyglądają okropnie niezdrowo i mają obsesję na punkcie przewyciężenia śmiertelności). Aby przygotować nekromantę, wykorzystaj atrybuty człowieka podane na stronie 311 i dodaj *Rzucanie Czarów (Nekromancja)*.



### ZASADA OPCJONALNA: SAME KOŚCI

Jeśli chcesz oddać kościstą naturę szkieletów, możesz wprowadzić karę -1 punkt Obrażeń do Ran zadawanych przez broń, która nie posiada cechy Ogłuszającej.

*Uniosłem ciężką pokrywę, spodziewając się znaleźć przewspaniałą, złotą maskę pośmiertną Khetanken. Ale zostałem wprowadzony w błąd. Z gębi wystrzeliła koścista dłoń, która złapała mnie za szyję. Przestraszony, upuściłem pokrywę i przedramię zostało odcięte, więcząc nieumarłego stwora w sarkofagu.*

*Ale ręka trzymała mocno, ściskając mi szyję, tak że ledwo mogłem oddychać! Myślałem, że zaraz umrę. Jednak siostra Celestine skropiła tę rękę odrobiną swojej wody święconej i kończyna znowu zamarła.*

*Używam jej teraz jako drapaczki do pleców.*

– Hubert Karter, rabuś grobowców

## ZOMBI

Podobnie jak szkielety, zombi to ozywione zwłoki spajane przez plugawą magię. W odróżnieniu od szkieletów zombi to niedawno umarli i większość ich ciała nadal istnieje. Gnijące i zepsute mięso zwisa z robaczych, nabrzmiących organów wewnętrznych. Gdy walczą, ich ciało i narządy odpadają od kości, wydzielając przyprawiający o mdłości, obrzydliwy odór, wystarczająco silny, by wywrócić żołądek każdemu poza najtwardszymi żołnierzami.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|---|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 15 | -  | 30 | 30 | 5 | 10 | 15 | -   | -  | -   | 12  |

**Cechy:** Broń +7, Konstrukt, Nie Czuje Bólu, Niestabilny, Ożywieniec, Strach (2), Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Choroba, Dekoncentrujący, Pancerz, Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Terytorialny, Zakażony



## NIESPOKOJNI I NIEUMARLI

Każdy stwór-Ożywieniec z Cechą Stworzenia Konstrukt jest magicznie spajany przez sploty mrocznych energii. To bezmyślne automaty ozywione przez nekromantę albo ci, którzy powrócili do nieżycia w miejscu, w którym *Shyish*, magiczny wiatr śmierci, lub *Dhar*, plugawa czarna magia, zbierają się i zamierają w bezruchu, plugawiąc śmierć i tworząc coś nowego.



## UPIORNE WILKI

Gdy ziemia oddaje zmarłych, powstają nie tylko ludzie. W imieniu swoich mrocznych panów na nocne łowy wyruszają makabryczne parodie olbrzymich basiorów z lśniącymi ślepami i strzępami ciała odpadającymi od gnijących, butwiejących ścierw – upiorne wilki. W Reiklandzie mówi się, że gdy Morrslieb stoi w pełni, upiorne wilki grasują po nawiedzonych lasach Hägerkrybów. Biegają w poszukiwaniu ofiary, aby zaspokoić swój nienasycony głód, przeklęte żądzą pożerania mięsa i wyostrzoną wrażliwością na zapach krwi.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 9  | 30 | -  | 35 | 35 | 30 | 30 | -  | -   | -  | -   | 24  |

**Cechy:** Broń +6, Długi Krok, Konstrukt, Niestabilny, Ożywieniec, Pancerz (1), Rozmiar (Duży), Strach (2), Tropiciel, Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Dekoncentrujący, Nie Czuje Bólu, Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Terytorialny

## GHULE Z KRYPT

Należą do najżałosniejszych stworzeń w Starym Świecie. Ghule to brzydkie, zgarbione stwory o bladej, brudnej skórze i ostrych, żółtych zębach, którymi zdzierają ciało z kości ofiar. Ghule podążają za magicznymi energiami *Shyish* i *Dhar*, co w praktyce oznacza, że ściągają na cmentarze i do krypt oraz krążą po polach bitew.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 30 | -  | 35 | 30 | 30 | 35 | 25 | 20  | 20 | 5   | 11  |

**Cechy:** Broń +6, Siewca Zarazy, Ugryzienie +5, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Jad, Nie Czuje Ból, Zwierzęcy



## VARGHULFY

Większość wampirów utrzymuje w równowadze swoje nieumarłe łaknienie krwi z ułudą obycia i przyzwoitości, pozując na arystokrację ożywieńców. Niektóre jednak odrzucają swą ludzką fasadę, oddając się wewnętrznej bestii. Te varghulfy to brutalne i dzikie stworzenia pozbawione wszelkiego wyrafinowania, całkowicie pochłonięte przez zwierzęce dążenie do zaspokojenia własnych potrzeb. Pojawiają się pod postacią wielkich, nadętych bestii podobnych do nietoperza, które pławią się w prymitywnej żądzy krwi.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 8  | 55 | -  | 55 | 55 | 30 | 50 | 20 | 10  | 60 | -   | 42  |

**Cechy:** Broń +9, Groza (3), Nienawiść (Żywe Istoty), Ożywieniec, Pancerz (1), Regeneracja, Rozmiar (Duży), Strach (4), Ugryzienie +8, Wampiryczny, Widzenie w Mroku, Zwierzęcy, Żarłoczny

**Opcjonalne:** Furia, Latanie, Spaczenie (Pomniejsze), Szał Bojowy, Terytorialny, Tropiciel

## WIDMA Z KURHANU

Widma z kurhanu to wyjątkowo potężne duchy, eteryczne pozostałości ambitnych nekromantów, którzy usiłowali przedłużyć swoje istnienie za pomocą mrocznej magii. Za życia odznaczały się złowrogą siłą woli, która po śmierci pcha ich do wywierania strasliwej zemsty na pełnych ognia duszach żywych. Wiele takich widm nawiedza spowite mgłami kurhany, jakich pełno na ziemiach Imperium, szczególnie w Hägerkrabach.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 35 | -  | 35 | 30 | 15 | 30 | 25 | 25  | 50 | 15  | 14  |

**Cechy:** Broń +9, Eteryczny, Groza (3), Lodowaty Uścisk, Niestabilny, Ożywieniec, Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Nie Czuje Ból, Terytorialny, Czempion, Zwierzęcy



## UPIORNE PŁACZKI

Płaczki to widmowe pozostałości niegdyś potężnych wiedźm, których duchy przesiąknięte są plugawą energią *Dhar*. Ich niespokojne nieżycie wypełnia udręka z powodu straty i zgorzknienia, ziejącą pustka w duszach, która wyrywa z ich piersi przerażające, szarpiące duszę życie. Jest ono tak strasliwe, że może doprowadzić do szaleństwa tych, którzy je słyszą, a nawet zatrzymać bicie serca.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 30 | -  | 30 | 30 | 20 | 30 | 30 | 25  | 40 | 20  | 13  |

**Cechy:** Broń +7, Eteryczny, Groza (3), Niestabilny, Ożywieniec, Upiorne Wycie, Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Furia, Latanie, Nie Czuje Bólu, Terytorialny, Zwierzęcy



## WAMPIRY

Wampiry postrzegają same siebie jako władców nocy. Wiele z nich może podawać się za ludzi, a niektóre rzeczywiście przez długi czas przebywały pośród żywych. Pomimo zewnętrznego podobieństwa do ludzi pod ich bladą skórą nie bije serce, a zamiast zwykłego głodu, jak u śmiertelników, odczuwają nieustanne łaknienie krwi. Wszystkie wampiry Starego Świata wywodzą się ze starożytnych rodów, które powstały tysiące lat temu daleko na południu. Wiele z nich jest niezwykle dumnych ze swojego pochodzenia oraz cech i tradycji, które odróżniają je od innych. Wampiry różnych rodowodów są często zaciekle rywalami, ale mają dość rozsądku, by stawać ramię w ramię w razie konieczności zmierzenia się z potężniejszymi wrogami.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 60 | 40 | 50 | 40 | 50 | 70 | 40 | 40  | 60 | 40  | 19  |

**Cechy:** Broń +9, Ożywieniec, Ugrzyzienie +8, Wampiryczny, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Czempion, Dekoncentrujący, Furia, Latanie, Nie Czuje Bólu, Nie Do Zdarcia, Petryfikujące Spojrzenie, Regeneracja, Rzucanie Czarów (Nekromancja lub Śmierć), Spaczenie (Pomniejsze), Spaczenie Umysłu, Strach, Szał Bojowy, Tropiciel, Widzenie w Mroku, Wspinacz, Zwierzęcy, Żarłoczny



## DUCHY

Duchy to pozostałości udręczonych istot, które umarły, za życia nie ukończywszy swoich spraw. Podobnie jak szkielety i zombi, duchy mogą być wzywane przez wampiry lub nekromantów albo nawiedzać obszary przesycone *Dhar*. W wyjątkowych okolicznościach szczególnie zdeterminowane duchy wyrywają się z Królestwa Morra, pragnąc wypełnić swoje życiowe plany. Jednak takie przypadki szybko przyciągają uwagę Morrytów lub czarodziejów Zakonu Ametystu. Wzywane za pomocą nekromantycznej sztuki duchy zbierają się w rój, tworząc wielkie Zastępy Duchów, które spadają jak burza na wrogów, siejąc strach i zamęt.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 30 | -  | 30 | 30 | 10 | 30 | 20 | 15  | 15 | -   | 10  |

**Cechy:** Broń +6, Eteryczny, Niestabilny, Ożywieniec, Strach (2), Widzenie w Mroku

**Opcjonalne:** Furia, Nienawiść, Rój, Terytorialny, Zwierzeczy



## NIEWOLNICY CIEMNOŚCI

Chaos. Już samo to słowo wystarczy, by przesądni prostaczkowie popędzili do świątyni Sigmara, kreśląc w biegu znak młota. Wszyscy dobrzy obywatele Imperium lękają się inwazji Chaosu lub ataku zwierzoludzi. Jednak prawdziwe niebezpieczeństwo ukrywa się wewnątrz granic Imperium. Kultyści czają się w piwnicach, zepsuci szlachcice układają się z demonami, a ignoranccy wieśniacy porzucają zmutowane potomstwo, zamiast zabić je szybko. W ten sposób nieumyślnie zasilażą szeregi armii potępionych.

## ZWIERZOLUDZIE, DZIECI CHAOSU

Zwierzoludzie to groteskowe hybrydy zwierzęcia i człowieka. Sami uważają się za prawdziwe dzieci Chaosu, pobłogosławione przez Mrocznych Bogów ponad wszystkimi innymi rasami. Ich dzikie stada grasują po lasach, zwiększaając swą liczebność, i oddają cześć bogom na bluźnierczych ołtarzach uwalnianych ekskrementami.



## GORY

Gory, najpowszechniejsze ze zwierzoludzi, są zakałą niemal każdego lasu w Starym Świecie. Znacznie różnią się między sobą wyglądem, ale wszystkie łączą cechy zwierzęce i ludzkie. Często mają głowy i nogi kozłów oraz korpus i ramiona ludzi. Jedyną cechą, którą posiadają wszystkie gory, jest para wielkich rogów – im większe, tym lepiej, rogi wyznaczają bowiem status wśród zwierzoludzi. To cecha, która odróżnia je od ungorów i innoskórych. Największe gory znane są pod nazwą bestigorów.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 45 | 30 | 35 | 45 | 30 | 35 | 25 | 25  | 30 | 25  | 14  |

**Cechy:** Broń +7, Furia, Mieszkaniec Lasu, Pancerz (1), Rogi +6, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Choroba (Ospa Zwierzęca), Mutacja, Pancerz (2), Rozmiar (Duży), Rzucanie Czarów (Zwierząt), Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Zakażony

## UNGORY

Ungory mają szczątkowe lub bardzo krótkie rogi, a zatem rzadko uważane są za „gory” przez resztę stada. Niektóre odznaczają się niemal ludzką twarzą, dzięki czemu są skutecznymi wywiadowcami, ale także stają się przedmiotem szykan. Istotnie, ungory są źle traktowane przez gory i bywają niskie lub niedożywione w porównaniu ze swoimi wielkorogimi braćmi. To sprawia, że stają się zgorzkniałymi stworzeniami, które pragną wyładować na innych jątrzącą się w nich zazdrość.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 35 | 30 | 30 | 35 | 30 | 35 | 25 | 25  | 35 | 25  | 12  |

**Cechy:** Broń +6, Mieszkaniec Lasu, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Choroba (Ospa Zwierzęca), Mutacja, Pancerz (1), Rozmiar (Mały), Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Strzelanie +7 (25), Zakażony



## MINOTAURY

Potężne i zwaliste, przypominające byki minotaury górują nawet nad największymi bestigorami. Stada z dużą grupą minotaurów uważają się za szczególnie pobożnie pośławione przez Mrocznych Bogów. Hordy zwierzoludzi zbierają się wokół minotaurów, których imponująca postura dodaje odwagi mniejszym stworom.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 45 | 25 | 44 | 45 | 20 | 35 | 25 | 20  | 30 | 15  | 30  |

**Cechy:** Broń +9, Rogi +9, Rozmiar (Duży), Widzenie w Ciemności, Żarłoczny

**Opcjonalne:** Choroba (Ospa Zwierzęca), Furia, Mieszkaniec Lasu, Mutacja, Siewca Zarazy, Spaczenie (Pomniejsze), Wojowniczy, Zakażony



## SZAMANI RYKOWCÓW

Szamani rykowców rodzą się z instynktowną umiejętnością władania mocami Chaosu, z której korzystają z przerażającą skutecznością. Są unikatowi wśród zwierzoludzi i nigdy nie muszą bronić się przed innymi członkami swojego stada, nikt bowiem nie ośmiesza się wyrządzić im krzywdy – ich głos wyraża podobno wolę samych Mrocznych Bogów.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 40 | 30 | 30 | 45 | 40 | 35 | 25 | 30  | 50 | 30  | 16  |

**Cechy:** Broń +7, Mieszkaniec Lasu, Spaczenie (Pomniejsze), Furia, Rogi +6, Widzenie

w Ciemności, Rzucanie Czarów (Cienia, Śmierci lub Zwierząt albo dowolna Tradycja Chaosu)

**Opcjonalne:** Choroba (Ospa Zwierzęca), Siewca Zarazy, Zakażony, Mutacja, Rozmiar (Duży)

## KULTYŚCI, ZAGUBIENI I PRZEKŁĘCI

Wewnątrz Imperium czai się niewidoczny niczym przegniła belka za otynkowanymi ścianami, straszliwy wróg. W każdej prowincji, w każdym mieście mężczyźni i kobiety uwodzeni są subtelnymi pokusami Chaosu, wabieni obietnicą władzy, wiedzy, siły lub wyzwolenia.

### MUTANCI

Jednym z najtragiczniejszych losów, jaki może stać się udziałem człowieka, jest ulegnięcie mutagennemu wpływowi Chaosu. To może wydarzyć się bez jakiegokolwiek powodu. Bywa nawet, że rodzą się zmutowane dzieci. Gdy coś takiego się stanie, wielu rodziców nie potrafi zdobyć się na zamordowanie własnego potomstwa. Zamiast tego porzucają je w lasach, gdzie umiera albo zostaje przyjęte przez innych mutantów, a nawet zwierzoludzi. Bez względu na to, jak bardzo mogą być niewinni, wszyscy mutanti budzą grozę wśród zwykłych ludzi, dlatego większość porzuconych i zgorzkniałych mutantów oddaje się Mrocznym Bogom. Ewentualnie kończą ze sobą, zanim będzie za późno.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30  | 30 | 30  | 12  |

**Cechy:** Broń +7, Mutacja, Spaczenie (Pomniejsze)

**Opcjonalne:** Wszystkie Cechy Stworzeń



### ZASADA OPCJONALNA: WEWNĘTRZNI WROGOWIE

Kultyści i mutanti często ukrywają się na widoku, a większość jest (albo była) zwykłymi członkami społeczności. Z tego powodu zamieszczone w dziale Ludy Reiklandu wskazówki dotyczące tworzenia bohaterów niezależnych (na stronie 314) stanowią alternatywny punkt startowy.



### KULTYŚCI

Dla tych, których nie dotknęła plaga Chaosu, jego piętno wydaje się przerażająco obce. Jednak tacy, którzy zostali wystawieni na jego wpływ, każdy krok ku potępieniu, każdy pomysł zbliżający ich do Chaosu uważają nie tylko za logiczny, ale i nie-unikniony. Niektórzy szczególnie gorliwi wyznawcy zakazanych kultów obdarzani są przez swych bogów „darami”: to paskudne mutacje, które gwarantują im śmierć w przypadku odkrycia ich sekretu przez łowców czarownic.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30  | 30 | 30  | 12  |

**Cechy:** Broń +6

**Opcjonalne:** Mutacja, Pancerz (1), Rzucanie Czarów (Chaos), Spaczenie (Pomniejsze)

## WOJOWNICY CHAOSU

Ciężko uzbrojone i zwałiste brutale w pancerzach ozdobionych kolcami i symbolami swoich bóstw wywołującymi zabobonny strach— wojownicy Chaosu zdecydowanie nie są już ludźmi. Nic nie pozostało z ich wcześniejszego życia. Istnieją wyłącznie po to, by służyć swojemu mrocznemu patronowi. Podczas gdy większość wojowników Chaosu to wywyższeni łupieżcy pochodzący z krajów położonych daleko na północy, kilku wybranych kultystów może otrzymać od Mrocznych Bogów nagrodę w postaci Pancerza Chaosu. Taka zbroja daje im wielką potęgę, a ceną jest to, że nie będą mogli jej zdjąć, dopóki będą żyli. Ponieważ niewielu wojowników może się z nimi mierzyć w walce, a żaden rycerz nie jest lepiej chroniony, zwykle żyją całkiem długo.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 55 | 30 | 45 | 45 | 45 | 55 | 30 | 35  | 55 | 25  | 17  |

**Cechy:** Czempion, Broń +8, Pancerz (5), Spaczenie (Pomniejsze)

**Opcjonalne:** Choroba, Dekoncentrujący, Mutacja, Rzucanie Czarów (Chaos), Spaczenie Umysłu, Szał Bojowy, Wojowniczy



*Największe zagrożenie leży na ponurej północy. To wytwarz inego miejsca, innego czasu, który spadł na nas z powodu nieszczęścia lub błędu dawno martwych bogów. Żarłocznie pożera nasz świat, trzęsąc się z niecierpliwości, wysyłając hordy najbardziej wojowniczych i zazdrosnego ludów ze wszystkich: naszych własnych krewniaków, plemiona ludzi.*

– Phitzer, wissenlandzki czarownik

## DEMONY, MAMROCZĄCE ZASTĘPY

Demony to bluźnircze koszmary z Królestw Chaosu, manifestacja złowrogiej woli Bogów Chaosu. W Reiklandzie demony pojawiają się w zasadzie tylko wtedy, gdy są wyzywane przez kultystów Niszczycielskich Mocy. Chociaż ich istnienie zazwyczaj nie trwa długo, ponieważ świat materialny nie znosi ich obecności, spustoszenie, jakie sieją, jest ogromne. Nikt, kto zetknął się z demonem, nigdy nie zapomni tego wstrząsającego przeżycia.

Podczas gdy większość demonów oddana jest służbie jednemu z czterech Bogów Chaosu, niektóre z nich to proste bestie eteru, które w zasadzie nie mają własnej woli. Wdzierają się do Starego Świata w szale bezmyślnego niszczycielstwa, gdy tylko mają ku temu sposobność. Poniżej podaliśmy zaledwie cztery przykłady demonów – dwa demony pomniejsze i dwa księżyca demonów – ale wykorzystując Cechy Stworzeń, możesz łatwo przygotować dowolnego innego demona, jakiego potrzebujesz.

### KRWIOPUSZCZE KHORNA

Wybrańcy Khorna, krwiopuscze, grasują na polach bitew Starego Świata, zbierając czaszki i odbierając żywoty ku czci Boga Krwi. Z ich potwornych, rogatych obliczy wystają ostre jak igły zęby. Ich krwawoczerwona skóra jest twarda jak mosiądz wykuty na kowadłach nieustannej wojny. Każdy krwiopuszcz niesie Piekielne Ostrze, przeraźliwie ostry miecz unurzany w posoce, którym wymachuje z przerażającą niedbałością, poddając się słodkiemu doznaniu bezsensownej rzezi.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 55 | 35 | 45 | 35 | 60 | 40 | 30 | 25  | 70 | 15  | 17  |

**Cechy:** Broń +9, Czempion, Demoniczny 8+, Nie Czuje Ból, Niestabilny, Pancerz (5), Pazury, Rogi +8, Spaczenie (Średnie), Strach (3), Szał Bojowy



### DEMONETKI SLAANESHA

Podobnie jak wszystkie stwory Księcia Bólu i Rozkoszy, demonetki Slaanesha są jednocześnie piękne i budzące grozę. Otacza je nieziemski urok, który uraga wszelkiemu rozsądkowi i przeczy zdrowym zmysłom. Sprawia, że wrogowie są bezsilni, nie będąc w stanie stawić oporu, zafascynowani bluźnierzczą zmysłowością potwornych postaci. Demonetki mają kremową, bladą skórę i wielkie, głęboko czarne oczy. Ich delikatne skronie zdobią powiewające swobodnie włosy o nienaturalnej barwie. Ich smukłe ręce kończą się zakrzywionymi krabimi szczypcami zamiast dłońmi.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 4  | 60 | 50 | 40 | 30 | 65 | 60 | 35 | 30  | 70 | 45  | 17  |

**Cechy:** Broń +9, Czempion, Dekoncentrujący, Demoniczny 8+, Niestabilny, Spaczenie (Średnie), Strach (2), Widzenie w Ciemności

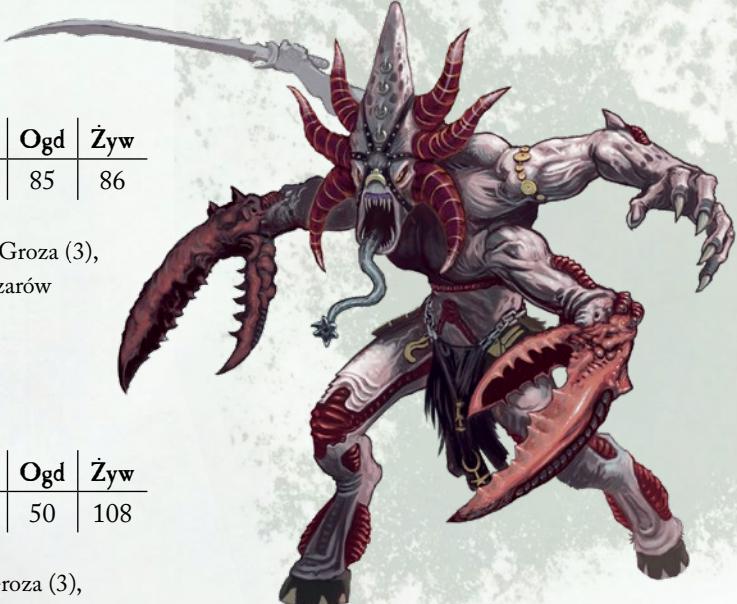
## KSIĄŻĘTA DEMONÓW

Ostatecznym celem wszystkich czempionów Chaosu jest dostąpienie apoteozy: wyniesienia ponad demoniczne szeregi i służenia swojemu panu przez wieczność jako książę demonów w Królestwach Chaosu. To potężne istoty o wielkiej mocy. Książęta demonów są straszliwymi wrogami, starcia z którymi unikają nawet najwięksi bohaterowie Imperium.

### Smukłoudy Jęzobicz – książę demonów Slaanesh

| Sz | WW | US  | S   | Wt  | I   | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 6  | 95 | 110 | 115 | 120 | 100 | 95 | 40 | 70  | 85 | 85  | 86  |

**Cechy:** Broń +16, Czempion, Dekoncentrujący, Demoniczny 8+, Groza (3), Niestabilny, Pancerz (1), Rogi +15, Rozmiar (Duży), Rzucanie Czarów (Slaanesh), Spaczenie (Większe), Widzenie w Ciemności



### Fr'rough Żałobny Oddech – książę demonów Nurgla

| Sz | WW | US | S   | Wt  | I  | Zw | Zr | Int | SW  | Ogd | Żyw |
|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 4  | 70 | 35 | 120 | 150 | 50 | 20 | 30 | 85  | 120 | 50  | 108 |

**Cechy:** Broń +15, Choroba (Ospa Swędząca), Demoniczny 7+, Groza (3), Niestabilny, Pancerz (4), Rogi +14, Rozmiar (Duży), Rzucanie Czarów (Nurgle), Siewca Zarazy, Spaczenie (Większe), Widzenie w Mroku, Zakażony, Zioniecie +12 (Kwas)

## WSTRĘTNI SZCZUROLUDZIE

Skaveny to złowrogą rasą szczuroludzi, którzy żyją pod stopami wszystkich innych, obserwując, czekając i niecierpliwiając się. Prowadzą marny żywot w kanałach ściekowych i tunelach pod miastami Imperium i są tak rzadko widywane, że ci, którym zdarzy się je ujrzeć, zazwyczaj biorą skaveny za zwykłych zwierzoludzi lub mutantów. Niewielu domyśla się zловieszczej prawdy: Podimperium rzeczywiście istnieje tuż pod ziemią. Jego korytarze rozciągają się pomiędzy wszystkimi miastami Starego Świata i poza nim.

Społeczność skavenów została wznieciona na grzbietach niewolników chwytyanych w całym Starym Świecie. Potwierdza to fakt, że wielu podejrzanych osobników dostarcza skavenom siłę niewolniczą i spaczeń w zamian za nikczemne przysługi i sekretną wiedzę: sieć szpiegowska skavenów jest bowiem rozległa i wszechobecna.

Skaveny są świadome delikatnej pozycji, którą zajmują, żerując na podziemnych trzewiach innych społeczeństw, i chronią swoje tajemnice za wszelką cenę. Ci, którzy są na tyle głupi, by mówić otwarcie o skomplikowanej cywilizacji samoświadomych szczuroludzi żyjących pod wybrukowanymi ulicami Imperium, wcześniej czy później znajdowani są martwi w rynsztku jako pechowe ofiary nieprawdopodobnego wypadku.

*Niczego nie widziałam. Nie było żadnych szczuroludzi, słyszysz? To był zwykły pech. Wilbur posłizgnął się i spadł, to wszystko. Był nieostrożny i spadł z drabiny na swój własny noż. Dziesięć razy. To był zwykły pech.*

– Kristiana Fellger, była kanalarka

## KLANBRACIA

Większość skavenów stanowią klanbracia pochodzący z jednego z wielu złożonych skaveńskich klanów, które nieustannie kłócą się, politykują, wbijają sobie noże w plecy i w końcu wojują między sobą. Generalnie działają z rozkazu skavena o wyższym statusie, ale zawsze szukają sposobu, by zdobyć dla siebie lepszą pozycję, najczęściej poprzez zdradę. Zwykle odziani są w pleśniejącą skórę lub brudne szmaty z kawałkami pordzewiałego i zmatowiałego metalu służącymi za prowizoryczny pancerz. Klanbracia często wysyłani są jako zwiodowcy lub łupieżcy, którzy zdobywają potrzebne dobra, szukają spaczenia lub łowią niewolników.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 30 | 30 | 30 | 30 | 40 | 35 | 30 | 30  | 20 | 20  | 11  |

**Cechy:** Broń +7, Pancerz (2), Siewca Zarazy, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Choroba (Szczurza Gorączka), Mutacja, Płochliwy, Skryty, Tropiciel



## SZCZUROGRY

Szczurogry to zwaliste brutale hodowane w ciemnych jaskiniach Podimperium przez obłąkanych poganiaczy klanu Moulder. Są głupie, ale także nieulękłe i nieustęplicze w walce, gdy poganiają je skaveńscy panowie. Rzadko bywają spotykane w pojedynkę. Zwykle towarzyszą Szarym Prorokom lub innym skavenom wysokiej rangi, którym służą jako ochroniarze.

| Sz | WW | US | S  | Wt | I  | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|-----|
| 5  | 35 | 10 | 55 | 45 | 35 | 45 | 25 | 10  | 25 | 15  | 30  |

**Cechy:** Broń +9, Głupi, Pancerz (1), Rozmiar (Duży), Siewca Zarazy, Widzenie w Ciemności

**Opcjonalne:** Choroba (Szczurza Gorączka), Mutacja, Ogon +8, Spaczenie (Pomniejsze), Tropiciel, Widzenie w Mroku, Wyszkolony (Bojowy, Stróżujący, Ujarzmiony, Wierzchowiec), Zakażony



## CECHY STWORZEŃ

Poniżej wymieniliśmy Cechy Stworzeń. Wykorzystuj je do tworzenia unikatowych Bohaterów Niezależnych.

### Atak Językiem +Obrażenia (Zasięg)

Chwytny język stworzenia może owijać się wokół ofiary, wciągając ją aż do makabrycznego końca. W swojej Turze stworzenie może wykonać Darmowy Atak, wydając 1 Przewagę. To atak dystansowy, który zadaje tyle Obrażeń, ile wynosi podana wartość (zasięg podany jest w nawiasie). Jeśli atak trafi, cel dostaje 1 Stan *Pochwycenie*, a jeśli ma mniejszy *Rozmiar*, zostaje przyciągnięty do stworzenia i Związany walką wręcz. Stworzenie może następnie zdecydować, czy wypuści cel, wykonując Darmowy Atak z użyciem swojej cechy *Broń*, czy będzie trzymać cel owinięty językiem, zapoczątkowując Chwyty (patrz: strona 163).

### Atak Ogonem +Obrażenia

Stworzenie potrafi zwalać z nóg przeciwników machnięciem ogona. W swojej Turze może wykonać Darmowy Atak, wydając 1 Przewagę. Ogon zadaje tyle Obrażeń, ile wynosi podana wartość, która już zawiera Bonus z Siły stworzenia. Przeciwnicy o Rozmierzce mniejszym niż stworzenie, którzy odniosą jakiekolwiek Rany na skutek tego ataku, dostają także Stan *Powalonej*.

### Bagołaz

Stworzenie na bagnie jest w swoim żywiole. Nie dostaje kar do ruchu za przemieszczanie się po bagnistym podłożu.

### Błogosławiony (różne)

Stworzenie jest błogosławione i może udzielać Błogosławieństw; odpowiednie bóstwo podano w nawiasie.

### Broń +Obrażenia

Stworzenie nosi broń do walki wręcz lub używa w walce zębów, pazurów albo tym podobnych.

Broń zadaje tyle Obrażeń, ile wynosi podana wartość, która już zawiera Bonus z Siły stworzenia. Zazwyczaj będzie to wynosiło 4 + Bonus z Siły (co reprezentuje broń ręczną).

### Choroba (typ)

Stworzenie przenosi wymienioną chorobę. Inne postacie muszą wykonać odpowiedni Test, aby uniknąć zakażenia. Patrz: strona 186.

### Cuda (różne)

Stworzenie może czynić Cuda; odpowiednie bóstwo podano w nawiasie.

### Czempion

Stworzenie wyjątkowo dobrze walczy. Jeśli wygra Test Przeciwstawny, gdy broni się w walce w zwarciu, może zadać Obrażenia, tak jakby to ono atakowało.



## DARMOWE ATAKI

Darmowy Atak to zwykły Test Umiejętności Strzeleckich albo Walki Wręcz, który nie wykorzystuje Akcji w Turze.

### Dekoncentrujący

Stworzenie rozprasza lub dezorientuje wrogów, być może wydzielając usypiający zapach lub powalający smród, a może ze względu na przerażająco dziwaczny wygląd. Wszystkie żywe cele w promieniu tyłu metrów, ile wynosi jego Bonus z Wytrzymałości, dostają karę -20 do wszystkich Testów. Cel może dostać tę karę tylko raz – bez względu na to, jak wielu jest dekoncentrujących wrogów.

### Demoniczny (Próg)

Esencję stworzenia stanowi surowa magia, a w tym, co uchodzi za jej żyły, płynie paskudna posoka. Demoniczne stwory nie muszą zaspokajać normalnych potrzeb życiowych. Nie potrzebują jedzenia, wody ani powietrza.

Wszystkie ataki stworzenia są *Magiczne*. Kiedy stworzenie zostanie trafione, rzuć 1k10. Jeśli wyrzuci tyle, ile wynosi próg, lub więcej, cios zostaje zignorowany, nawet jeśli jest to Trafienie Krytyczne. Za to jeśli Żywotność stworzenia zostanie zredukowana do 0, jego dusza natychmiast powraca do Królestw Chaosu. Stworzenie zostaje usunięte z rozgrywki.

### Długi Krok

Stworzenie porusza się wielkimi krokami, być może dlatego, że jest czworonożne lub ma szczególnie długie nogi. Gdy biegnie,помнóż Szybkość Biegu przez 1,5.

### Dusiciel

Stworzenie potrafi ściskać i miażdżyć ofiary. Każdy udany rzut na trafienie daje celowi Stan *Pochwycenie*. Jeżeli do tego dojdzie, stworzenie może wejść w Chwyty. Patrz: strona 163.

### Duży

Stworzenie jest dużym okazem swojego gatunku. Dostaje +10 do Siły i Wytrzymałości oraz -5 do Zwinności.

### Elita

Stworzenie jest doświadczonym weteranem. Dostaje +20 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Siły Woli.

### Eteryczny

Stworzenie ma niematerialną postać, co pozwala mu przenikać przez obiekty materialne. Może być ranione tylko na skutek ataków magicznych.

### Furia

Stworzenie ulega czasami wszechogarniającej wściekłości. Może wydać wszystkie Przewagi (minimalnie 1), by wzbudzić w sobie *Nienawiść* wobec przeciwników w walce wręcz. Jeżeli stworzenie zebrało przynajmniej 3 Przewagi, może wydać wszystkie Przewagi, by wpaść w *Szał Bojowy*. Patrz: strona 190.

### Głupi

Chociaż stworzenie nie jest całkiem pozbawione samoświadomości (a zatem nie ma cechy *Zwierzęty*), jest głupie. Jeśli znajduje się w pobliżu dowolnych sojuszników, którzy nie mają cechy *Głupi*, stwór prowadzony jest przez sojuszników i nic się nie dzieje. W innym przypadku stwór musi zdać **Łatwy (+40) Test Inteligencji** na początku każdej Rundy, inaczej staje się bardzo zdezorientowany. Jeśli coś takiego nastąpi, stwór zacznie się ślinić, może usiądzie w miejscu albo będzie dłużał w nosie. Niewiele z niego pozytuje i w tej Turze traci Ruch oraz Akcję.

## Groza (wartość)

Stworzenie w sposób nadnaturalny wzbudza mroczący krew w żyłach *Grozę* w innych istotach. Poziom Grozy równy jest podanej wartości. Patrz: strona 190.

## Konstrukt

Stworzenie jest konstruktem z magii, całkiem bezrozumnym i spajanym przez magiczne więzy. Nie ma Cech Inteligencja, Siła Woli ani Ogląda i nigdy nie musi ich testować. Jeśli brakuje czarodzieja, który by je kontrolował, albo stworzenie nie posiada cechy *Terytorialny*, wałęsa się bezmyślnie, podążając za nurtami przenikającej otoczenie magii.

Gdy trzeba obliczyć Żywotność stwora i wymagane jest określenie Bonusu z Siły Woli, użyj jego Bonusu z Siły. Wszystkie ataki stworzenia są *Magiczne*.

## Kwasowa Krew

Krew stworzenia jest żrąca. Za każdym razem, gdy zostanie ono ranione, tryska z niego krew i wszystkie związane z nim walką cele dostają 1k10 Ran. Są one normalnie obniżane przez Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancerza, ale wynoszą minimum 1.

## Jad (poziom Trudności)

Ataki stworzenia są zatrute lub jadowite. Przeciwnicy, którym zadało ono Rany, otrzymują Stan *Zatrucie*. Jeśli nie jest podany poziom Trudności uniknięcia efektów jadu, domyślnie jest on Wymagający. Patrz: strona 169.

## Latawanie (wartość)

Gdy stworzenie wykonuje Ruch, może przelecieć tyle metrów, ile wynosi podana wartość. Lecąc, ignoruje wszelkie przeskody terenowe i inne oraz postaci. Pod koniec ruchu musi zdecydować, czy wyląduje, czy będzie kontynuować lot. Może w ramach tego ruchu wykonać Szarżę. Jeśli na początku swojej Tury leci, musi wybrać jako Ruch Latawanie. Jeśli nie jest w stanie tego zrobić, MG decyduje, jak daleko stworzenie upadnie (patrz: strona 166).

Biorąc stworzenie na cel, zmierz odległość horyzontalną jak normalnie, a następnie zwiększą dystans o 1 poziom. Zatem strzał na Dalekim zasięgu stanie się strzałem na Bardzo dalekim zasięgu. Natomiast jeśli był to Bardzo daleki zasięg, stworzenia nie można dosiągnąć strzałem.

Lecąc, stworzenie dostaje karę -20 do wszystkich prób walki dystansowej, ponieważ nurkuje w powietrzu i zatacza kregi.

## Lęk (Obiekt)

Stworzenie odczuwa Strach (0) przy spotkaniu z Obiektem. Patrz: zasady Strachu na stronie 190.

## Lodowaty Uścisk

Dotyk stworzenia mrozi dusze wrogów. Kosztem 2 Przewag i swojej Akcji stworzenie może podjąć Test **Przeciwstawny Walka Wręcz/Broń Biała** albo **Unik**. Jeśli wygra, jego cel traci 1k10+PS punktów Żywotności, których nie zmniejsza Bonus z Wytrzymałości ani Punkty Pancerza. Ten atak jest *Magiczny*.

## Macki (wartość)

Stworzenie ma macki w liczbie #. Dostaje jeden Darmowy Atak na mackę. Atak każdej macki zadaje tyle Obrażeń, ile wynosi podana wartość – zawiera już ona Bonus z Siły stworzenia. Jeśli atak zada Obrażenia, może ponadto dać przeciwnikowi Stan *Pochwycenie*, co

zapoczątkowuje Chwyt celu przez daną mackę. Jeśli macka wykonuje Chwyt, aby rozstrzygnąć jego wynik, użyj Darmowego Ataku macki zamiast wykorzystywania Akcji stwora (patrz: strona 338).

## Magiczny

Stworzenie spowite jest magią. Wszystkie jego ataki liczą się jako *Magiczne*, co oznacza, że może ranić istoty wrażliwe tylko na ataki magiczne.

## Mieszkaniec Lasu

Stworzenie jest w swoim żywiole w lesie. W zalesionym terenie dodaje Bonus ze Zwinnością do PS wszystkich Testów Wspinaczki i Skradania.

## Mutacja

Stworzenie zostało „pobłogosławione” mutacją. Wykonaj dla niego rzut w Tabeli Spaczenia Fizycznego na stronie 184.

## Nie Czuje Bólu

Stworzenie nie odczuwa bólu i może nie zwracać na niego uwagi. Wszelkie kary z Ran Krytycznych są ignorowane, o ile nie są Amputacjami. Stworzenie wciąż dostaje odpowiednie Stany jak normalnie.

## Nie do Zdarcia

Bez względu na to, jak mocno obrywa stworzenie, wciąż się podnosi. Wszystkie Rany Krytyczne, których wynikiem nie jest śmierć, mogą zostać wyleczone; wystarczy połączyć potrzebne części ciała w odpowiednich miejscach, może unieruchamiając je klamrami lub dużymi kołkami, a stwór zaraz będzie gotowy funkcjonować dalej. Nawet „śmierć” można „wyleczyć”, jeśli do ciała zostaną przymocowane odpowiednie części takie jak stracona głowa. Jeśli nastąpi zgon, a wszystkie części ciała będą na swoim miejscu, stworzenie może wykonywać po swojej śmierci **Wymagający (+0) Test Odporności z PS wynoszącym 6** na początku każdej Rundy (przez tyle Rund, ile wynosi jego Bonus z Wytrzymałości). Jeśli Test jest udany, stworzenie z charkotem budzi się do życia z 1 punktem Żywotności.

## Nienawiść (Obiekt)

Stworzenie naprawdę nienawidzi Obiektu. Patrz: zasady Nienawiści na stronie 190.

## Niestabilny

Ciało stworzenia spaja plugawa magia, która staje się niestabilna w świecie materialnym. Gdy stworzenie kończy Rundę związane walką z przeciwnikiem o wyższej Przewadze, zostaje odępnione, a wiążąca go magia słabnie. Otrzymuje tyle Ran, ile wynosi różnica Przewag. Zatem jeśli stworzenie miało 1 Przewagę, a jego przeciwnik 3, stworzenie otrzyma 2 Rany. Jeśli stworzenie kiedykolwiek osiągnie 0 Ran, spajająca je magia rozprasza się i stwór „umiera”.

## Niewrażliwość (rodzaj)

Stworzenie jest całkowicie niewrażliwe na określonego rodzaju Obrażenia, takie jak od trucizny, magii lub elektryczności. Wszelkie Obrażenia tego rodzaju, włącznie z Ranami Krytycznymi, są ignorowane.

## Niewrażliwość na Psychologię

Stworzenie jest odważne, nadzwyczajnie głupie albo po prostu dało się ponieść chwili. Dzięki temu zupełnie się nie boi. Ignoruje zasady Psychologii. Patrz: strona 190.

## Ochrona (wartość)

Stworzenie jest magiczne, nosi specjalny talizman albo ma szczęście – niektóre ciosy po prostu go nie trafiają. Rzuć 1k10 po każdym otrzymanym ciosie. Jeśli stworzenie wyrzuci tyle, ile wynosi podana wartość, lub więcej, cios zostaje zignorowany, nawet jeśli jest to Trafienie Krytyczne.

## Odporność na Magię (wartość)

Efekt wywierany przez magię na stworzenie jest ograniczony. PS dowolnego wpływającego na stworzenie czaru zmniejszany jest o podaną wartość. Zatem *Odporność na Magię* 2 zmniejsza PS o 2.

## Ożywieniec

O żywieńcy nie są ani żywi, ani martwi, co oznacza, że nie potrzebują powietrza, jedzenia, wody... Ta cecha używana jest najczęściej wtedy, gdy czary, cuda i inne zdolności obejmują tylko O żywieńców.

## Pancerz (wartość)

Stworzenie chronione jest przez pancerz lub grubą skórę. Ma tyle Punktów Pancerza, ile wynosi wartość, na wszystkich Miejscach Trafień.

## Petryfikujące Spojrzenie

Spojrzenie stworzenia potrafi zamienić ciało w kamień. W ramach swojej Akcji stworzenie może wydać wszystkie Przewagi, by użyć spojrzenia (minimalnie 1). Stworzenie wykonuje Test Przeciwstawny Umiejętności Strzeleckie/Inicjatywa, dodając 1 PS za każdą wydaną Przewagę. Przeciwnik dostaje 1 Stan *Oszłomienie* za każde 2 PS, o które wygrało stworzenie. Jeśli stworzenie wygra co najmniej o 6 PS, jego cel zostaje nieodwracalnie zamieniony w kamień.

Jeśli cel potrafi rzucić czary, można wykonać Test Przeciwstawny z Umiejętnością Język (Magiczny) zamiast Inicjatywy, co reprezentuje rzucanie przez cel kontr zaklęcia.

## Płochliwy

Stworzenie łatwo płoszy się z powodu magii lub donośnych odgłosów – dostaje wtedy +3 Stany Panika.

## Przebiegły

Stworzenie jest wyjątkowo przebiegłe. Dostaje +10 do Oglądy, Inteligencji i Inicjatywy.

## Przywódca

Stworzenie jest doświadczonym przywódcą. Dostaje premię +10 do Oglądy i Siły Woli. **Uwaga:** tej cechy nie mogą wybierać stworzenia posiadające cechę *Zwierzeczy*.

## Regeneracja

Stworzenie leczy się w niezwykłym tempie. Nawet jego odcięte części ciała mogą odrastać. Na początku każdej Rundy, o ile pozostało mu ponad 0 Żywotności, stworzenie automatycznie regeneruje 1k10 punktów Żywotności. Jeśli pozostało mu 0 Żywotności, regeneruje jedną Ranę po wyrzuceniu 8+ na 1k10. Jeśli kiedykolwiek podczas regeneracji wyrzuci 10, może w pełni zregenerować także Ranę Krytyczną, anulując w ten sposób wszelkie powiązane z nią kary i Stany. Poza tym wszelkie Rany Krytyczne lub Rany spowodowane przez ogień nie mogą być regenerowane i powinny być zapisywane oddzielnie.

## Rogi + Obrażenia (typ)

Stworzenie ma rogi lub inne ostre wypustki (jeśli jego Cecha

Stworzenia *Rogi* reprezentuje coś innego, będzie to określone w nawiasie). Gdy stworzenie zyskuje Przewagę na skutek Szarżowania, może wykonać Darmowy Atak swoimi Rogami. Taki atak przeprowadzany jest jak normalnie: wykorzystaj podaną wartość Obrażeń (Bonus z Siły stworzenia jest już wliczony).



## KORZYSTANIE Z ROZMIARU

Jeśli chcesz wykorzystać *Rozmiar*, by powiększyć stwora – na przykład przekształcając olbrzymiego pająka w gigantycznego pająka – zwięksź Siłę i Krzepę o 10 oraz zmniejsz Zwinność o -5 za każdy poziom Rozmiaru, o który powiększasz stworzenie. Wykonaj tę procedurę odwrotnie, jeśli chcesz zmniejszyć stwora.

## Rozmiar (różne)

Ta cecha reprezentuje stworzenia, których rozmiar różni się od standardowego w grze (czyli mniej więcej wielkości człowieka). Jest siedem poziomów *Rozmiaru* – od drobnego po monstrualny.

| Rozmiar    | Przykłady                                  |
|------------|--|
| Drobny     | gołąb, motyl, mysz                         |
| Niewielki  | jastrząb, kot, ludzkie niemowlę            |
| Mały       | ludzkie dziecko, olbrzymi szczur, niziołek |
| Średni     | człowiek, elf, krasnolud                   |
| Duży       | koń, ogr, troll                            |
| Wielki     | gryf, mantikora, wywerna                   |
| Monstralny | olbrzym, smok, większy demon               |

## Modyfikatory Rozmiaru w walce

Jeśli stwór jest większy:

- Broń stwora dostaje Zaletę *Przebijającą*, jeśli stwór jest o jeden poziom większy oraz Zaletę *Druzgoczącą*, jeśli jest większy o dwa lub więcej poziomów.
- Stwór mnoży wszelkie zadawane Obrażenia tyle razy, ile poziomów jest większy (zatem 2 poziomy =x2, 3 poziomy =x3 i tak dalej); to mnożenie wykonywane jest po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.
- Wszystkie udane ataki przeciwko mniejszym celom aktywują zasadę **Śmiertelny cios** – nie tylko ciosy, które zadały śmierć (patrz: strona 160).

Jeśli stwór jest mniejszy:

- Stwór dostaje premię +10 do trafienia.

## Obrona przed dużymi stworzeniami

Dostajesz karę -2 do PS za każdy poziom, o który przerasta cię przeciwnik, gdy używasz Umiejętności Broń Biała do obrony podczas Testu Przeciwstawnego. Zalecamy wykonywanie uników przed olbrzymem wymachującym drzewem zamiast parowania jego ciosów!

## Przeciwstawa Siła

Jeśli jedno stworzenie jest o 2 lub więcej poziomów większe, wygrywa automatycznie **Testy Przeciwstawne Siły** (i podobne). Jeśli jedno stworzenie jest o 1 poziom większe, mniejszy stwór, aby wygrać Test Przeciwstawnego, musi uzyskać Fuksa. Gdy tak się stanie, PS porównywane są jak normalnie. Wszystkie pozostałe wyniki oznaczają zwycięstwo większego stworzenia.

## Ruch w walce

Stworzenie, które jest większe, ignoruje konieczność wykonania Odwrotu, jeśli zamierza opuścić walkę w zwarciu; zamiast tego spycha z drogi mniejszych walczących, przemieszczając się tam, gdzie chce.

## Strach i Groza

Jeśli stworzenie jest postrzegane jako agresywne, wywołuje Strach w dowolnej istocie mniejszej od niego oraz Grozę w dowolnej istocie mniejszej o dwa lub więcej poziomów. Siła Strachu lub Grozy równa się różnicy poziomów Rozmiarów. Zatem jeśli stwór jest duży, a jego przeciwnik mały, może wywoływać Grozę 2. Patrz: strona 190.

## Tupnięcie

Stworzenia, które są większe od przeciwników, mogą wykonać jeden Darmowy Atak w postaci Tupnięcia, wydając 1 Przewagę. Uderzają stopą lub kopniakiem zmiatają mniejszych przeciwników z drogi. Ten atak zadaje Obrażenia równe Bonusowi z Siły stworzenia +0 i wykorzystuje Umiejętność Broń Biała (Bijatyka).

## Żywotność

Większe stworzenia mają więcej Żywotności.

| Rozmiar    | Żywotność  |
|------------|--|
| Drobny     | 1  |
| Niewielki  | Bonus z Wytrzymałości  |
| Mały       | (2x Bonus z Wytrzymałości) + Bonus z Siły Woli                     |
| Średni     | Bonus z Siły + (2x Bonus z Wytrzymałości) + Bonus z Siły Woli      |
| Duży       | (Bonus z Siły + (2x Bonus z Wytrzymałości) + Bonus z Siły Woli) x2 |
| Wielki     | (Bonus z Siły + (2x Bonus z Wytrzymałości) + Bonus z Siły Woli) x4 |
| Monstralny | (Bonus z Siły + (2x Bonus z Wytrzymałości) + Bonus z Siły Woli) x8 |

## Rój

Roje to wielkie ilości tych samych stworów działających jak jeden. Rój liczy się jako jeden stwór, który ignoruje zasady efektów psychologicznych (patrz: strona 190) i może ignorować zasady Związania walką, gdy wykonuje Ruch. Jeśli rój trafi przeciwnika, aktywuje zasadę **Śmiertelny cios** (nawet jeśli nie zabił przeciwnika – patrz: strona 160). Wszyscy przeciwnicy Związani walką z rojem automatycznie otrzymują 1 Ranę pod koniec każdej Rundy, gdy rój opada na wszystko w pobliżu. Rój ma pięć razy więcej Żywotności niż normalny okaz danego stworzenia i dostaje +10 do Walki Wręcz. Wszelkie próby strzelania do roju mają premię +40 do trafienia. Rój ignoruje wszelkie zasady *Rozmiaru* stworzeń.

## Rzucanie Czarów (różne)

Stworzenie potrafi rzucić wszystkie zaklęcia Tradycji Magii podanej w nawiasie.

## Sieć (wartość)

Stworzenie może tworzyć sieci służące do łapania niebaczych wrogów. Za każdym razem, gdy stwór trafia przeciwników, dostają oni 1 Stan *Pochwycenie* o Sile równej podanej wartości. Patrz: strona 168.

## Siewca Zarazy

Stworzenie (albo jego broń) przenosi paskudną infekcję. Jeśli spowoduje utratę Żywotności żywiącego przeciwnika, musi on zdać Łatwy (+40) **Test Oporności**, inaczej nabawi się *Ropiejącej Rany* (patrz: strona 187).

## Silacz

Stworzenie jest ciężkie i brutalne. Dostaje -1 do Szybkości, -10 do Zwinności oraz +10 do Siły i Wytrzymałości.

## Skoczny

Stworzenie potrafi wysoko podskakiwać dzięki silnym kończynom, magii albo szczątkowym skrzydłom. Gdy Szarzuje lub Biegnie, podwaja swoją Szybkość i może ignorować wszelkie przeszkody terenowe oraz postacie, przeskakując nad nimi.

## Skryty

Stworzenie jest wyjątkowo skryte. Dodaje wartość swojego Bonusu ze Zwinności do PS wszystkich Testów Skrytości.

## Spaczenie Umysłu

Umysł stworzenia przepełnia Chaos. Wykonaj dla niego rzut w Tabeli Zepsucia Psychicznego na stronie 185.

## Spaczenie (siła)

Stworzenie jest napiętnowane przez Chaos lub przepelnięte mrocznąmagią. Siła spaczenia podana jest w nawiasie. Patrz: str. 182.

## Sprytny

Stworzenie jest wyjątkowo bystre. Dostaje +20 do Inteligencji i +10 do Inicjatywy.

## Staje Dęba

W ramach swojego Ruchu stworzenie może wykonać atak Tupnięciem, jeśli jest większe od przeciwnika (patrz: Rozmiar).

## Strach (wartość)

Stworzenie wywołuje nienaturalny Strach w innych istotach. Poziom Strachu równy jest podanej wartości. Patrz: strona 190.

**Szał Bojowy**

Stworzenie może wpadać w *Szał Bojowy*. Patrz: strona 190.

**Szybki**

Stworzenie porusza się niespodziewanie szybko. Dostaje +1 do Szybkości i +10 do Zwinności.

**Terytorialny**

To stworzenie strzeże określonego obszaru lub miejsca. Będzie walczyło do śmierci w jego obronie i normalnie nie będzie ścigało wrogów, jeśli uciekną z tego obszaru.

**Tropiciel**

Tropiciele skutecznie śledzą swoje ofiary, zazwyczaj za pomocą węchu lub słuchu. Do wszystkich Testów Tropienia dodają PS równie swojemu Bonusowi z Inicjatywy.

**Twardy**

Stworzenie jest odporniejsze na obrażenia niż normalnie i nie odpuszcza. Dostaje +10 do Wytrzymałości i Sily Woli.

**Twardziel**

Stworzenie jest w stanie przyjąć więcej obrażeń niż większość innych istot. Zwiększa Żywotność stworzenia o wartość równą jego Bonusowi z Wytrzymałości (zastosuj to przed wszelkimi modyfikatorami *Rozmiaru*).

**Ugryzienie +Obrażenia**

W swojej Turze stworzenie może wykonać Darmowy Atak, wydając 1 Przewagę, z Obrażeniami o podanej wartości (zawierają już one Bonus z Sily).

**Upiorne Wycie**

Stworzenie potrafi wydawać mrożące krew w żyłach wycie, zabójcze dla tych, którzy je usłyszą. W swojej Turze stworzenie może zużyć wszystkie Przewagi (minimalnie 2), aby wydać z siebie koszmarny wrzask. Jest to Darmowy Atak.

Wszystkie żywego cele w promieniu tylu metrów, ile wynosi Inicjatywa stwora, natychmiast dostają 3 Stany *Ogłuszenie* i odnoszą

1k10 Ran ignorujących Bonus z Wytrzymałości i Punkty Pancera. Ponadto objęte tym efektem postacie muszą zdać **Przeciętny (+20) Test Odporności**, inaczej dostają Stan *Panika*.

**Uprowadzenie (Obiekt)**

Stworzenie po prostu nie lubi Obiektu. Patrz: zasady Uprowadzenia na stronie 190.

**Strzelanie +Obrażenia (Zasięg)**

Stworzenie dysponuje bronią dystansową. Broń zadaje podane Obrażenia, a jej zasięg w metrach podany jest w nawiasie.

**Wampiryczny**

Stworzenie żywi się krwią i czerpie z tego wielką siłę fizyczną. Za każdym razem, gdy wykona udane Ugryzienie odpowiedniego przeciwnika, leczy tyle Żywotności, ile traci jego przeciwnik. Takie picie krwi to *jedyny* sposób, w jaki może się leczyć.

**Widzenie w Ciemności**

Stworzenie ma Talent Widzenie w Ciemności. Patrz: strona 145.

**Widzenie w Mroku**

Stworzenie potrafi widzieć w ciemności jak w świetle dziennym.

**Wojowniczy**

Stworzenie uwielbia zwyciężać w walce. Dopóki ma więcej Przewagi niż przeciwnik, jest niewrażliwe na efekty psychologiczne.

**Wrogość (Obiekt)**

Stworzenie naprawdę nie lubi Obiektu. Patrz: zasady Wrogości na stronie 191.

**Wspinacz**

Stworzenie potrafi bez wysiłku wspinać się po pionowych powierzchniach, a nawet poruszać się po suficie, gotowe opaść na niczego niespodziewającą się ofiarę. Porusza się z pełną Szybkością po dowolnej odpowiedniej powierzchni i automatycznie przechodzi wszystkie Testy Wspinaczki.



## Wymiot

Stworzenie potrafi wyrzucać z siebie strumień żrących wymio-  
cin, pokrywając przeciwników cuchnącym, na wpół strawionym  
śluzem. W swojej Turze, wydając 3 Przewagi, stworzenie może  
wykonać Wymiot jako Darmowy Atak. Stworzenie wybiera 1  
cel, który widzi w promieniu tylu metrów, ile wynosi jego Bonus  
z Wytrzymałości, i wymiotuje. Trafione zostają także wszystkie  
cele w promieniu dwóch metrów od tego celu.

Stworzenie przeprowadza **Test Przeciwstawny Umiejętności Strzeleckie/Unik** przeciwko wszystkim objętym efektem celom (jeden rzut stwora przeciwko wszystkim poszczególnym celom). Test jest zazwyczaj Łatwy (+40) dla wymiotującego stwora ze względu na bliski dystans oraz **Wymagający (+0)** dla przeciwników. Wszystkie cele, które przegrały, otrzymują trafienie z Obrażeniami równymi tyle, ile wynosi Bonus z Wytrzymałości +4 stwora, oraz dostają Stan *Oszłomiony*.

Noszony przez objęte efektem postaci pancerze oraz wszelka broń dostają 1 punkt Uszkodzeń od kwasowych wymiocin.

## Wyszkolony (wyuczone umiejętności)

Ta cecha reprezentuje zwierzęta, które zostały wyszkolone z użyciem Umiejętności Tresura. Umiejętności znane zwierzęciu podane są w nawiasie. Możesz tworzyć własne wyszkolone umiejętności.

**Aportujący:** Zwierzę zostało nauczone aportowania. Normalnie jest to zarezerwowane dla psów i podobnych stworzeń.

**Bojowy:** Zwierzę zostało przyuczone do udziału w walce i dostaje +10 do Walki Wręcz. Ponadto może ignorować Cechę Stworzenia *Płochliwy* w odniesieniu do głośnych dźwięków.

**Maskotka:** Zwierzę zostało nauczone zabawiania innych. Dostaje premię +10 do odpowiednich Testów Muzyki, Sztuki lub Występów.

**Magiczny:** Zwierzę zostało nauczone ignorowania cechy *Płochliwy* w odniesieniu do magii. To cecha wymagana przez czarodziejów, którzy chcą kupić konia.

**Pociągowy:** Zwierzę zostało nauczone ciągnąc karetę, wóz, plug i tym podobne.

**Powracający:** Zwierzę zostało nauczone powracania do domu, gdy zostanie wypuszczone lub zgubione.

**Stróżujący:** Zwierzę zostało nauczone pozostawania w miejscu lub patrolowania okolicy jako strażnik. Uzyskuje Cechę Stworzenia *Terytorialny*.

**Ujarzmiony:** Zwierzę zostało nauczone ignorowania swojej cechy *Zwierzeczy*. Dostaje 2k10 Oglądy.

**Wierzchowiec:** Zwierzę pozwala się dosiadać. Niektóre stworzenia są wyjątkowo wojownicze i nie zaakceptują jeźdźca, który nie posiada odpowiedniej Umiejętności. Zatem jeśli chcesz dosiadać gryfa, musisz mieć Umiejętność Jeździctwo (Gryfy).

## Zakażony

Skóra stworzenia jest pełna gryzących pcheł lub czegoś podobnego. Wszyscy przeciwnicy dostają karę -10 do trafienia w walce w zwarciu, ponieważ pasożyty rozpraszają ich i irytują.

## Ziemnowodny

Stworzenie jest w swoim żywiole w wodzie. Może dodać swój Bonus ze Zwinnością do PS wszystkich testów Pływania i poruszać się w wodzie z pełną Szybkością.

## Zimnokrwisty

Stworzenie jest zimnokrwiste i nie działa pochopnie. Może odwrócić wszystkie niedane Testy Siły Woli.

## Zionięcie + Obrażenia (typ)

Stworzenie posługuje się zionięciem jako potężną bronią. W swojej Turze, kosztem 2 Przewag, może aktywować *Zionięcie* jako Darmowy Atak. Wybierz 1 cel, który stworzenie widzi w promieniu 20 + Bonus z Wytrzymałości metrów. Trafione zostają wszystkie postacie wokół tego celu w promieniu tylu metrów, ile wynosi Bonus z Siły, podobnie jak wszystkie postacie znajdujące się między stworzeniem a celem. Przeprowadź **Test Przeciwstawny Umiejętności Strzeleckie/Unik** przeciwko wszystkim objętym efektem celom (jeden rzut stwora przeciwko wszystkim poszczególnym celom). Każdy cel, który przegrał Test, otrzymuje trafienie zadające wskazaną wartość Obrażeń. Co więcej, jeśli przy Cesie Stworzenia wymieniony jest jeden z opisanych niżej typów zionięcia, zastosuj wskazane zasady.

**Dym:** Obszar wypełnia się dymem, który zasłania pole widzenia na tyle Rund, ile wynosi Bonus z Wytrzymałości.

**Elektryczność:** Obrażenia ignorują Punkty Pancerza. Cele otrzymują Stan *Oszłomienie*.

**Kwas:** Noszony przez objęte efektem postaci pancerze oraz wszelka broń dostają 1 punkt Uszkodzeń.

**Ogień:** Obrażenia ignorują Punkty Pancerza. Cele otrzymują Stan *Podpalenie*.

**Trucizna:** Obrażenia ignorują Punkty Pancerza. Cele otrzymują Stan *Zatrucie*.

**Zimno:** Cele dostają jeden Stan *Oszłomiony* za każde pełne 5 odniesionych Ran (minimalnie 1).

Stworzenie jest odporne na własne *Zionięcie*. Ten atak jest *Magiczny*.

## Zwierzeczy

Stworzenie jest nierożumne albo nie potrafi posługiwać się mową. Unika ognia i dostaje Stan *Panika*, jeśli zetknie się z ogniem. W obronie używa wyłącznie Umiejętności Unik. Jeśli straci ponad połowę Żywotności, spróbuje uciec, o ile nie chroni swoich młodych, nie jest osaczone lub nie ma Cechy Stworzenia *Terytorialny*. W takim przypadku wpada w Szał Bojowy (patrz: strona 190). Zwierzęta stworzenia nie mają Cechy Oglądu.

## Żarłoczny

Stworzenie nieustannie łaknie świeżego mięsa. Jeśli zabije lub unieruchomi żywego przeciwnika (albo natknie się na świeże ciało), musi zdać **Przeciętny (+20) Test Siły Woli**, inaczej zaczyna ucztować, tracąc następną Akcję i Ruch.

# WARHAMMER® FANTASY® ROLE-PLAY

|                  |                 |        |
|------------------|-----------------|--------|
| Imię             | Rasa            | Klasa  |
| Profesja         | Poziom Profesji |        |
| Ścieżka Profesji |                 | Status |
| Wiek             | Wzrost          | Włosy  |
|                  |                 | Oczy   |

## CECHY

|             | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd |
|-------------|----|----|---|----|---|----|----|-----|----|-----|
| Początkowa  |    |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
| Rozwinięcia |    |    |   |    |   |    |    |     |    |     |
| Aktualna    |    |    |   |    |   |    |    |     |    |     |

## BOHATER

| Punkty Bohatera | Punkty Determinacji | Motywacja |
|-----------------|---------------------|-----------|
|                 |                     |           |

## DOŚWIADCZENIE

| Aktualne | Wydane | Suma |
|----------|--------|------|
|          |        |      |

## PRZEZNACZENIE

| Punkty Przeznaczenia | Punkty Szczęścia |
|----------------------|------------------|
|                      |                  |

## SZYBKOSĆ

| Szybkość | Chód | Bieg |
|----------|------|------|
|          |      |      |

## UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

| Nazwa                   | Cecha | Roz | Suma |
|-------------------------|-------|-----|------|
| Atletyka                | (Zw)  |     |      |
| Broń Biała (Podstawowa) | (WW)  |     |      |
| Broń Biała ( )          | (WW)  |     |      |
| Charyzma                | (Ogd) |     |      |
| Dowodzenie              | (Ogd) |     |      |
| Hazard                  | (Int) |     |      |
| Intuicja                | (I)   |     |      |
| Jeździectwo             | (Zw)  |     |      |
| Mocna głowa             | (Wt)  |     |      |
| Nawigacja               | (I)   |     |      |
| Odporność               | (Wt)  |     |      |
| Opanowanie              | (SW)  |     |      |
| Oswajanie               | (SW)  |     |      |

## UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

| Nazwa              | Cecha | Roz | Suma |
|--------------------|-------|-----|------|
| Percepcja          | (I)   |     |      |
| Plotkowanie        | (Ogd) |     |      |
| Powożenie          | (Zw)  |     |      |
| Przekupstwo        | (Ogd) |     |      |
| Skradanie          | (Zw)  |     |      |
| Sztuka             | (Zr)  |     |      |
| Sztuka Przetrwania | (Int) |     |      |
| Targowanie         | (Ogd) |     |      |
| Unik               | (Zw)  |     |      |
| Wioślarstwo        | (S)   |     |      |
| Wspinaczka         | (S)   |     |      |
| Występy            | (Ogd) |     |      |
| Zastraszanie       | (S)   |     |      |

## UMIEJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE I GRUPOWE

| Nazwa | Cecha | Roz | Suma |
|-------|-------|-----|------|
|       |       |     |      |

## TALENTY

| Talent | Poziom Talentu | Opis |
|--------|----------------|------|
|        |                |      |

## AMBICJE

Ambicja  
krótkoterminowa

Ambicja  
długoterminowa

## DRUŻYNA

Nazwa Drużyny

Ambicja drużynowa  
krótkoterminowa

Ambicja drużynowa  
długoterminowa

Członkowie drużyny

## PANCERZ

| Nazwa | Lokacja | Obc | PP | Cechy |
|-------|---------|-----|----|-------|
|       |         |     |    |       |
|       |         |     |    |       |
|       |         |     |    |       |
|       |         |     |    |       |

## PUNKTY PANCERZA



## WYPOSAŻENIE

| Nazwa | Obc |
|-------|-----|
|       |     |
|       |     |
|       |     |

## PSYCHOLOGIA

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

## ZEPSUCIE I MUTACJE

| ZAMOŻNOŚĆ | OBCIĄŻENIE  | ŻYWOTNOŚĆ |
|-----------|-------------|-----------|
| P         | Broń        | BS        |
| S         | Pancerz     | B.Wtx2    |
| ZK        | Wyposażenie | BSW       |
|           | Max Obc     | Twardziel |
|           | Suma        | Żywotność |

## BROŃ

| Nazwa | Kategoria | Obc | Zasięg | Obrażenia | Cechy |
|-------|-----------|-----|--------|-----------|-------|
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |
|       |           |     |        |           |       |

## CZARY I MODLITWY

| Nazwa | PC | Zasięg | Cel | Czas trwania | Efekt |
|-------|----|--------|-----|--------------|-------|
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |
|       |    |        |     |              |       |