

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Elfiaki som straszni*. Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów, w proporcji przynajmniej dwa do jednego.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, krótki luk albo włócznia

Mutant

Rasa ludzka okazuje się być wyjątkowo podatna na wypaczający wpływ Chaosu. Nawet w sercu Imperium rodzą się czasami dzieci dotknięte mutacjami. U innych mutacje przejawiają się dopiero w wieku dorosłym. Chociaż najbardziej przerażający mutanci są natychmiast zabijani, wiele matek nie może zdobyć się na to, by zamordować własne dzieci. Zamiast tego, porzucają swoje potomstwo w lasach, gdzie przygarniają je inni mutanci lub bandy zwierzolutzi. Tacy ludzie, porzuceni i zgorzkniali, powoli zamieniają się w najbardziej zagorzałych wyznawców Chaosu.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	31	31	31	31	31	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa albo staroświatowy)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne: *Mutacja Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-3 = 1 mutacja, 4-6 = 2 mutacje, 7-9 = 3 mutacje, 10 = 4 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: **Mutacje Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Ork

Orki są największymi i najsilniejszymi z ras goblinoidów (inaczej zwanych „zielonoskórymi”). Kiedy to możliwe, narzucają swoją



wolę mniejszym orkom lub goblinom, bezwzględnie korzystając z brutalnej siły fizycznej. Orki to wyjątkowo odrażające stwory, które uwielbiają zadawać ból. Rozkoszują się okrucieństwem i mordem. Są rasą wyjątkowo agresywną i wojowniczą. Jeśli nie mogą znaleźć innych przeciwników, walczą między sobą. Plemiona orków mają swoje kryjówki w trudno dostępnym terenie, zazwyczaj w górach lub lasach. Ich zniechęconym wrogiem są krasnoludy. Obie rasy od stuleci prowadzą zaciekłą wojnę.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Tabela 11-1: Mutacje Chaosu

Rzut	Mutacja	Efekt
01-09	Zwierzęce odnóża	+1 do Szybkości
10-18	Wychudła sylwetka	-1k10 do Krzepy
19-27	Potworna otyłość	+1 do Żywności, +1k10 do Krzepy
28-36	Rogi	Może nimi atakować (S-1)
37-45	Łuski	Dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia
46-54	Krótkie nogi	-1 do Szybkości
55-63	Zwierzęcy pysk	Zyskuje umiejętność tropienie
64-72	Ogon	+1k10 do Zręczności
73-81	Macki zamiast ramion	+10 Krzepy i WW przy chwytności w walce
82-90	Gęste futro	Dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia
91-100	Troje oczu	+5 do testów spostregawczości z użyciem wzroku

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Nienawiść.* Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje najbliższą, słabszą od siebie istotę.

Siekacz. Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się straszliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolecza, skórzana kurta i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, sztylet albo łuk

Skaven

Skaveny są rasą olbrzymich, człekokształtnych szczurów. To potworna parodia ludzkości, żyjąca w podziemnym imperium, które rozciąga się pod całym światem. Choć społeczeństwo nie wierzy w ich istnienie, te nikczemne stwory naprawdę żyją pod ziemią, stanowiąc poważne zagrożenie nie tylko dla Imperium, ale dla całego świata. Uciekają się do wszystkich metod, także skrytobójstwa, szerzenia zarazy i zepsucia, byle tylko osiągnąć swój cel – zapanować nad ludźmi w imię skaweńskiego boga, Rogatego Szczura.



Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (proce), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: brak

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet albo proca

Zwierzoczek

Zwierzoludzie to stwory naznaczone skazą Chaosu. To potworne hybrydy ludzi i zwierząt. Od niezliczonych pokoleń kryją się w lasach Imperium, polując na ludzi, niczym myśliwi na zwierzynę. Wędrują w niewielkich grupach, zwanych zbrojnymi stadami, które czasami zbierają się w wielką hordę prowadzoną przez najsilniejszego z wodzów. Wtedy atakują ludzkie osiedla, sprowadzając śmierć i siejąc strach wśród mieszkańców Imperium. Zwierzoludzie to zagorzali wyznawcy Bóstw Chaosu. Bezgranicznie nienawidzą ludzi.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	45	35	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne: *Mutacje Chaosu – Zwierzęce odnóża i rogi.* Mają 25 szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 11-1: *Mutacje Chaosu*, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Mieszkaniec lasów. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się** w lesie.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna albo włócznia, rogi (obrażenia S-1), tarcza

Stwory samotniki

Demoniczny chochlik

Demoniczne chochliki to mieszkańcy Domeny Chaosu. Należą do najsłabszych i najmniejszych demonów, co nie oznacza jednak, że nie są niebezpieczne. Różnią się między sobą rozmiarami i kształtami, ale wszystkie mają skrzydła i ostre pazury. Demoniczne chochliki często służą jako posłańcy potężnych demonów.