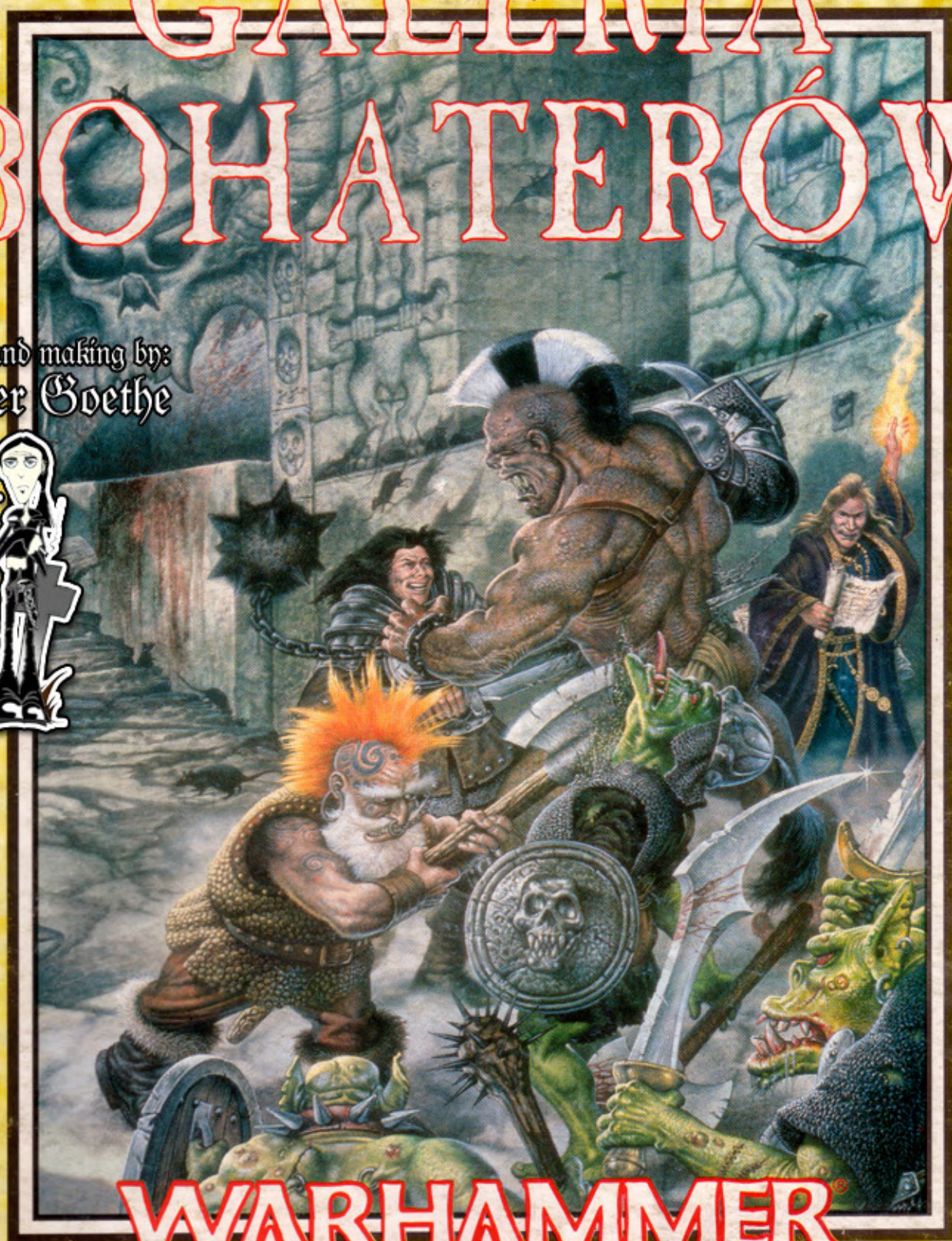


GALERIA BOHATERÓW

scanning and making by:
Berter Goethe



WARHAMMER® FANTASY ROLE PLAY

GAMES
WORKSHOP

EDYCJA POLSKA



Dodatek
„GALERIA BOHATERÓW”

zawiera:

1

GOSPODA „GRAF MANFRED”

2

TWORZENIE ŻYCIORYSU BOHATERA

3

50 KART BOHATERÓW

OPRACOWANIE

WERSJA ORYGINALNA

▲ TEKST

Graeme Davis

▲ ILUSTRACJA NA OKŁADCE

John Sibbick

▲ ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE

Tony Ackland

▲ MAPY

H

WERSJA POLSKA

▲ PRZEKŁAD

Gospoda „Graf Manfred”

- Andrzej Miskurka

Tworzenie życiorysu bohatera

- Artur Marciniak

▲ REDAKCJA

Jarosław Grzędowicz, Darosław J. Toruń

▲ OPRACOWANIE GRAFIKI

Jarosław Musiał

▲ SKŁAD KOMPUTEROWY

Tomasz Kreczmar

▲ PRODUKCJA

„MAG” Jacek Rodek

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1994 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Warhammer Fantasy Roleplay is a trademark of Games Workshop Ltd used under license.

Character Pack is copyright © 1987 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

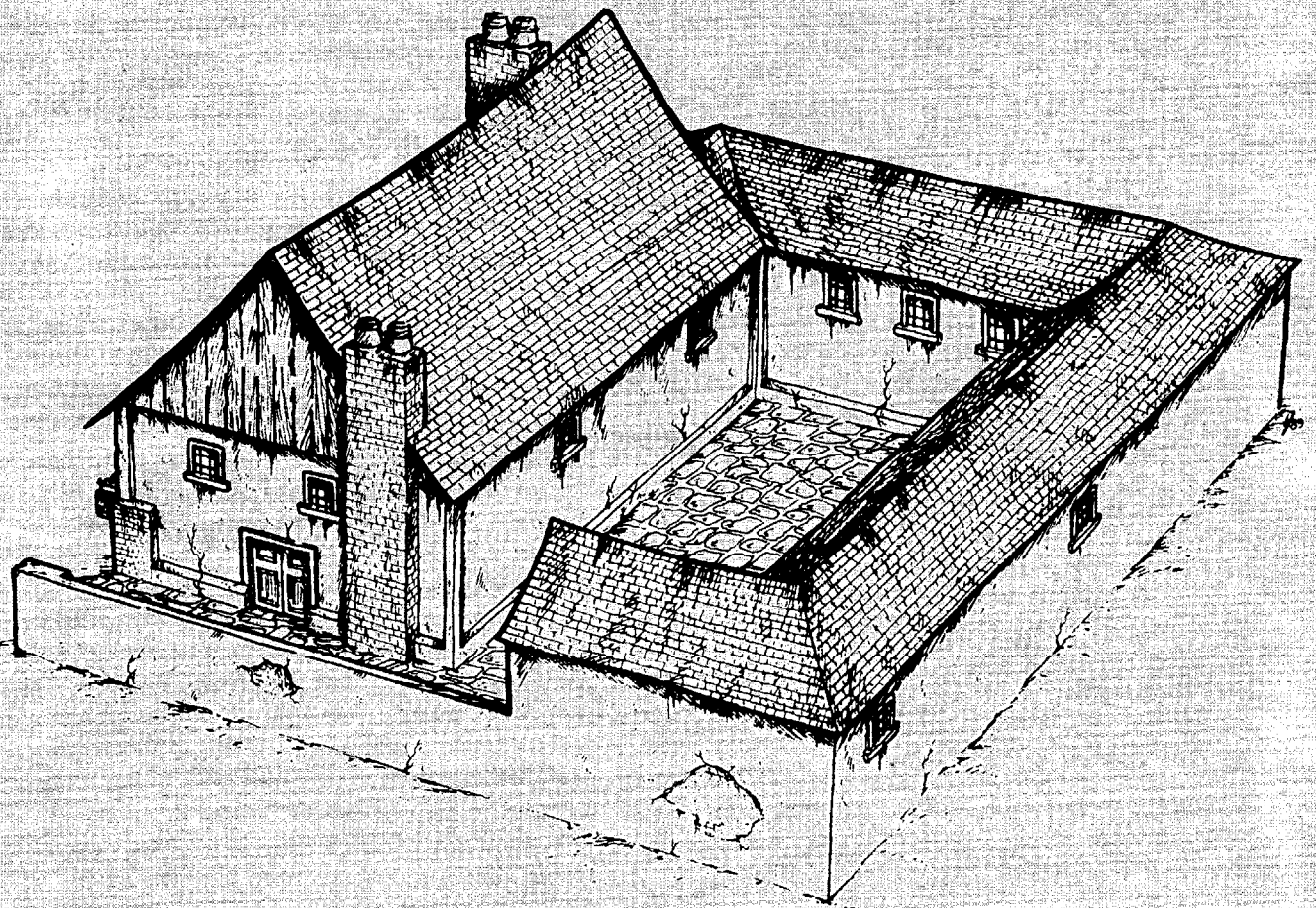
Ta książka, ani w całości, ani w żadnej części nie może być kopiowana ani powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie bądź elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postaci opisane w tej książce są fikcyjne i jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo „MAG” Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 416042, fax (022) 415894.

ISBN 83-86572-01-9

cena detaliczna: 15 ZŁ (150 000zł)

GALERIA BOHATERÓW



GOSPODA „GRAF MANFRED”

**WARHAMMER®
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

Witaj u „Grafy Manfreda”!

Broszura, którą trzymasz właśnie w ręku, dostarczy ci kompletnych, szczegółowych i gotowych do wykorzystania informacji o pewnym miejscu. Miejscem tym jest gospoda „Graf Manfred”. Na wewnętrznej stronie okładki znajdziesz jej dokładny plan.

Oprócz tego, prezentujemy dwudziestu dwu interesujących bohaterów niezależnych, którzy są pracownikami gospody albo jej stałymi bywalcami. Dodatkowo zamieściliśmy szereg pomysłów i szkiców przygód, związanych z tymi bohaterami i z gospodą. Oberża może służyć jako baza wypadowa drużynie, która dopiero przybyła do dużego miasta. Może też dostarczyć materiału na wiele ekscytujących przygód – według pomysłów pochodzących z tej broszury, bądź też twoich własnych.

„Graf Manfred” jest wielką gospodą w dużym, imperialnym mieście. Dokładne położenie zależy tylko od Ciebie. Jeżeli zmienisz kilka nazw, możesz umieścić ją gdziekolwiek w Starym Świecie – tam, gdzie będą rozgrywały się Twoje przygody. W ten sposób będziesz mógł jej użyć wielokrotnie – kilka nowych imion, mała zmiana wśród personelu i masz nową gospodę, gotową do wykorzystania w wielu przygodach. Pracownicy i goście „Grafy Manfreda” są interesującymi bohaterami niezależnymi, czekającymi tylko, żebyś ich wykorzystał. Otrzymujesz do dyspozycji szarlatana, szulera, żebraka, szcurołapa oraz wielu innych – w sumie dwudzieścia dwie osobistości, które nadają się do wszystkich przygód, nie tylko tych, związanych bezpośrednio z „Grafem Manfredem”. Możesz wykorzystać ich na wiele sposobów – na przykład nie musisz tracić czasu na przygotowywanie pomniejszych BN, jeżeli poszukiwacze przygód zechcą z kimś porozmawiać w gospodzie. Jak szybko zauważysz, każdy z nich może poprowadzić twoją drużynę nowym wydarzeniom.

A zatem, przysuń sobie stołek i napełnij kufel – uważnie słuchaj innych i trzymaj rękę na sakiewce. W „Grafie Manfredzie” zawsze coś się dzieje.

LOKALIZACJA

Jak już wspomnieliśmy, „Graf Manfred” może się znajdować w każdym wielkim mieście Imperium, lub – jeżeli jesteś w stanie zmienić kilka imion – gdziekolwiek w Starym Świecie. Musisz jednak pamiętać, że w WFRP nic nie istnieje w izolacji – gospoda wraz z ulicami i budynkami dookoła jest częścią miasta.

Opisywaną przez nas gospodę wykorzystasz w najlepszy sposób, jeśli wcześniej dowiesz się kilku rzeczy o dzielnicy, w której stoi.

„Graf Manfred” wybudowany został pomiędzy dwoma ulicami, prowadzącymi do jednej z miejskich

bram. Jak nietrudno się domyślić, większość dochodów gospody pochodzi od wędrowców – jest to jedno z pierwszych miejsc jakie odwiedzają, przybywając do miasta. Niedaleko usytuowana jest wozownia miejska, należąca do linii dyliżansowej „Cztery Pory Roku”. Aby przedstawić pełny obraz tego miejsca, należałoby dodać jeszcze, że w dzielnicy, w której stoi „Graf Manfred” mieszka klasa średnia. Większość klienteli gospody pochodzi właśnie z tej warstwy społecznej.

Przez większą część dnia i wczesnym wieczorem na ulicach wokół „Grafy” kłębi się tłum przechodniów. Wędrowcy przybywają i opuszczają miasto bryczkami lub konno, towary z całego świata wjeżdżają do miasta wozami, mieszkańcy, niezależnie od tego czy są biedni, czy bogaci, oddają się codziennym zajęciom. Wśród nich krąży wielu ulicznych cyrkowców, kieszonkowców i rozmaite drobne męty, żyjące z tego, co skradną.

Od czasu do czasu przechodzi tędy patrol Straży Miejskiej, jednak ich obecność nie jest specjalnie widoczna. Można stąd zaledwie w kilka minut dotrzeć tak do dzielnic nędzy, jak i do siedzib bogaczy. Dzięki czemu uzyskujesz łatwy dostęp do wszystkich klas społecznych. W mieście Middenheim, „Graf Manfred” może, na przykład, mieścić się w dzielnicy Westor-Sudgarten, niedaleko od świątyni Shallyi.

JAK TRAFIĆ DO „GRAFY MANFREDA”?

Istnieje kilka sposobów, za pomocą których MG – po przybyciu bohaterów do miasta – może skierować przybyłych właśnie do miasta bohaterów do „Grafy Manfreda”. „Graf Manfred”, jak wiele dużych gospód, zatrudnia „naganiaczy”, którzy polują na przyjezdnych i nakłaniają ich do odwiedzenia gospody. Nowoprzybyli poszukiwacze przygód stają się uczestnikami sceny, podobnej do opisanej w jednym z rozdziałów kampanii „**Wewnętrzny wróg**”, kiedy to bohaterowie przybywają do Altdorfu. Być może w tej chwili jedynym aktywnym naganiaczem jest Harald Kellner – sprawy w „Grafie” nie idą najlepiej, dlatego ubił interes z konkurencją, przekonując innych naganiaczy, by zostali w domu. Aby zachęcić podróżników do skorzystania z jego usług, opowie o zaletach gospody, poda im cenę o 10% wyższą od normalnej, po czym porozumiewawczo mrugając, da im 10% zniżki.

„Graf Manfred” może też zostać polecony bohaterom przez zaufanego znajomego, na przykład Gerharda Kamma, woźnicę, który przywiózł ich do miasta, Heini Unsittsmanna – rajfura, który obiecał najlepsze noclegi i rozrywki w mieście lub też starego Fritza – żebraka, który licząc na darmowy kielonek zaprowadzi ich do gospody.

GRAF MANFRED

Na wewnętrznej stronie okładki dodatku umieściliśmy plan gospody. Poniżej znajduje się ogólny opis pokoi oraz pozostałych pomieszczeń. Nie wahaj się zmienić lub pominąć szczegółów, które ci nie odpowiadają.

GŁÓWNY BUDYNEK

Na parterze znajdują się: sień, duża, dobrze wyposażona sala ogólna przy, której dobudowano mały, zapewniający prywatność pokoi, bar, jadalnia oraz kuchnia. Większość klientów przebywa jedynie w tych pomieszczeniach.

Bar i sala ogólna są otwarte od południa do północy. Posiłki podaje się w następujących godzinach: 6-7 rano (10 pensów, tylko dla gości), 12-13 po południu (15 pensów) i 7-8 wieczorem (1 ZK). Milli czasami może przyrzadzić coś o innej porze – na przykład wtedy, gdy po długiej podróży goście przybędą późno. Kucharka nie może znieść myśli, że ktoś pójdzie spać głodny.

Na parterze jest siedem pokoi gościnnych; w każdym mogą spać dwie osoby. Wynajęcie pokoju na noc kosztuje 1 ZK, niezależnie od tego, czy korzystają z niego dwie, czy tylko jedna osoba. Za przyzwoleniem Dietera można zakwaterować trzecią osobę, za kolejne 10 pensów zostanie wstawione kolejne łóżko. Konia można pozostawić na noc w stajni, co kosztuje 15 pensów łącznie z paszą i oporządzeniem.

Milli ma wygodny pokój przy kuchni. Na komodzie stoi posążek Esmeraldy – halflinńskiej bogini domowego ogniska i domu – podobne stoją również w obu kuchniach. Pod łóżkiem w swoim pokoju Milli kryje zamkniętą skrzynkę (*jakość zamka 40*), a w niej oszczędności całego życia (około 75 ZK) i klejnoty warte mniej więcej 50 ZK.

Schody z baru prowadzą na piętro, do prywatnego salonu. Tuż obok niego mieszczą się rodzinne sypialnie oraz prywatna spiżarnia, połączona wąskimi schodami z główną kuchnią. Oprócz tego Kellnerowie mają na górze łazienkę, co jest dużym luksusem – większość ludzi używa balii lub beczulek, ustawionych w salonie przed kominkiem. Woda jest dostarczana przy pomocy pompy, zaprojektowanej i wykonanej przez Grima.

W sypialniach przechowywane są prywatne rzeczy mieszkających tam osób – większość z nich nie ma specjalnej wartości. Catarina trzyma swoją biżuterię w komodzie, kryje ją za fałszywą tylną ścianką górnej szuflady. Jest to cztery czy pięć pierścionków, kilka bransoletek i naszyjnik. Wszystko razem jest warte jakieś 40 złotych koron. Helga ma 7 ZK w błyszczącej, taniej biżuterii, którą trzyma pod łóżkiem w starym pudełku po ciastkach. Magda nie ma innej biżuterii, oprócz tej, którą nosi na sobie. Volker nie posiada nic wartościowego, Harald zaś nosi wszystkie kosztowności przy sobie, tylko w nocy chowa je w szufladzie swojej szafki pod stertą koszul.

Sejf gospody stoi w pokoju właściciela. Boki łóżka sięgają aż do podłogi, więc w żaden sposób nie można dostać się pod ten mebel. Sejf jest wbudowany w ramę łóżka, pod materacami. Jest to żelazne, zaopatrzone w zamykaną pokrywę pudło (*jakość zamka 50*), wysokie na 45 cm i na 30 szerokie. Zwykle jest w nim około 250 złotych koron w różnych nominałach.

Na piętrze znajduje się jeszcze siedem pokoi gościnnych. Tajne drzwi na końcu korytarza prowadzą do małego pokoju gier, otwieranego na życzenie gości. W roli krupiera występuje Harald, ale często, jeżeli akurat sam nie gra pomaga mu Ludo Greenberry. Chociaż hazard nie jest zabroniony, Dieter doszedł do wniosku, że atmosfera tajemnicy i nielegalności dodaje grze odrobinę pikanterii.

Poddasze możesz zmienić tak, by odpowiadało wymyślonym przez siebie przygodom – kilka idei znajdziesz w rozdziale zatytułowanym **Pomysły na przygody**. Jeżeli w „Grafie” działa kult wyznawców Chaosu, najprawdopodobniej przyda się kilka sekretnych pomieszczeń. W przeciwnym wypadku, cały strych jest wykorzystywany jako magazyn rozmaitych rupieci.

STAJNIE

W stajni znajdują się boksy dla dziesięciu koni, skład żywności i duży strych. Obok strychu jest jeszcze pokój, w którym mieszka Erika. Poza srebrną, pozostawioną przez wędrowca ostrogą wartości 5 ZK nie posiada żadnych cennych przedmiotów. Erika zachowała ją na szczęście, a częściowo ze względu na to, iż ma nadzieję, że kiedyś znów spotka tego nieznanego. W jednym z rogów stajni piętrzy się stos skrzyń, beczek i worków – jeśli ktoś go dokładnie przeszuka, odkryje coś w rodzaju przejścia, przez które może się prześliznąć szczupły człowiek lub elf. Korytarz kończy się w prawym rogu, gdzie pod pustą skrzynią jest kłapa w podłodze, która prowadzi do piwnic.

PIWNICE

Grim wprowadził w piwnicach kilka zmian. Przebił przejście do stajni i zbudował trzy sekretne wyjścia. Tylko od ciebie zależy, czy prowadzą one do innych części gospody, czy do miejskich kanałów, czy też do sieci podziemnych przejść, kontrolowanych przez Gildię złodziei. Normalnie do piwnicy można wejść albo z dziedzińca, przez kłapę zamykającą otwór, przez który ładuje się beczki, albo schodami z baru.

Większość swego wolnego czasu Grim spędza w piwnicy. Udekorował nawet jedną ścianę tradycyjnymi, krasnoludzkimi rzeźbami. W jednym z rogów wybudował koję, a poza tym wykuł małą skrytkę w ścianie. Dorobił do niej żelazne drzwiczki (**Wt 5**, uszkodzenia 12) i zamek (*jakość zamka 55*), ale nie ma w niej nic wartościowego – jedynie kilka pamiątek w rodzaju starej odznaki Gildii inżynierów.

DIETER KELLNER, WŁAŚCICIEL – HANDLARZ



„Witajcie, witajcie! Wejście! Skąd przybywacie? Naprawdę? Ludzie mówią, że jest tam ładnie. Sam nigdy nie wyjeżdżam. Tutaj mam zbyt dużo roboty. Ktoś przecież musi zajmować się wędrowcami, takimi jak wy. Zapewne chcecie pokoje. Skąd wiem? Nikt nie chodzi z bagażem o tak sobie, dla zabawy. Macie szczęście! Po pierwsze, przybyliście do gospody, a to najlepsze miejsce na nocleg. Po drugie, mam wolne pokoje, gotowe i czekające na gości. Również na górnym piętrze,

więc nie musicie kłopotać się ludźmi, spacerującymi przez całą noc nad waszymi głowami. Volker! Volker! Zanieś proszę bagaże tych dobrych ludzi do ósemki, dziewiątki i dwunastki. Po dwie osoby do pokoju. 30 szylingów za nocleg. Obiad o ósmej, śniadanie o siódmej. Reszta czasu należy do was, ha, ha, ha. Zatem, jak długo zostaniecie?”

Dieter jest wysokim mężczyzną z lekką nadwagą, liczącym sobie około 40 lat. Ma gęste, brązowe, przyprószone siwizną włosy i tryskające radością szare oczy. Zawsze i wszędzie otacza go atmosfera serdeczności. Dieter ma zwyczaj mówić przez cały czas, często bardzo szybko. Słowa wypływają z jego ust niczym woda z dziurawego garnka. Od czasu do czasu przerywa, pozwalając odezwać się komuś innemu – ale zazwyczaj chodzi o odpowiedź na któreś z jego niezliczonych pytań. Zaraz potem, zanim ten ktoś skończy mówić zaczyna od nowa, zalewając niechętnika potokiem słów. Dieter nosi długi, biały fartuch, sięgający prawie do ziemi. Zawsze sprawia wrażenie zabieganego.

Ci, którzy dobrze go znają, mówią, że pomimo iż robi tyle hałasu, całą robotę wykonuje reszta pracowników.

Dieter nigdy nie zapomina twarzy, mimo że imiona czasem mu umykają. Rozpoznaje każdego gościa, który wcześniej zatrzymał się w „Grafie Manfredzie”, nawet jeśli od ostatniego spotkania minęło ładnych parę lat. Ponieważ przez cały czas biega tam i z powrotem, bardzo trudno zamienić z nim kilka słów. Nie da się ukryć, że tak naprawdę o tym, co się dzieje w gospodzie wie niewiele – jest zbyt zajęty witaniem gości, pokrzykiwaniem na pracowników i udawaniem niezwykle zapracowanego faceta.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	28	4	3	8	31	1	26	38	42	29	32	47

Umiejętności: gadanina, piwowarstwo, szacowanie, targowanie się, monetoznaństwo.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus); sztylet (I +10, obrażenia – 2, parowanie -20; rusznica (Z24/48/250, SE 3, Ł 3); klucz do wszystkich pomieszczeń poza piwniczną skrytką. Rusznica jest trzymana pod barem na wypadek jakichś kłopotów. Dieter nigdy nie strzelał z niej w gniewie, więc jeśli kiedyś spróbuje, będzie miał ujemny modyfikator -20 do US.



CATARINA KELLNER, ŻONA DIETERA – HANDLARKA



„Nie zwracaj uwagi na Dietera. On zawsze na coś narzeka. Sama nie wiem, jak nie oszalałam z nim przez te wszystkie lata. Dieter, Grim chce zamienić z tobą słówko na dole, w piwnicy. Myślę, że mówił coś o piwie. Widziałam, jak stał nad beczką, potrząsając głową i mamrocząc do siebie w tym swoim języku. Zaopiekuję się tymi szlachetnymi ludźmi za ciebie. Bogowie, wszystko, czego nam w tej chwili trzeba, to żeby skończyło się piwo. Teraz, po waszym przyjeździe, nie mamy już wolnych miejsc, ale i tak lepiej nie mieć wolnych miejsc, niż mieć ich za dużo. VOLKER! Bagaże państwa, jeśli byłbyś tak miły.”

Catarina jest pulchną, zaradną kobietą. Zbliży się do czterdziestki. Ma błękitne oczy i spięte w kok, ciemnobrązowe włosy. Podobnie jak jej mąż, Dieter, zawsze nosi sięgający ziemi fartuch. Dla wszystkich jest wesoła i miła, zawsze znajduje uśmiech i dobre słowo. Zazwyczaj krząta się po gospodzie, nadzorując pracowników. Catarina i Dieter pobrali się przed niemal 25 laty. Razem z synami, Volkerem i Haraldem oraz córkami, Magdą i Helgą, przemienili „Grafę Manfreda” w dobrze prosperującą, dochodową gospodę. Catarina ma nadzieję, że pewnego dnia będą mogli zostawić „Grafę Manfreda” dzieciom, a sami przeniosą się na wieś, by hodować pszczoły i kury. Próbuje przekonać do tego pomysłu Dietera, ale jak na razie bezskutecznie.

Catarina nadzoruje pracowników „Grafy Manfreda”, bez trudności radząc sobie z większością problemów. Zwraca się do Dietera tylko wtedy, gdy jest to naprawdę niezbędne.

„Albo weźmy piwo. Wszyscy myślą, że to męska sprawa i że kobieta powinna trzymać się od niego jak najdalej. Czasami są jak mali chłopcy, bawiący się żołnierzami – dziewczynkom wstęp uzbrojony. Myślę, że mężczyźni nigdy naprawdę nie dorastają.”

Catarina prowadzi również sprawy z miejscowymi handlarzami i rzemieślnikami, zaopatrującymi „Grafę Manfreda” w jedzenie i inne niezbędne rzeczy. Jeżeli kogoś polubi, może pomóc mu stać się czeladnikiem albo uzyskać u kupców małą zniżkę. Jej rekomendacja dodaje modyfikator +10 do **Ogłady** bohatera w czasie targowania się z handlarzami.

Catarina ma siostrę o imieniu Marianne, która jest w mieście kapłanką Shallyi. Prowadzi ona mały szpital i sierociniec w jednej z dzielnic biedoty. Poszukiwacze przygód mogą przekonać Catrinę, aby poznała ich ze swoją siostrą. Catarina jest przychylnie usposobiona do wyznawców Shallyi i halflingów. „Czasami myślę, że są to jedyny istoty obdarzone zdrowym rozsądkiem. Dobre jedzenie, spokojne życie, kiedy tylko mogą, robią coś dobrego i starają się nie szkodzić.”

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	29	3	4	7	28	1	36	34	44	38	36	47

Umiejętności: gotowanie, szacowanie, targowanie się, monetoznaństwo.

Przedmioty: dwa złote pierścionki (10 ZK każdy), klucze do wszystkich pomieszczeń (poza tajnymi).

VOLKER KELLNER, BARMAN I POMYWACZ – HANDLARZ



„Dobra, dobra, już idę!”
 „Zaraz będę, w porządku?”
 „Przyjdę, jak tylko z tym skończę.”

Volker jest starszym synem Dietera i Catariny. W porównaniu ze swymi otyłymi i jowialnymi rodzicami wydaje się dziwny. Jest to chudy, dwudziestoletni ponurak. Czarne włosy okalają wychudzoną, szczupłą, nędznie wyglądającą twarz. Wydaje się, że jest ona pozbawiona wszelkich barw – błękit jego oczu jest tak wyblakły, że sprawia wrażenie, iż wyciąga z policzków

wszystkie kolory. Jego ubranie nie jest złe, ale zawsze wygląda na wyswiechtane, bez względu na to, co Volker ma na sobie. Mówi bardzo mało (w rzeczy samej rzadko zauważa czyjąś obecność), a kiedy się już odzywa, mówi piskliwie i wolno.

Volker dużo pracuje, jednak zawsze we własnym tempie. Wieloletnia praktyka nauczyła go nie zwracania uwagi na biegających wokół, wykrzykujących polecenia rodziców. Zawsze zajmuje się tylko nad jedną rzeczą – dopiero po skończeniu tej pracy bierze się za następną. Krzyki ani ponaglenia nie wpływają na szybkość jej wykonywania. Tak naprawdę, pomimo swej powolności i żalosnego wyglądu Volker ciężko pracuje, a jego niechęć do pośpiechu równoważona jest tym, że nigdy nie robi sobie przerw, ani nie rozmawia z klientami. Po prostu robi to, co ma do zrobienia we własnym tempie i tak, jak mu to odpowiada.

Podobnie, jak brat i siostry, był wychowywany jak przystało na syna właściciela gospody i, wbrew pozorom, ma duże pojęcie

o jej zarządzaniu. Niewiele jest takich rzeczy w „Grafie Manfredzie”, które umykają jego uwadze, chociaż uzyskanie od niego jakichkolwiek informacji może być trudne ze względu na jego niechęć do rozmowy.

Bohaterowie odkryją być może, że Volker ma prawie nadnaturalny talent do pojawiania się *w złym miejscu i w złym czasie*. Jeśli kiedykolwiek ktoś próbuje zrobić coś w tajemnicy, jest szansa, że Volker tam się pojawi. Kiedy ktoś próbuje włamać się do pokoju, Volker najprawdopodobniej nadejdzie, pobrzękując wiadrem i wymachując szmatą. Jeżeli ktoś skrada się do stajni, by szybko odjechać Volker będzie pewnie w tym czasie zamiatał dziedzińiec. Mimo tego, że wydaje się nie zwracać uwagi na to, co dzieje się wokół, niektórzy ludzie dostają na jego punkcie obsesji.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	29	3	3	6	32	1	33	24	36	34	39	26

Umiejętności: *czuły sluch, ukrywanie się w mieście, szacowanie, targowanie się, cichy chód w mieście.*

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus); sztylet (I +10, obrażenia – 2, parowanie -20); wiadro i szmata (przez większość czasu).

Świeżo umyta podłoga jest niebezpiecznym podłożem; bohater poruszający się szybciej niż *ostrożnie* musi wykonać udany test I lub przewraca się.

HARALD KELLNER, BARMAN I POMYWACZ – HANDLARZ



„To samo jeszcze raz? Oczywiście. A co powiesz na kropelkę brandy dla poprawienia humoru? Mam najlepszy towar – czysta bretońska, ale nie mów tego poborcom. Trzy szylingi za kieliszek, ale jak dla ciebie dwa szylingi, sześć pensów. Na pewno nie? Sam nie wiesz co tracisz. Dzięki znajomemu handlarzowi właśnie dostaliśmy wódkę prosto z Kisleva – dla ciebie dwójka za kielicha. No, stary, szanuj się. Raz się żyje. Co to za przyjemność być najbogatszym trupem na cmentarzu.”

Harald, młodszy syn Dietera i Catriny jest prawie całkowitym przeciwieństwem swego starszego brata, Volkera. Ma około dziewiętnastu lat, jest średniego wzrostu i średniej budowy. Jego włosy i oczy są jasnobrązowe. Zawsze dobrze się ubiera i nosi kilka złotych pierścieni i bransoletkę, wykonaną z tego samego metalu.

Harald jest prostolinijny, zawsze próbuje tak rozmawiać z klientami, żeby zarobić dodatkowo parę szylingów. Już dawno powziął postanowienie, że dorobi się w życiu. Ciężko pracuje, starając się być serdecznym dla klientów i zachęcając ich do pozostawienia w gospodzie paru monet więcej. „Bezbolesna ekstrakcja – mówi. – Jak pozbyć się zębów. Ludzie przychodzą tutaj wydawać pieniądze, wypić kilka drinków i spędzić miło czas, moim zadaniem jest zapewnienie im tego wszystkiego.”

Harald uważa, że jest dowcipny, czarujący i, ogólnie rzecz biorąc, pociągający dla płci przeciwnej. Każda atrakcyjna kobieta,

przybywająca do „Grafy Manfreda” będzie narażona na wysłuchanie jego błyskotliwej pogawędki. Poza przemocą fizyczną, niewiele rzeczy jest w stanie go zniechęcić, chociaż jeśli jakiś mężczyzna poprosi go, by odszedł i dał pani spokój, bardzo szybko pojmie aluzję.

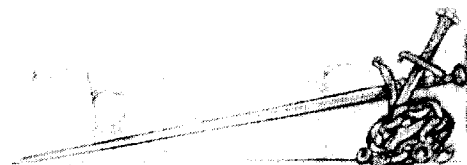
Harald ma kilka kontaktów w przestępczym półświatku. Właśnie dzięki nim zdobywa alkohol, który próbuje wcisnąć klientom. Brandy może (ale nie musi) pochodzić naprawdę z Bretoni, ale niemal na pewno trafia do „Grafy Manfreda” drogą okrężną, z pominięciem poborców podatków. Jeżeli zaś chodzi o wódkę z Kisleva, to najprawdopodobniej sam pędzi się ją gdzieś w kuchni z ziemniaczano-jęczmiennego zacieru.

Harald utrzymuje szczególnie dobre stosunki z Heini Unsittmannem i Kurtem Quacksalberem. Czasami, kiedy Harald ma wolną noc, udają się razem do miasta.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	3	7	36	1	27	36	43	33	38	47

Umiejętności: *gadanina, urok osobisty, szacowanie, targowanie się, monetoznaustwo.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20); miecz; 4 złote pierścienie – 22 ZK, 13 ZK, 9 ZK, 6 ZK; Złota bransoletka – 50 ZK.



MAGDA KELLNER, BARMANKA – HANDLARKA



„Dobra, dobra. Kto pije? Nie siedźcie tak, nianzcząc puste kufle. Auu! Jeszcze raz to zrobisz, koleś i wsadzę tę twoją łapę tam, gdzie ci to nie sprawi przyjemności. Będziesz mógł sobie wyrwać zęby od środka. O, już to kiedyś słyszałam. Ha, ha, ha! Naprawdę byś to zrobił? Z tym całym piwem w żołądku? Nie dałbyś rady. Prędzej byś się wyrzygał albo wyciągnął kopyta, o ile przedtem nie polamała bym ci obu rąk. A poza tym, co z twoją żoną i czwórką dzieci w domu? Sądzę, że przypomną się ci, kiedy wytrzeźwiejesz.

Sluchajcie panowie, myślę, że wasz mały przyjaciel powinien zaczerpnąć świeżego powietrza, więc czemu nie weźmiecie go na przyjemny, długi spacer, zanim mu czegoś nie zrobię?”

Dwudziestodwuletnia Magda to najstarsze dziecko Kellnerów. Wygląda, jakby miała pięć lub dziesięć lat więcej niż w rzeczywistości. Często jest brana za młodszą siostrę swojej matki. Jest wysoka (około 175 cm) i dość dobrze (w niektórych miejscach nawet więcej niż dobrze) zbudowana. Ma czarne, spięte z tyłu włosy i ciemne oczy. Młodość, spędzona przy barze i pozbywanie się natrętnych mężczyzn uczyniło ją szorstką i wzdarcliwą. Stali bywalcy gospody znają ją jako „Smoka”, chociaż każdy, kto nazwał by ją tak w żywe oczy może spodziewać się, że rozbije mu dzbanek piwa na głowie.

Prawdę mówiąc Magda nie jest tak przerażająca, jak to klienci sobie wyobrażają. Jest zawodową barmanką, przywykłą do zaczepki i komentarzy pijanych klientów, poza tym jest w stanie

odpowiedzieć im pięknym za nadobne. Chociaż nie nienawidzi mężczyzn, darzy ich pogardą, gdyż, jak często mówi, wydaje się, że mężczyźni nie robią nic innego poza żłopaniem piwka i robieniem z siebie blaznów.

Magda słyszała wszystkie gładkie gadki, jakie kiedykolwiek zostały wymyślone, dlatego próbujący ją poderwać faceci otrzymują ujemny modyfikator -10 do **Oglady**.

Jak dotąd Magda jeszcze nie wyszła za mąż, gdyż, jak sama twierdzi, nie spotkała jeszcze mężczyzny, który zrobiłby na niej odpowiednie wrażenie.

Mimo swego szorstkiego stylu bycia, Magda jest sympatyczna i wielkoduszna (choć dobrze to ukrywa). Lubi szczególnie zwierzęta i dzieci, a nie ma cierpliwości do głupców i bajerantów. Dla obu braci ma niewiele czasu: „Jeden to beznadziejny głupek, drugi myśli, że jest cudowny. Żadnego z nich nie wpuściłabym do domu.” Szczególnie opiekuńczo zachowuje się wobec swej młodszej siostry Helgi. Każdy mężczyzna, który nie traktuje jej z szacunkiem powinien poszukać sobie dobrego medyka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	37	3	3	6	35	1	38	32	46	36	37	42

Umiejętności: uniki, szacowanie, targowanie się, monetoznawstwo, bijatyka, ogłuszenie.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus); sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20); srebrna bransoleta (5 ZK).

HELGA KELLNER, BARMANKA – SŁUŻĄCA



„Hibibi!”

Trzynastoletnia Helga – najmłodszy członek rodziny Kellnerów – była pewnym zaskoczeniem dla rodziców, którzy nie zamierzali mieć już więcej dzieci. Jest chuda i wysoka jak na swój wiek (165 cm). Ma długie, czarne, spięte w koński ogon włosy i ciemne oczy. Zazwyczaj nosi ubrania, z których wyrosła Magda, przerobione tak, by pasowały na jej szczuplejsze ciało.

Helga ma romantyczną i marzycielską naturę. Podobają się jej

i szybko ją zauraczają dziarscy poszukiwacze przygód i inni wędrowcy, przewijający się przez „Grafa Manfreda”. Dziewczynka jest bardzo nieśmiała. Chociaż ciężko pracuje – szczególnie wtedy, gdy Magda ma na nią baczenie czyli prawie zawsze – słowo ze strony klienta-mężczyzny wystarcza, aby Helga, rumieniąc się, wybiegała z pokoju, niezdolna do mówienia z powodu nerwowego chichotu. Pomaga w barze tylko wtedy, gdy jest duży tłok, a większość czasu spędza w kuchni, pomagając Milli.

Helga jest bardzo przywiązana do swojej starszej siostry, którą traktuje niemal jak drugą matkę, pomimo tego, raczej się jej boi i chciałaby, żeby nie była tak zgorzkniała. W głębi duszy myśli, że Magda zawiodła się kiedyś w miłości i życzy jej, by znalazła sobie właściwego mężczyznę. Helga marzy również o znalezieniu idealnego mężczyzny dla siebie – być może pewnego dnia bogaty, przystojny kupiec albo dziarski poszukiwacz przygód przyjdzie do „Grafa Manfreda” i padnie jej do stóp.

Tak naprawdę wie jednak, że jej marzenia pozostaną jedynie marzeniami i że prawdziwe życie jest daleko mniej romantyczne i interesujące – ale nie zamierza porzucić swych marzeń i stać się tak cyniczną, jak jej siostra.

Jest mało prawdopodobne, aby Helga była bezpośrednio użyteczna dla drużyny poszukiwaczy przygód. W rzeczy samej, osoba, która będzie poświęcała jej zbyt dużo uwagi zostanie ostro przyhamowana przez cięty język Magdy. Jeśli jednak któryś z bohaterów wybawi Helgę od sprawiającego kłopoty gościa, zasłuży sobie na wdzięczność całej rodziny.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	23	2	3	6	37	1	32	25	28	22	26	32

Umiejętności: gotowanie, uniki.

Przedmioty: Helga ma małą kolekcję błyszczącej, taniej biżuterii (wartej ogółem 7 ZK). Przechowuje ją pod łóżkiem w starym pudełku po ciasteczkach. Jeśli pracuje akurat w barze, może nosić kilka błyskotek. Inne przedmioty pozostawiamy do twego uznania.

GRIM RAGNISSON, PIWNICZNY – HANDLARZ, EX-INŻYNIER



„Przejdźcie dla barmana! Dalej, dalej, ruszcie tylki – niektórzy mają tu coś do roboty. Pierwsi będziecie narzekać, kiedy piwo się skończy albo zmętnieje.

Nie obchodzi mnie, jak bardzo chce ci się pić – to piwo musi odstać jeszcze ze dwa tygodnie. Zawsze przetrzymujemy je przez cały miesiąc, inaczej nie nadawałoby się nawet dla goblinów. Przychodzisz się tu napić, bo piwo jest dobre; nie psują porządnego napitku tylko dlatego, że ty, czy jakieś inne bezgusie ma na niego ochotę.”

Grim jest krasnoludem, ma 110 lat, co oznacza, że wkracza właśnie w lata średnie. Potężnie zbudowany, ma 142 cm wzrostu i stalo szare włosy i brodę. Jego oczy mają kolor zachmurzonego nieba. Nosi skórzany kaftan, spodnie wykonane z tego samego materiału i ciężkie buty, sięgające do pół łydki. Zawsze ma przy sobie młot i mosiężne kraniki do beczek, wiszące przy pasie.

Za młodu był członkiem tajnej i potężnej Gildii Inżynierów Krasnoludzkich. Jakies trzydzieści lat temu przydzielono go do zespołu nadzorującego odnawianie miejskich murów. Kilka miesięcy później wyrzucono go z Gildii za podłączenie pompy wodnej do studni starszej kobiety, jego gospodyni. Odbyły się wszystkie właściwe dla takiej sytuacji ceremonie i Grim stał się wyrzutkiem. „O co chodziło? To biedaczka, której stare kości ledwie radziły sobie z wyciąganiem wiader wody ze studni, a zwykła pompa zalatwiłaby całą sprawę. Ale czy oni mnie słuchali? Gdzie tam! Prędzej by się Karaka-Karak zawałilo. W dodatku przyszli i zabrali pompę. Też coś!”

Zanim dowiedział się, że Dieter potrzebuje piwniczego, miał się różnych dziwnych zajęć. Nie miał o tym zawodzie praktycznie żadnego pojęcia, ale z dumą oznajmił Dieterowi, że jego rodzina była spokrewniona z klanem Bugmanów, wytwórcami najsłynniejszych piw w całym Starym Świecie. Od tego czasu pracuje w „Grafie Manfredzie”. Wiedzę o piwie, zdobytą po części metodą prób i błędów, a po części dzięki zdrowemu krasnoludkiemu rozsądkowi, wykorzystuje do utrzymania znakomitej piwniczki, przysparzającej gospodarce renomy. Przypomniawszy sobie nieco swych starych umiejętności, przebudował trochę piwniczkę, wyposażając ją w kilka tajemnych przejść, które okazały się niezwykle użyteczne podczas kilku tajnych operacji.

Grim jest bardzo zadowolony ze swej pozycji w „Grafie Manfredzie” i dobrze żyje zarówno z obsługą, jak i z większością starych bywalców. Obiecuje sobie jednak, że pewnego dnia opuści to miejsce i zasłynie jako inżynier – może w Lustrii, gdzie Gildia nie będzie mogła się wtrącać – ale większość jego ludzkich znajomych zdecydowanie uważa to za snute przy fajce mrzonki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	53	34	3	4	10	26	1	37	48	45	52	55	25

Umiejętności: piwowarstwo, stolarstwo, powożenie, inżynieria, metalurgia, górnictwo (patrz WFRP, opis profesji inżyniera), czytanie i pisanie, sekretne znaki – Gildii Inżynierów, zastawianie pułapek, kowalstwo, wykrywanie pułapek.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus); mały młot (I +5, obrażenia -1, parowanie -30); 12 kurków do beczulek; klucze do piwnicy i skrytki tam się znajdujące; Odznaka Gildii Inżynierów (trzymana w skrytce).

MILLI GORSEDOWN – KUCHARKA



„Z drogi, odsuńcie się, bo mi się ciasto przypali! Och! Ledwie zdążyłam. Przepraszam, że krzyczalam, ale nie lubię nikomu podawać ciasta, które już poczerwniało z wierzchu. Zamieszaj w tym garze, dobrze? Nie, nie, w tym drugim... Parę razy, tak, żeby zupa się nie przypaliła. Dziękuję. Gdzieś tu powinna być sherry, której używamy w kuchni... O, jest! Sięgnij po parę kubków, tam na górną półkę, nie będę musiała brać stolka. Zaczekamy pięć minutek, aż ciasto ostygnie. O, teraz to co innego. Na zdrowie!”

Milli (dokładniej Miassmira Garsedown z Garsedown'ów z Puddinghill) urodziła się w mieście, w którym stoi gospoda, w części zamieszkałej od zawsze przez małą, lecz rozwijającą się społeczność niziołków. Jest dość pulchna i niespecjalnie ładna, jednak mimo to, według niziołkowych standardów, dość atrakcyjna. Ma mniej więcej 115 cm wzrostu, chabrowe oczy i brązowe włosy, które spina na czubku głowy w kok. Zawsze nosi fartuch i sięgającą ziemi spódnicę, rękawy ma zwykle podwinęte i zawsze wygląda jak przyproszona mąka.

Milli jest wesołą osobką, a w gospodarstwie pracuje odkąd tylko Dieter ją prowadzi. Była przy narodzinach wszystkich czworga dzieci Kellnerów i uważa się w rodzaju matki chrzestnej. Szczególnie lubi spędzającą większość czasu w kuchni Helgę: „To takie słodkie dziecko. Mam nadzieję, że nie wda się w swoją siostrę – nie zebym miała coś przeciw Magdzie, wie pan. Kocham je wszystkie, ale – mówiąc uprost – nikt nie lubi

pyskaczy. Harald to porządny chłopiec, może tylko trochę dziki; sądzę, że za parę lat z tego wyrośnie. A, jeszcze Volker. Inni uważają, że jest trochę dziwny, ale na swój sposób i on jest w porządku. Po prostu żyje sobie i poza tym nic specjalnie go nie interesuje. To skryty dzieciak; ja uważam, że coś w nim drzemie i kiedyś nas wszystkich zaskoczy.”

Jednym z głównych tematów plotek w „Grafie Manfredzie” jest czy i kiedy Milli poślubi Ludo Greenberry'ego, choć ona sama tylko się z tego śmieje (lekką się rumieniąc). „Och, przestańcie! Za duży z niego rozrabiaka, żeby się ustatkował i ożenił. Poza tym pewna jestem, że robi to wszystko, żeby się ze mnie ponabił, te jego ciuchy, ten hazard. Przysięglabym, że ile razy go widzę, jest coraz wyższy; któregoś dnia obudzi się i będzie już człowiekiem! Po prostu dobrze nam od czasu do czasu pogadać sobie i tyle.”

Milli zawsze ma nadzieję odwiedzić swoich krewnych w Krainie Zgromadzenia, ale jak dotąd jej się to nie udało. Będzie bardzo szczęśliwa, a widząc wśród gości innego halflinga i robi, co się da, żeby wyciągnąć go na chwilę do kuchni na plotki i parę kubków sherry.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	22	34	2	3	5	53	1	52	21	36	22	45	47

Umiejętności: gotowanie, zielarstwo.

Przedmioty: wisiołek w kształcie chochli (symbol Esmeraldy, 3 ZK); 75 ZK w gotówce i 50 ZK w biżuterii, ukryte w skrzyni pod łóżkiem.

ERIKA STALLER, STAJENNA – SŁUŻACA



„Nie przejmuj się końmi, nie zrobisz ci krzywdy. Mogą być groźne tylko wtedy, gdy się boją albo kiedy się je źle traktuje. Wiesz, taki koń to skarab, jeśli będziesz dla niego delikatny, no i nie będziesz go straszyl. Trzeba tylko być spokojnym, nie podchodzić do nich od tyłu, bo tam cię nie widzi. Konie są w porządku – tak naprawdę, to lepiej się z nimi dogaduję, niż z ludźmi. Są tacy, co to nie lubią smrodu stajni, ale ja wolę spać na gorze na sianie, niż pod jakąś

tam puchową pierzyną. Wiadomo, czego się po koniu spodziewać, on ci wszystko mówi – tym, jak patrzy, jak trzyma głowę, strzyże uszami. O, widzisz? Ten już cię polubił, weź go poklep po karku, delikatnie.”

Erika jest wysoką, kościstą dziewczyną, mniej więcej szesnastoletnią. W poszukiwaniu szczęścia przybyła do miasta mniej więcej dwa lata temu. Jej zmierzwione włosy mają kolor słomy, a oczy zaskakująco odcień błękitu. Mówi powoli, miękkim głosem, z wyraźnym wiejskim akcentem. Zawsze zdaje się czuć niepewnie w obecności innych ludzi i mówi najszczerzą prawdę, gdy stwierdza, że woli towarzystwo koni. Ma prawdziwy dar obchodzenia się z nimi; w prywatnej rozmowie Dieter może nawet przyznać, że zrobił znakomity interes, przyjmując ją do pracy za mieszkanie, jedzenie i 8 szylingów tygodniowo. Każdy kapłan druidzki, spotykający Erikę, musi wykonać test **Inteligencji**; tym, którzy mają konia za ducha opiekuńczego, udaje się on automatycznie. Test **Int** wykonują też osoby z umiejętnością

wykrywanie istot magicznych. W wypadku powodzenia zrozumieją, skąd u Eriki taki talent do koni. Jest jednym z nielicznych szczęśliwców, którzy rodzą się z duchem opiekuńczym w postaci ducha zwierzęcia – w jej wypadku konia. Bohaterowie z umiejętnością *wykrywanie istot magicznych* widzą go jako stojącą przy niej zamgloną, niewyraźną sylwetkę. Druid lub druidzki kapłan od razu zdadza sobie sprawę z wagi tego faktu i powinni przekonać ją, by poszukała możliwości nauczania się zasad Dawnej Wiary. Sama Erika nie zdaje sobie sprawy z obecności swego ducha, ale zawsze czuła jakiś szczególny związek z końmi.

Erika może być bardzo użyteczna dla osoby, której koń jest chory lub ranny. Pamięta również wszystkie konie, które przewinęły się przez stajnię w ciągu ostatnich paru miesięcy, z takimi szczegółami jak charakterystyczne ubarwienie, a jeśli koń był w szczególnie złym stanie (chory, zraniony, krańcowo wyczerpany), będzie to pamiętać nawet ponad rok.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	36	32	3	4	7	35	1	38	33	36	28	34	24

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, tresura (tylko koni), posłuch u zwierząt (tylko u koni), uniki, bardzo szybki, jeździectwo – konie.*

Przedmioty: szcztoki i grzebienie do czyszczenia koni, sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), zakrzywiony pręt (do wydobywania kamieni z podków), srebrna ostroga (5ZK) trzymana pod materacem.

HANS RUHRER – PODŻEGACZ



„Rozejrzyjcie się wokół siebie! Rząd powinien służyć ludziom, a oni co robią? Mają na uwadze korzyści tylko własne i swoich bogatych przyjaciół, ot co! A na nas – tych, z których podatków nieźle sobie żyją, chciałbym zaznaczyć – na nas machnęli ręką! Czas, żebyśmy zaczęli działać, przyjaciele! Weźcie ulotkę, przeczytajcie, oceńcie sami!”

Trudno się pomylić co do zawodu Hansa, cały czas roz-

prawia o jakiejś sprawie czy niesprawiedliwości. Ma około 25-30 lat, proste, brązowe włosy, sięgające ramion i rzadką, zmierzwioną brodę. Jest średniego wzrostu, żyłasty, jasnobrzazowe oczy rozświetla mu błysk fanatyzmu. Ubiera się zwyczajnie, w szarobure, przytłumione barwy. W jego wyglądzie jest jakaś wystudiowana niedbałość. Wydaje się, że ma niekończące się zapasy ulotek na każdy temat, od problemu ucisku mas przez państwo, po fatalny stan kanalizacji. Bez względu na temat dyskusji potrafi jej nadać ton polityczny i przedstawić odpowiednią ulotkę na poparcie swoich poglądów.

Za dnia można Hansa spotkać na którymkolwiek z rogów pobliskich ulic, rozdaje tam ulotki i wygłasza płomiennie mowy do wszystkich, którzy zechcą posłuchać. Skorumpowani kupcy, interesowni doradcy, zdzierający z lokatorów właściciele domów – nic nie umknie jego uwadze. Oczywiście wszelkie wsparcie dla Sprawy – każdej Sprawy – jest zawsze mile widziane, zwłaszcza na regularnych „spotkaniach otwartych”, odbywających się co dzień po zmroku w barze na tyłach „Grafa Manfreda”.

Bardziej niż czegokolwiek, Hans poszukuje pokrewnych dusz, które mogłyby mu pomóc – kolportować ulotki, urządzać wiece i, przede wszystkim, „organizować”. Nie ma pojęcia, co to mogłyby oznaczać, ale jest przekonany, że to absolutnie niezbędne dla powodzenia każdej sprawy. „Musimy się zorganizować” – to ulubione sformułowanie Hansa. BG, okazujący zainteresowanie (lub potrafiący je udąć) jego sprawą mogą uzyskać od niego prawie wszystko, gdyż tak naprawdę nie jest zbyt bystry i jeżeli użyć politycznie rozsądnych argumentów o prawie wszystkim daje się przekonać. Wciąż jednak widzi siebie w roli wizjonerskiego przywódcy i nie zrezygnuje z przysługującego mu miejsca na czele „Ruchu”, jakiegokolwiek.

Prócz tego, że zna wszystkich bywalców „Grafa Manfreda”, Hans ma także kontakty z tanimi drukarzami i kilkoma liczącymi się postaciami świata podziemnego. Ma tendencję do „uromantyzniania” go, wierząc, iż powstał jako forma zorganizowanej obrony pospólstwa przed uciskiem ze strony bogatych i potężnych.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	7	41	1	31	41	31	31	31	41

Umiejętności: *krasomówstwo, czytanie i pisanie.*

Przedmioty: broń ręczna, skórzana kurtka (0/1 PP korp/ramiona), podżegające ulotki.

HEINRICH (HEINI) UNSITTMANN – RAJFUR



„Witam, witam, jesteście tu nowi, prawda? Dobrze trafiliście. Jeśli chcecie cokolwiek wiedzieć – o czymkolwiek – jestem właściwym człowiekiem. Mieszkacie tu, w „Manfredzie”, jak sądzę? Niezłe miejsce na początek, ale gdybyście chcieli zabawić w mieście dłużej niż tydzień-dwa, zwróćcie się do mnie. Tanie pokoje, pokoje luksusowe, pokoiki na uboczu, gospodynie przyjmujące lokatorów – co tylko zechcecie. A gdyby interesowało was nocne życie

miasta – wiecie, „Manfred” to dobre miejsce na spokojnego drinka, może dwa, ale jeśli będziecie szukać jakiejś odmiany – możemy pogadać. Powiem wam, których miejsc unikać, gdzie jest najlepsze piwo, najciekawsze rozrywki – co wam się żywnie podoba. Czegoś nie wiecie – zwróćcie się do mnie. Jestem tutaj prawie co wieczór, wystarczy zapytać o Heiniego.”

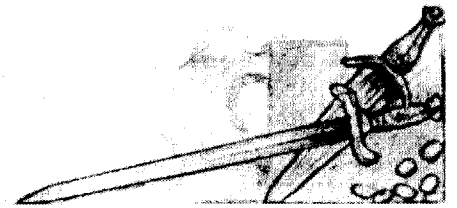
Heini jest niewysokim facetem, który ma około trzydziestu lat. Jest szczupły, ma brązowe włosy i niebiesko-błękitne oczy o przenikliwym spojrzeniu. Obojętne, gdzie i kiedy się go spotka, zawsze sprawia wrażenie, jakby właśnie się bardzo śpieszył i nie mógł poświęcić na rozmowę więcej niż parę minut. Ubiiera się zawsze kosztownie i nienagannie, a jego odzież jest delikatną mieszanką obowiązującej mody i gustów samego Heiniego, co czyni go najbardziej wytwornym z bywalców gospody „Graf Manfred”.

W ciągu dnia trudno go spotkać, za to po zapadnięciu zmroku bywa przy barze „Manfreda”, czasem wpadając dwa – trzy razy jednej nocy. Jest pośrednikiem – zna wszystkich, którzy coś znaczą w „rozrywce”, a swoje doświadczenie, wiedzę i kontakty udostępni każdemu za parę kieliszków. Niebezpiecznie z nim zadzierać, bo zna więcej ochroniarzy i wykidajłów niż można by się spodziewać, że żyje w jednym mieście. Ale to uprzejmy lajdak – co zresztą chętnie przyzna przy szklaneczce – i woli dobrze żyć z ludźmi, pomaga im się rozzerwać, oczekując za to darmowego posiłku czy drobnej wypitki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	8	41	1	31	31	31	31	31	41

Umiejętności: przekupstwo, sekretny język – złodziei, bijatyka, błyskotliwość.

Przedmioty: krótki miecz, sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), około 10ZK (stara się ich nie wydawać).



STARY FRITZ – ŻEBRAK



„Rzuć miedziaka, panie! Tyle czasu żem nie jadł i mój biedny brzuch pewnie myśli, że mi gardło poderżnęli. O, widzę, żeś pan żołnierz. Starszy Kawalerzysta, Pierusza Kompania Zwiadu Barona (w stanie spoczynku), do usług, sir! Raccie mi wybaczyć, panie, że nie wstałem, ale noga daje mi w kość. Wiedzicie? Tę bliźnę zostawił mi zwierzoczek, w 98. Oooo – cały szyling! Niech was bogi błogosławią. Odkąd tylko moje oczy was ujrzaly wiedziałem, żeście porządny człek. Dziękuję, sir!”

Nikt nie wie, czy Stary Fritz nazywał się kiedyś jakoś inaczej. Wygląda na trzydzieści parę – czterdzieści lat, choć trudno to dokładnie określić. Nie jest wprawdzie regularnym klientem „Graf Manfreda”, często można go jednak znaleźć na zewnątrz budynku, opartego o ścianę, z leżącą przed nim żebraćką miską, bez względu na pogodę zawsze zawiniętego w gruby kokon z podartych koców, resztek ubrań i innych skrawków. Włosy i brodę ma czarne – sądząc z tego, co widać – grube, splątane i brudne. Ciemnobrązowe oczy patrzą zwykle nieprzytomnie gdzieś w dal. Zdaje się być średniego wzrostu, choć może być wyższy, porusza się bowiem zawsze przygarbiony, powłócząc nogami. Czy pod stertą szmat jest szczupły, czy chudy, można tylko zgadywać.

Choć na pierwszy rzut oka robi wrażenie godnego pożałowania wraku istoty ludzkiej, Stary Fritz, jeśli ma dość pieniędzy na

posiłek czy kielicha albo gdy ktoś go ściga, potrafi poruszać się z zadziwiającą szybkością. Widzi i słyszy wiele z tego, co dzieje się w okolicy – na żebraków nie zwraca się przecież uwagi – i w zamian za gorący posiłek może być cennym źródłem informacji lub dyskretnym obserwatorem. Może też być łącznikiem z wieloma interesującymi ludźmi; lata życia na ulicy przysporzyły mu protektorów i przyjaciół, od dobrotliwych oficerów Straży, po przywódców świata podziemnego.

Jego przydatność w charakterze informatora i obserwatora nie uszła uwagi tych ostatnich i Stary Fritz regularnie zdaje raporty na temat niezwykłych wydarzeń i nowych, interesujących przyjezdnych w samym „Grafie Manfredzie” i okolicy. Bohaterowie graczy, zamieszani w jakieś kryminalne sprawy podczas pobytu w gospodzie, mogą spodziewać się wizyty paru dobrze zbudowanych dżentelmenów, mających ochotę pouczyć ich o konsekwencjach mieszania się do cudzych interesów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	35	29	29

Umiejętności: żebractwo, ukrywanie się w mieście, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, cichy chód w mieście.

Przedmioty: miska żebracza, nędzne odzienie, ciężki kij (trakowany jak pałka), pchły, nóż (trakuj jak sztylet I+10, obrażenia -2, parowanie -20), 3K6 pensów.

KLAUS ACHTHABER – OCHRONIARZ



„Zamknij jadaczkę, zanim ci ją od reszty twarzy oderwę.”

„Rozmawiać ze mną, to jak gryźć cegłę – i tak, i tak zęby stracisz.”

„Co ty, kurwa, jakiś miłośnik bólu jesteś, czy co?”

Klaus jest zawodowym twar-dzielem i wczuwa się w tę rolę. Mierzy nieco ponad 180 centymetrów, jest mocnej budowy, z krótko przyciętą stalowo-szarą czupryną, nie dłuższą niż jego szczeciński zarost. Ma błękitne oczy o twar-

dym, lodowatym spojrzeniu; nigdy jeszcze nie spotkał nikogo, kto patrząc w nie, po chwili nie spuściłby wzroku. Nosi wytarty skórzany kaftan, spodnie i ciężkie buciory do pół łydki. Wygląda na 35-40 lat. Mówi mało, ale dysponuje bogatą kolekcją gróźb, takich jak te powyżej.

Pracował jako ochroniarz dla licznych kupców, mówi się również, że był „straszakami” w gangu reketerów na drugim końcu miasta. Jeżeli akurat nie ma zajęcia, można go znaleźć opartego z ponurą miną o bar „Grafa Manfreda”, gdzie jest kimś w rodzaju nieoficjalnego wykadajły. Tak bardzo stara się być nieprzyjnym, że większość ludzi zostawia go w spokoju.

Klause można wynająć jako ochroniarza lub do wykonania dowolnej roboty, w której przyda się jego wygląd lajdaka. Za pracę, gdzie nie oczekuje się żadnego prawdziwego ryzyka – jak większość zajęć, związanych z ochroną lub ściąganiem długów – Klaus bierze 15 pensów, płatne z góry. Jeśli potrwa to dłużej

niż jeden dzień, bierze 15 pensów dziennie, płatne rankiem. Zapłatę można targować (test *targowania się*) do 10, a w prawdziwej potrzebie nawet 7 pensów. Przy zajęciach bardziej uciążliwych, gdzie w grę może wchodzić walka i inne niebezpieczeństwa czy niewygody, żąda 1ZK za dzień, ale, tak jak w poprzednim przypadku, można się targować. Jest doświadczony i niegłupi, po udanym teście **Int** zorientuje się, że wysłał się go w pułapkę, czy wystawia, by zebrał cięgi za kogoś innego. Dopilnowuje, by ci, którzy go zdenerwują szczerze tego pożałowali. Robi tak zarówno z powodu zawodowej rzetelności, jak i mściwego charakteru.

Ze względu na charakter swej pracy Klaus ma liczne kontakty na wszystkich szczeblach drabiny społecznej, ale ponura twarz i niechęć do współpracy sprawiają, że graczom nietawo będzie go wykorzystywać, chyba że będzie widział w tym osobistą korzyść.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	35	29	29

Umiejętności: specjalna broń – uliczna, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus), kastet (obrażenia -2), sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), K10-1ZK, K10+1 srebrnych szylingów.



ULICZNICY

„E, szefie! Dej pan szylinga, to sie pana koniem zajmiam.

Lepiej go pan tu nie zostawiaj samego, taka dzielnica. Wiesz pan, normalnie, to ja bym tak za darmoche, ale siostrzyczka mie sie pochorowala i muszem jej jakieś lekarstwo skombinować. My sieroty, musimy sie jedno drugim opiekować.”

Nicponie, dzieci ulicy, łobuziaki – nazwij je jak chcesz, a one i tak znajdą dla ciebie gorsze miano. Ich rodzice w większości albo nie żyją, albo się wyprowadzili, albo

jest im wszystko jedno; powiedzą ci wszystko, co tylko sobie życzysz, byle wydebić miedziaka. W obronie przed wrogim światem dorosłych łączą się w bandy, opiekują sobą wzajemnie i tłuką kamieniami szyby, kiedy tylko nadarzy się ku temu okazja. Można by powiedzieć, że nie ma z nich żadnego pożytku, ale jeśli szukasz informacji, interesuje cię dyskretny zwiad, drobna kradzież, a nawet kontakt (na niskim szczeblu) z podziemiem, dobre układy z gangiem takich łobuzów mogą okazać się bezcenne.

Mały gang takich urwipolciów kręci się po uliczkach wokół „Grafa Manfreda”. Żyją z żebraniń, z kradzieży kieszonkowych i drobnych oszustw. Banda składa się z czterech chłopców i trzech dziewczynek – chociaż trudno ich rozróżnić pod potarganymi szmatami i zaskorupałym brudem: Uli (przywódca, wiek około 10 lat), Hans (ok. 8), Jan (7 lub 8), Berni (8-9), Uschi (8), Hanna (7) i Lise (jakieś 7-8 lat).

Uli posiada podane poniżej umiejętności; reszcie przydzieli je losowo lub według uznania.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	3	3	5	35	1	35	25	25	25	25	25

Umiejętności: zebranie, uniki, bardzo szybki, 25% szansy na doliniarstwo, 25% szansy na szybki refleks.

Przedmioty: nędzne odzienie, K6 pasujących do dłoni kamieni, mały patyk, worek z kulkami, brudne chusty, 25% szansy na K6 pensów.



NIKLAS ODENTHAL – BENTLARZ



„Tutaj, przyjaciele. Nigdy nie będziecie mieli takiej okazji, nawet jeżeli będziecie żyli sto lat. Obserwujcie trzy kubki i jedno ziarno grochu. Teraz je przesuwasz, o tak. Jak pan myśli, pod którym z nich jest ziarno? Pod tym? Jest pan pewien? Naprawdę? Jest pan gotów postawić jedną złotą koronę? Ten, mówi pan? Zobaczmy... Co tu mamy? Moje gratulacje, bardzo dobre oko. Oto pańska złota korona. A teraz podwójna stawka, czy rezygnuje pan? Ach, widzę, że jest pan prawdziwym hazardzistą. Znow biorę ziarno grochu i przestawiam kubki. Ten? Zobaczmy – niestety! No cóż, nie zawsze można wygrywać. Póki co nic pan nie stracił – tak zawsze mówię. Czy ktoś jeszcze chce zagrać?”

Odenthal – Nazywaj mnie Nikki – wygląda na faceta koło trzydziestki. Mierzy prawie 170 cm, jest szczupłej budowy, ma wymizerowaną twarz, okoloną prostymi włosami w kolorze słomy.

Jego oczy są błękitne i zawsze się iskrzą. Od czasu do czasu Odenthal urządza swoje gry na ulicach wokół „Grafa Manfreda”. Żeby zarobić trochę grosza na kilka piw i coś do przegryzienia ogrywa z pieniędzy nadzianych przechodniów, jednak bardzo rzadko urządza gry wewnątrz gospody – stali bywalcy znają go zbyt dobrze, aby mógł sobie na to pozwolić. Poza tym żaden z nich nie zaryzykowałby utraty pieniędzy, może poza Ludo Greenberrym, który jako jedyny miałby szansę wygrać. Czasami jednak, wspomagany przez pracowników i stałych bywalców gospody, zabawia publikę, oszukując szczególnie bogatego, wyglądającego na głupca nieznanego.

Odenthal ma stałego towarzysza, Strossera – oswojonego szczura, nazwanego imieniem niezbyt lubianego kapitana straży. Strosser jest brązowy, tylko na głowie i brzuszku ma białe plamy. Jest prawie stale nafaszerowany silnym stymulantem.

Odenthal używa go do wyścigów i czasami robi zakłady z Rudolfem – szczurolapem, wystawiając Strossera przeciwko jego psu, Fretce. Do tej pory Strosser przeżył wszystkie spotkania.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	8	31	1	41	31	31	31	31	41

Umiejętności: gadanina, zwinne palce.

Przedmioty: 3 drewniane kubki i 3 kuleczki, talia kart, 25ZK, 4/6.

Szczur Strosser

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5*	33	0	0	1	1	50*	1	0	14	10	14	14	0

Cechy oznaczone gwiazdką zostały zwiększone na skutek działania środków stymulujących.



„PROFESOR” KURT QUACKSALBER – SZARLATAN



„Po raz pierwszy w całym Starym Świecie zapraszam na otwartą sprzedaż niezrównanych eliksirów Doktora Carioletiego. Są dostarczane koronowanym głowom całego świata od Imperium, poprzez Bretonię do Estalii! Gwarantowana skuteczność przeciw kaszlowi, przeziębieniu, grypie, migrenom, artretyzmowi, bólowi głowy, bólowi w krzyżu, bólowi zębów, zgniliźnie nóg, zgniliźnie kiszki i zgniliźnie Nurgla. Spowodują, że wyrosną wam włosy na piersi, utrzymają szczury

z dala od waszych stodoł. Najlepsze przeciwko depresji, pleśni, pchłom, kornikom, niechcianym gościom, złym duchom, domokrażcom i kotom sąsiadów. Przyjaciele, tylko w tym tygodniu mam do zaoferowania eliksiry po okazjonalnej cenie pięciu złotych koron za buteleczkę. Nie pchajcie się – wystarczy dla każdego.”

Kurt jest barwną postacią. Jest średniego wzrostu i podobnej budowy. Ma rude włosy i wąskie, zielone oczy. Posiada dużą kolekcję kubraków i koszul w jasnych kolorach i zawsze nosi kapelusze z szerokim rondem i jasnobłękitnym piórem. Nie pokazuje się nigdy bez wielkiego wora podróżnego, pełnego lekarstw, mikstur i domowej roboty balsamów.

Kurt pracuje na ulicach wokół „Grafa Manfreda” i w okolicach pobliskiej wozowni. Zawsze, kiedy wpada do „Grafa Manfreda” jest „po służbie”; dobrze wie, że lepiej nie sprzedawać stałym bywalcom żadnych swych wyrobów – zbyt dobrze go znają – jednakże nie ma nic przeciwko szybkiej transakcji z naiwnym nieznanym, jeżeli nadarzy się taka sposobność.

Większość z jego mikstur nie działa, a jeżeli nawet działają, to rzadko w taki sposób, jak nabywca sobie życzy. Płyn na porost włosów może okazać się środkiem przeczyszczającym, a krem na brodawki może być dobry do czyszczenia srebra. Kurt kupuje czasami składniki do swych mikstur od czeladnika jakiegoś alchemika, ale nie oznacza to, że są partnerami.

Dla każdego preparatu, sprzedanego przez Kurta powinieneś dwa razy rzucić K6 – raz po to, żeby dowiedzieć się jak naprawdę działa dana mikstura i drugi raz, żeby sprawdzić co Kurt o niej wie.

K6 Efekt

- 1 Stymulujący: **Sz** + 1, **I** + 2K10, **Op** + 2K10 na 3K10 tur.
- 2 Uspokajający: udany test **Wt**, albo **Sz** -1 i -2K10 do wszystkich cech procentowych na 3K10 tur.
- 3 Na porost włosów: na głowie i reszcie ciała natychmiast wyrastają włosy o długości K12 cm.
- 4 Środek żrący: w przypadku gołej skóry zadaje jedną automatyczną ranę o S K3.
- 5 Przeczyszczający: udany test **Wt**, albo osoba posługująca się tym środkiem jest niezdolna do działania przez 3K10 tur.
- 6 Wymiotny: udany test **Wt** albo przez 2K6 tur ofiara gwałtownie wymiotuje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	8	31	1	41	31	31	31	31	41

Umiejętności: gadanina, urok osobisty, charakteryzacja, szacowanie, naśladownictwo, zwinne palce, krasomówstwo, uwodzenie, błyskotliwość.

Przedmioty: broń ręczna, różne przebrania, dyplom uniwersytecki (podrobiony), plik spontanicznych podziękowań (podrobione), medale (podrobione), 20 buteleczek różnokolorowej wody, 20 buteleczek różnokolorowych proszków, 25 ZK, 17/6.

THOMAS SCHWARZTERDE – UCZEŃ ALCHEMIKA



„O rety, rety, co za dzień. Mó-wicie, że życie poszukiwacza przygód jest trudne, ale nie wie-cie jakie niebezpieczeństwa czy-bają na kogoś, kto pracuje u al-chemika. Staruszek upadł dzisiaj na jeden z tych swoich pomysłów – wyglądało to mniej więcej tak – THOMAS! Przymieś aqua mor-dens! THOMAS! Postaw ten desty-lator koło pieca. THOMAS! Pięć gram rtięci z pracowni. Skakał wokół pieca niczym szaman z Lustrii, paplając o transmutacji siódmego stopnia, gdy nagle BAAM! Nie wiem jak przeżył, na-prawdę nie wiem. Wyszedł po

omacku z dymu, oślepiiony niczym zaspana sowa, mamrocząc coś o białej siarce trzeciego kręgu, czy o czymś takim. Potem, tak jak to zazwyczaj bywa, szklaneczka brandy dla niego, a szczot-ka i kubek dla mnie. Nie było tam ani kawałka szkła, za to, mó-wię wam, tworzyła się właśnie jakaś bardzo dziwna miksztura. No więc... czy ktoś potrzebuje trzy galony czegoś, co nadaje żelazu jasnozielony kolor?”

Thomas jest niskim, szczupłym młodzieńcem w wieku około dzie-więtnastu lat. Ma brązowe oczy i krótkie, zawsze osmalone, krę-cone włosy. Jego brwi są zrosnięte. Ubrania, które nosi, są zawsze pokryte plamami, a ręce i twarz nabrały szarawego koloru. Tho-mas jest uprzejmy i gadatliwy – jest też niewyczerpanym źródłem opowieści o “szefie”, miejscowym alchemiku Leopoldzie Goldsucherze i szczególnie widowiskowych zdarzeniach w laboratorium.

Sposób w jaki opowiada i bezbłędnie naśladowuje skrzekliwy głos Goldsuchera, uczyniły go w „Grafie Manfredzie” osobą

popularną, zabawia tam słuchaczy opowieściami o kolejnych nieszczeniach.

Chociaż zawsze gotowy do splatania swemu mistrzowi kolejne-go psikusy, Thomas jest jednak sumiennym czeladnikiem. Lubi to, co robi i ma nadzieję, że pewnego dnia się usamodzielni.

Jest praktyczny: „Nie tak jak Wiesz-Kto. On jest nie z tego samego świata, co reszta z nas, naprawdę nie jest...”

Sprytny czeladnik znajduje często nabywców na produkty pomy-lonych eksperymentów Goldsuchera. Czasami można go przeko-nać do odstąpienia podstawowych składników magicznych i alche-micznych, chociaż zawsze żąda wysokiej zapłaty: „Staruszek może nie wiedzieć co ma, ale nie zamierzam go okradać.” Schwarzerde ma w zanadrzu kilka własnych sztuczek, nie odrzuci również pro-pozycji wykonania jakiejś łatwej pracy bez wiedzy swego mistrza.

Thomas może okazać się użyteczny dla drużyny, która potrze-buje kogoś z umiejętnościami alchemicznymi, jakichś składni-ków lub ekwipunku. Jego kilka „odkryć” może okazać się przy-datnych dla pomyslowych bohaterów, chociaż efekty ich użycia będą często nieoczekiwane. O ile stary alchemik potrzebuje usług poszukiwaczy przygód (polowanie na potwory w celu zdobycia składników albo odzyskanie ważnych notatek lub niebezpiecznych indegriencji, skradzionych przez rywala itp.), czeladnik może doprowadzić do spotkania obu stron.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	33	3	3	8	30	1	48	34	42	36	29	37

Umiejętności: piwowarstwo, chemia, szacowanie, czytanie i pisanie, gawędziarstwo.

Przedmioty: sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), 10% szansy na posiadanie jakiejś dziwnej substancji, 2K10 szylingów.

RUDOLF UNGEZIEFER – SZCZUROŁAP



„Na dół, Fretka. Uważajcie na swoje kostki, chłopaki. Kiedy wraca z pracy jest zawsze roz-drażniony. Nie wykonujcie gwałtownych ruchów i tyle. Jest jak podziemny wojownik – przy-pomina krasnoluda. Mały, ale silny. A co powiecie o pogodzie? Naprawdę piękna, jak na tę porę roku. Lubię, jak jest ciepło. Dobra pogoda do interesów. Te male ślicznotki w kanałach rozmna-żają się – a tego właśnie chcemy co, Fretka?”

Rudolf jest małym człowieczkiem, mającym jakieś czterdzieści lat. Ma jasne oczy, cienkie, lekko przetluszczone włosy i pociągłą twarz z kilkudniowym zarostem. Niektórzy mówią, że jest podobny do swoich ofiar, ale Rudolf tym się nie przejmuje. Wszystko, czego chce od życia to ładna pogoda, szczury do schwywania i pół kwarty piwa co wieczór. Rudolf jest bardzo przywiązany do Fretki, swojego małego kundelka – kudłatej, bezkształtnej kulki futra i zębów.

Jak przystało na szczurołapa, Rudolf nosi kubrak i spiczastą czap-kę, zrobione ze szczurzej skóry. Pewien krawiec uszył je specjalnie dla niego w zamian za trzymanie szczurów z dala od jego pracow-ni. Czapka pogarsza i tak nie najlepszy wygląd Rudolfa, ale on się tym nie przejmuje. W końcu jest to symbol jego profesji.

Jego największym zleceniodawcą jest młyn Muhlera, stojący niedaleko od „Grafu Manfreda”.

Nie może również narzekać na stosunki z miejscowymi sklepi-karzami i służbą w kilku bogatszych domach. Rudolf ma mnós-two znajomości i układów zarówno wśród najbiedniejszych, jak

i wśród najbogatszych. Jak sam mówi nie ma w tym nic dziw-nego, bo wszyscy mają kłopoty ze szczurami.

Jego dobra znajomość ludzi i ulic – zna każdy dziedziniec, aleje, kanały, wszystkie miejsca, w gdzie można znaleźć szczury – czy-ni Rudolfa szczególnie użytecznym dla drużyny poszukiwaczy przygód.

Czasami w czasie pracy Rudolf znajduje coś innego niż szczury. Ludzie ciągle opowiadają o skavenie, którego Fretka osaczył w piwnicy pod piekarnią. „To było przerażające, wielkie stworze-nie, prawie wzrostu człowieka – z głową szczura, futrem i w ogó-le. Ale śmierdziało szczurem i nie było wystarczająco dobre na starego Fretkę. Wrzasnąłem na górę, aby wezwali Straż i tłukłem to moim kijem, aż do nadejścia pomocy. Nie pytajcie, jak to się tam dostało, ale porządnie to zbilęm, mówię wam.”

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	34	45	3	3	7	31	1	39	22	30	36	28	27

Umiejętności: tresura – psy, ukrywanie się w mieście, odporność na choroby, odporność na trucizny, zastawianie pułapek, cichy chód w mieście, specjalna broń – proca, wykrywanie pułapek.

Przedmioty: tyczka szczurołapa, proca i pociski (Z 24/36/150, SE 3, czas ładowania i strzału 3), sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20); 6 pułapek na zwierzęta.

Fretka – pies Rudolfa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	38	0	2	3	3	46	1	0	43	14	43	43	0

Zasady specjalne: Fretka posiada umiejętności: czuły słuch, uniki, szaleńczy atak i odporność na choroby; jest podatny na nienawiść do szczurów i stworzeń szczuropodobnych (np. skavenów).

GERHARD KAMM – WOŹNICA



„Witajcie, witajcie! Milo jest znowu wrócić – przyjazne warze i znajome miejsca. Dokąd idziesz, Dieter – jedną szklaneczkę rumu z Jalowej Krainy, proszę. Zabawnie było przewozić ją przez granicę pod nosem poborców. Mieli nowego szefa. Dopiero co opuścił Altendorf i ciągle robi wszystko tak, jak w książkach. Miałem wrażenie, że chce zajrzeć mi w gardło i oclić zjedzone śniadanie. Mimo wszystko sądzę, że nie był to zły kurs. Drogi o tej porze roku są całkiem niezłe i są wystar-

czająco bezpieczne. A co się działo kiedy mnie tutaj nie było? Gdzie są uszyscy plotkarze?”

Gerard jest wysokim, postawnym mężczyzną, ma około trzydziestu lat, błękitne oczy, krótkie, ciemnobrązowe włosy i wspaniałe wąsy oraz bokobrody.

Kiedy nie jest na służbie, nosi skórzany kaftan i gruby wełniany płaszcz, pod którym zazwyczaj ukrywa sztylet – jego jedyną broń. Jest rubasznym i wesołym mężczyzną, zawsze skorym do śmiechu i gotowym pomóc przyjacielowi w potrzebie.

Gerard jest woźnicą dyliżansów, należących do kompanii „Cztery Pory Roku”, która ma w mieście małą, ale rozwijającą się wozownię. Jeżeli nie jest w jakiejś dalekiej podróży, często odwiedza „Grafę Manfreda” – jest bliskim przyjacielem Dietera, jeszcze z czasów dzieciństwa. Wracając, prawie zawsze coś dla niego przywozi.

Jak większość woźniców, Gerard zna kilka „sztuczek” i ma „układy”, które mogą pomóc bohaterom ominąć kolejną oczekującą, jeżeli chcą szybko wyostać się z miasta lub, jeśli mają mało pieniędzy, podróżować niedrogo. Nie ma również nic przeciwko małemu, niewinnemu szmuglowi – jak w przypadku skrzynki rumu, które przywozi Dieterowi z Magdeburga – ale tylko dla najbliższych przyjaciół i pod warunkiem, że nie będzie się to odbywało zbyt często. Zawsze mówi: „Lepiej nie kusić losu.”

Gerard może być użyteczny dla drużyny, która chce podróżować szybko, niedrogo albo dyskretnie. Jest jednak człowiekiem ostrożnym i dlatego nie będzie rozmawiał z nikim, kogo nie przedstawi mu Dieter.

Będzie przydatny również w przypadku, gdy „Cztery Pory Roku” będą potrzebowały dodatkowych pracowników i jako źródło informacji na temat imperialnych dróg, najbardziej niepokojonych przez bandytów, rozbójników lub potwory oraz tego, gdzie działają najgroźniejsi przestępcy i jakie nagrody są za nich oferowane.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	46	3	4	9	39	1	28	32	36	47	28	35

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, powożenie, muzykalność – róg, jeździectwo – koń, specjalna broń – pałka.

Przedmioty: koszulka kolcza (1PP korpus), rusznica (Z 24/48/250, SE 3, czas ładowania i strzału 3), sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), proch i amunicja, róg powozowy, K4 koron, 3K10 szylingów.

LUDO GREENBERRY – SZULER



„Czy ktoś ma ochotę na małą, uczciwą partyjkę? Tak, nawet ty, Odental. Czuję, że dzisiaj szczęście się do mnie uśmiechmie, ale uważaj, będę ci patrzył na ręce. To co? Gramy po pięć szylingów. Dobrze, Volker, jeszcze trzy piwa proszę... i trzy ciastka. Ktoś coś zamawia? Rozdawaj.”

Jak prawie wszystkie halflingi, Ludo (Ludovicious Greenberry Czwarty, z Greenberrych pochodzących z Highdale) jest stałe i niewzruszenie wesoły. Mając czterdzieści trzy lata jest według

halflinckich standardów prawie nieletni. Według tych samych norm jest również dobrze zbudowany (jak na niziolka w kwiecie wieku).

Nosi czarne kubraki i bryczesy oraz białe, aksamitne koszule. Stroju zawsze dopełnia zawadiacki kapelus z szerokim rondem i dużym, czerwonym piórem. Kręcone, czarno brązowe włosy Luda są zaczesane do tyłu i związane czarną, jedwabną wstążeczką w warkocz w bretońskim stylu.

Ten sposób noszenia się jest czymś powszechnym w szulerniach miejskiej dzielnicy teatrów, ale widok tak ubranego halflinga zawsze wzbudza zdziwienie. Z całą pewnością wyróżnia się z tłumu.

Ludo wpada do „Grafy Manfreda” prawie każdego wieczora, po drodze „z pracy”. Czasami rozgrywa tam jedną albo dwie gry, a czasami nie – zależy to od tego, jak się czuje i co robił poprzedniej nocy.

W zwykły halflingom, praktyczny sposób Ludo zrobił z niezbyt opłacalnego zajęcia szulera stabilny, przyjemny zawód. Jak mówi: „Cała sztuka polega na tym, by nie okazywać złych uczuć. Pozwól ludziom się odegrać, zawsze przed wyjściem przegraj kilka razy pod rząd. Dzięki temu twoi dobroczyńcy nie czują się tak urażeni – zazwyczaj są zajęci dochodzeniem, kto wygrał kilka ostatnich gier.”

„Trzeba unikać zachłanności, wygrywaj tylko tyle, ile potrzeba, żeby się dobrze czuć i zawsze przegraj trochę, zanim odejdziesz.”

„Jeżeli wyczyścisz kogoś kompletnie, a potem odejdziesz ze wszystkimi pieniędzmi, to znaczy, że szukasz kłopotów.”

Wielu plotkarzy zastanawia się, kiedy Ludo i Milli się pobiorą. Zawsze, gdy Ludo przychodzi do gospody, dostaje od niej najlepsze potrawy, za które odplaca żartobliwymi załatami, niczym postać z najgorszych estalianckich romansów. Kiedyś obudził połowę ulicy, gdy pożyczył lutnię i śpiewał serenady pod kuchennym oknem, ale tak naprawdę to wszystko pozory, wynikające z jego sposobu bycia. On i Milli są tylko przyjaciółmi, którzy spędzili wiele godzin, plotkując o swoich rodzinach i życiu w Krainie Zgromadzenia.

Ludo ma przyjaciół w teatrach i miejskich szulerniach, dzięki czemu może być nieocenionym źródłem kontaktów. Ma też znajomości (które nazywa „kontaktami zawodowymi”) z wieloma najpotężniejszymi i najbogatszymi osobami w mieście, dzięki czemu zawsze może zdobyć zaproszenie na najlepsze przyjęcia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	23	45	2	3	7	64	1	58	22	46	24	42	58

Umiejętności: gotowanie, szulerstwo, szczęście, zwinne palce.

Przedmioty: sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), laska okuta srebrem (traktowana jak pałka), talia kart, komplet kości.

MAX BAUER – ROBOTNIK (KAPŁAN RANALDA)



„Pytacie mnie, dlaczego budynek zawałił się zanim został ukończony? Jest taka stara historia o pewnym architekcie z wielkimi pomysłami i głową pełną księżek, który nie wiedział, jak rzeczy działają w realnym życiu. Próbował zdobyć sławę budując pałac – te wszystkie iglice, wieżyczki i olbrzymie okna, a w rzeczy samej nie miał pojęcia o fundamentach. I kto cierpi z tego powodu? Budowniczości – oni cierpią. Czy wiecie czego próbował dzisiaj? Chciał skrócić przerwę na herbatę. I co wy na to? Wcisnął nam te wszystkie

biezdrogi o terminach, kosztach i materiałach. Próbowałem mu poradzić – gdy umieścisz kamień w murze, to pozwól mu tam zostać. Układasz je jeden na drugim i kiedy zaprawa stwardnieje, mur będzie gotowy. Ale on nie słucha rad.”

Max jest potężnie zbudowanym mężczyzną, mającym jakieś czterdzieści lat. Jest „brygadziwą” ekipy robotników, pracujących w pobliżu „Grafa Manfreda”. Ma zapadnięte, błękitne oczy, krótko przycięte, jasnobłond włosy i brodę. Zazwyczaj nosi skórzaną ubranie robocze. Czasami wraz ze swoimi ludźmi wpada na godzinkę do „Grafa Manfreda”. Potem idzie do domu, do rodziny, mieszkającej w dzielnicy miejskiej biedoty.

Max nie ma czasu na bzdury, czasami zaciekle dyskutuje z Hanssem Ruhverem, ale uważa go za „marzyciela”. „Powinien trochę pobrudzić rączki, żeby dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi.”

Max jest wielbicielem krasnoludzkiej roboty. „Piękne, są rzeczy wieczne. I nie były robione w pośpiechu. Najgorszą rzeczą, jaką

możesz zrobić to śpieszyć się na budowie.” On i Grim są przyjaciółmi, często spędzają całe noce na rozmowach.

Max Bauer jest również kapłanem Ranalda, bóstwa patronującego szczęściu, biednym i uciskanym.

Chociaż jest znany jako członek „klubu przyświątynnego”, tylko za przyjaźni wyznawcy wiedzą, że tak naprawdę jest kapłanem. Max szybko dostrzeże symbol Ranalda, noszony przez jakiegoś nieznajomego i rozpocznie rozmowę, po to, by go sprawdzić.

Bauer może być użytecznym przyjacielem. Jest znany w Gildii Murarskiej oraz większości miejskich murarzy. Zna miejskich reketerów i może czasami coś „zorganizować”. Nie używa jednak tych kontaktów, aby komuś zaszkodzić, nie pomaga też w żadnych planach, które mogłyby uderzyć w niższe klasy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	28	4	5	10	58	1	44	47	41	46	44	43

Umiejętności: język tajemny – magiczny, stolarstwo, rzucanie czarów – jak wyliczono poniżej, mocna głowa, powożenie, inżynieria, rozpoznawanie ożywieńców, wykrywanie magii, medytacja, krasomówstwo, czytanie i pisanie, wspinaczka, wiedza o magicznych pergaminach, teologia.

Przedmioty: szarfa z zawieszonym symbolem w kształcie litery X, sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), 2K10 szylingów.

Czary: 24 punkty magii

Magia prosta: Przekleństwo, Magiczny alarm, Zabezpieczenie przed deszczem, Usunięcie przekleństwa, Strefa ciepła

Magia wojenna 1 poz.: Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ręka-młot

Magia wojenna 2 poz.: Aura ochrony

GILLELION CALISSIENN – MINSTREL, EX – GAWĘDZIARZ



„Dzięki, dzięki! Wasze brawa są mile, ale dla mnie największą nagrodą jest brzęk monet, spadających do kapelusza. Co teraz chciałbyście usłyszeć? „Cierpienia Thie-nandila”? Nie, to zbyt smutne. A poza tym wiele traci w przekładzie. To chrząkanie, które nazywacie językiem jest tak ubogie. Wyglądacie mi raczej na widownię, która wolałaby usłyszeć siedemnaście nieopublikowanych wersów „Kapłana i mleczarki”.

Gillellion jest elfem średniej budowy, mierzącym niemal 180 cm i ważącym około 50 kilogramów. Jego włosy mają trudny do określenia odcień: coś pośredniego pomiędzy ciemnym blondem,

a jasnym brązem, a oczy są dziwne, jasnobłękitne z małą domieszką srebra. Jego skóra jest biała, nawet jak na elfa – ma kolor zbliżony do barwy kości słoniowej. Mając 73 lata jest według elfich standardów w kwiecie wieku.

Gillellion ma przyjacielską, żartobliwą naturę i duże poczucie humoru. Nigdy nie przepuszcza okazji do zakpienia sobie z ludzkiego braku kultury i finezji. „Marnuję się tu!” – to jeden z jego ulubionych okrzyków. – Równie dobrze mógłbym recytować poezje ślimakom.”

Mimo wszystko stara się nikogo nie obrażać – ma zaraźliwy śmiech i uśmiech zwycięzcy. Można powiedzieć, że życie wśród ludzi dobrze mu służy. W stosunku do innych elfów jest przyjazny, ale bez przesady. Szowinistyczne elfy mogłyby stwierdzić, że życie w mieście bardzo upodobiło go do ludzi.

Urodzony w Athel-Loren, Gillellion spędził lata młodości na podróżach po Bretoni i Imperium. Włóczył się od miasta do miasta, wykorzystując swoje muzyczne talenty, a od czasu do czasu uciekając się do mniej honorowych sposobów zarabiania na życie.

Gillellion spędza mnóstwo czasu w „Grafie Manfredzie”, śpiewa i opowiada historie w zamian za jedzenie i picie. Toczy również zawziętą wojnę z Grimem, którego kosztem się zabawia, czego tamten nie cierpi.

Wchodząc do baru, Gillellion najpierw ostrożnie wsuwa do środka głowę, a potem rozgląda się uważnie wokół. „Czy pokurcz siedzi bezpiecznie pod ziemią? Doskonale. Nie chciałbym, żeby się wychylił i zaczął mnie gryźć w kostki.” W razie spotkania z innymi muzykami zaproponuje przyjacielski konkurs.

Pod pozorem łobuzerstwa i niefrasobliwości kryje się uważny obserwator, który wie więcej niż ktoś mógłby przypuszczać. Może być użytecznym źródłem informacji i dobrym sprzymierzeńcem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	41	3	3	7	57	1	61	46	48	63	39	53

Umiejętności: gadanina, urok osobisty, ukrywanie się w mieście, mocna głowa, uniki, etykieta, szacowanie, bystry wzrok, muzykalność – wszystkie instrumenty szarpiane, krasomówstwo, sekretny język – złodziej, sekretne znaki – złodziej, uwodzenie, cichy ruch w mieście, cichy ruch na wsi, śpiew

Przedmioty: sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), miecz, lutnia, 17 ZK, 18/6.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Poniżej znajdziesz wybór pomysłów i szkiców przygód, wykorzystujących „Grafa Manfreda” oraz BN, przedstawionych w tej broszurce. Nie są to kompletne przygody, mogą jednak łatwo zostać rozbudowane tak, aby wypełniły jedną albo więcej sesji gry.

Tańczący na ulicach

Graf Manfred jest główną kwaterą kultu Chaosu: Dieter, Grim, Ludo, Harald, Heini i Thomas – sześciu osób (liczba ciesząca się względami Slaanesha) – od miesiąca odprawiają rytuały w ukrytym pokoju na strychu. Thomas dostarczył im narkotyku, który, dodawany do jedzenia pracowników i gości, pozwalał im na kontynuowanie swych praktyk bez zwracania na siebie uwagi.

Rytuały rzuciły czar na kilkaset butelek z winem – każdy, kto je wypije i komu nie uda się test **Wtx10** (dodaj wszystkie normalne modyfikatory z umiejętności i magicznych przedmiotów, chroniących przed trucizną) znajdzie się pod wpływem czaru *Taniec Slaanesha*, opisanego w dodatku **Królestwa Chaosu – Słudzy ciemności** i powtórnego poniżej dla wygody polskiego czytelnika.

W chwili obecnej ponad sto skrzyń z winem oczekuje w piwnicy na rozproszanie po mieście przez sekretne przejścia. Wkrótce będzie miała miejsce wielka miejska uroczystość – karnawał, festiwal religijny lub cokolwiek innego, co zaplanowałeś w trakcie swej kampanii. Wino ma zostać rozproszone nocą – spowoduje to zamieszanie w całej dzielnicy, dzięki czemu kultyści będą mogli w spokoju przywołać hordę demonów i stworów Slaanesha.

Poszukiwacze przygód trafiają do „Grafa Manfreda” podczas ostatniej nocy przygotowań do rytuału.

Ich jedzenie zostaje nafaszerowane narkotykami, mają 20% (+ 10 za umiejętność *gotowanie*) szans na dostrzeżenie czterech porcji *Bydlęcego liścia*, który dodano im do jedzenia.

Co zdarzy się potem, zależy tylko od Ciebie i Twoich graczy. W prostszym wariantcie przygody, wyznawcy Chaosu zostają zaskoczeni podczas zaklinalnia ostatniej partii wina, które będzie składane w piwnicy razem z resztą. Poszukiwacze przygód mogą przerwać rytuał, aby potem po kilkudniowym śledztwie odkryć intrygę i zniszczyć wino. Istnieje również drugi wariant tej przygody, o wiele bardziej spektakularny i niebezpieczny. Bohaterowie pojawiają się na scenie ostatniej nocy.

Wino jest właśnie rozproszane, a rytuał zbliża się do końca. Poszukiwacze przygód przychodzą i odchodzą, nie zaczepiani przez nikogo, jako że ich ciała mają dostarczyć niezbędnych składników do przywołania demonów.



Kultyści mają zamiar zaciągnąć BG do ukrytego na strychu pokoju, gdzie o północy będą chcieli złożyć ich w ofierze. Dostarczy to im niezbędnych składników do kilku lub wszystkich z wymienionych czarów: *Przywołanie wielkiego demona*, *Przyzwwanie małych demonów* i *Wezwanie demonicznej hordy*. Kultyści będą kontynuować rytuał aż do momentu wyczerpania się zapasu serc. W razie konieczności wszyscy członkowie kultu poza Dieterem (czarodziejem kultu) uczynią ze swych serc Ostatnią Ofiarę.

Korzystając z tego wariantu przygody będziesz musiał zmienić część informacji o Dieterze.

Zrób z niego *Bohatera Slaanesha*, posiadającego umiejętność *rzucanie czarów* – w zależności od siły drużyny będzie miał 2-3 poziom. Jeżeli drużyna jest naprawdę potężna, przyznaj mu poziom 4, daj mu kolejny również czar *Demoniczny portal*. Jako *Bohater Slaanesha* Dieter powinien mieć parę Znamion Chaosu – ale nic widocznego – możesz również dać innym kultystom po jednej niezbyt rzucającej się w oczy mutacji. Dieter nie ma demonicznych towarzyszy, zbroi Chaosu lub demonicznej broni. Pamiętając o tych ograniczeniach, możesz użyć systemu tworzenia Bohaterów Slaanesha podanego w **Królestwach Chaosu**. Nikt z „Grafa Manfreda” nie domyśla się istnienia kultu lub tożsamości jego członków.

Bydłęcy liść: Ofiara po spożyciu każdej porcji musi wykonać test zatrucia. Efekty nieudanego testu: po 1 porcji – *senność* (wszystkie cechy procentowe spadają o -10) przez K8+4-**Wt** godzin; po 2 lub więcej porcjach – *paraliż* na K8+4-**Wt** godzin. Po każdej spożytej porcji ofiara musi ponadto wykonać test **SW**. Jeśli ten test będzie nieudany, osoba taka otrzymuje K6 *punktów obłądu*.

Czar boga Chaosu Slaanesha

Taniec Slaanesha

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 8

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz opis czaru

Składniki: butelka wina

Taniec Slaanesha można rzucić na dowolną grupę co najmniej czterech istot, które nie biorą udziału w walce wręcz i znajdują się w odległości do 4 metrów od siebie. Aby czar działał, cel musi posiadać **Inteligencję** co najmniej zwierzęcą (12 i więcej). Co więcej, istoty *nie-demoniczne*, będące celem czaru mogą wykonać *test magii* w celu uniknięcia efektu zaklęcia.

Ofiary czaru mogą jedynie stać i zmysłowo tańczyć w rytm jakiejś niezziemskiej muzyki, którą słyszą tylko oni. Aż do ustania efektów zaklęcia nie mogą się poruszać, atakować ani używać broni strzeleckiej. Czar przestaje działać w chwili, gdy grupa osób, będących pod jego wpływem, zostaje w jakikolwiek sposób zaatakowana: bronią ręczną, strzelecką lub magią.

Nocne łowy

Gospody są ulubionym terenem działania złodziei wszelkiej maści, a szczególnie kieszonkowców i włamywaczy. Zwłaszcza ci ostatni czerpią największe profity z uprawiania swego procederu w gospodzie, ponieważ dysponują dobrą znajomością miejsca, mają wolny dostęp do większości pomieszczeń, a swe przyszłe ofiary mogą ocenić, siedząc spokojnie w jakimś ustronnym miejscu.

Jeżeli chcesz uwolnić drużynę od małej sumy pieniędzy lub jakiegoś niewygodnego magicznego przedmiotu, masz szansę, aby to uczynić. Ewentualnie ofiarą może zostać inny z gości, który zostanie obrabowany z pieniędzy, kosztowności, ważnych dokumentów lub czegokolwiek innego.

Zadaniem wynajętych przez niego bohaterów będzie odkrycie złodzieja i odzyskanie przedmiotu.

Bardzo ważna osoba

Bohaterowie, wynajmujący pokoje w gospodzie zauważają Dietera, kłaniającego się usłużnie nowo przybyłemu gościowi. Przybysz nie wygląda na szczególnie ważnego ani bogatego. Sprawia wrażenie, jakby nie był zadowolony ze względów okazywanych przez Dietera. Jeżeli obaj nie zauważą, że

są obserwowani przez bohaterów, pozwól aby ci usłyszeli kilka wypowiedzianych przez nich zdań.

Dieter nazywa gościa „Panem”, na co on odpowiada mu: „Ty głupcze! Czy chcesz, aby ktoś się dowiedział?”

Gość bardzo szybko udaje się na górę i już tam pozostaje – poszukiwacze przygód mogą dostrzec światło, prześwitujące przez deski na strychu. Gość udaje się do jednego z ukrytych pokoi.

Kim jest nieznajomy – zależy tylko od Ciebie – może być kapłanem jakiegoś kultu, wampirem, szpiegiem lub kimkolwiek tylko chcesz.

Kolejnym elementem tej przygody jest łowca nagród, łowca czarownic lub patrol Straży, który przybywa późnym wieczorem, rozpytując o kogoś, odpowiadającego opisem nieznajomemu – tak jak i za poprzednim razem, ma to miejsce w obecności bohaterów.

Egzekutor

Gildia inżynierów wytropiła w końcu Grima, chcąc ukarać go dodatkowo za przestępstwo, które doprowadziło do jego wygnania.

Wieczorem w gospodzie pojawia się dobrze uzbrojony, wyglądający na twardziela krasnolud, który chce porozmawiać z Grimem w związku z jakąś prywatną sprawą. Krasnolud jest *egzekutorem* Gildii o charakterystyce i umiejętnościach krasnoludzkiego łowcy nagród. Jego zadaniem jest zabranie Grima (żywego) do miejscowego Domu Gildii.

Jeżeli poszukiwacze przygód wetkną swe nosy w tę sprawę, zyskają kilku dobrych przyjaciół i kilku nieprzejednanych wrogów.

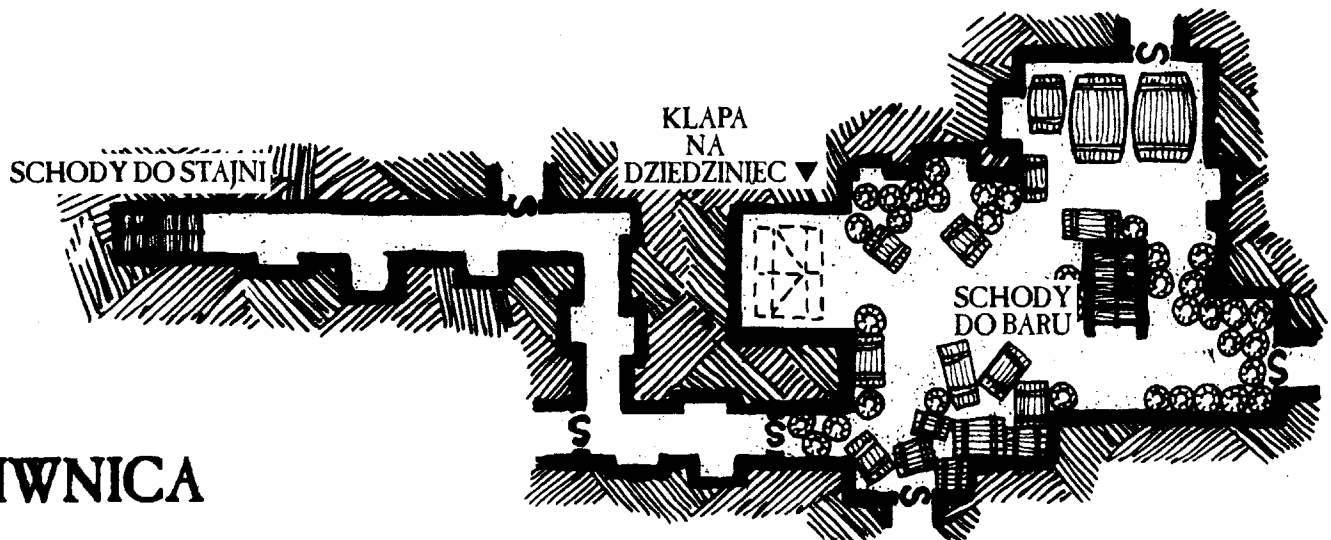
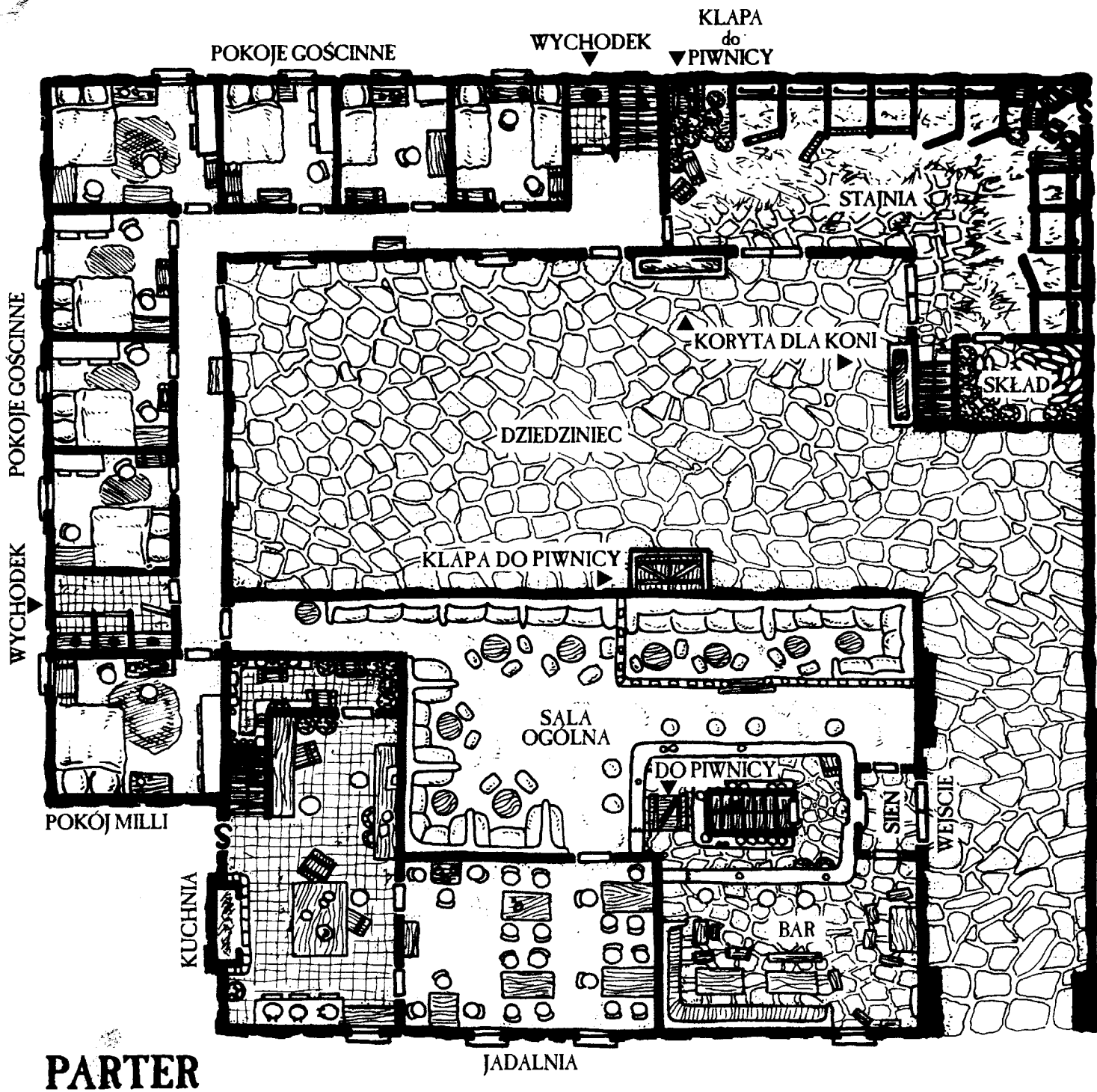
Słodkie Sny

Dieter jest w zмовie z pewną bandą, określającą się mianem *Desperatów*, a gracze są ich głównym celem. Co zdarzy się naszym bohaterom – nafaszerowane narkotykami jedzenie, jak w pierwszej przygodzie czy coś innego – zależy tylko od tego, kim są i czym zajmują się *Desperaci*.

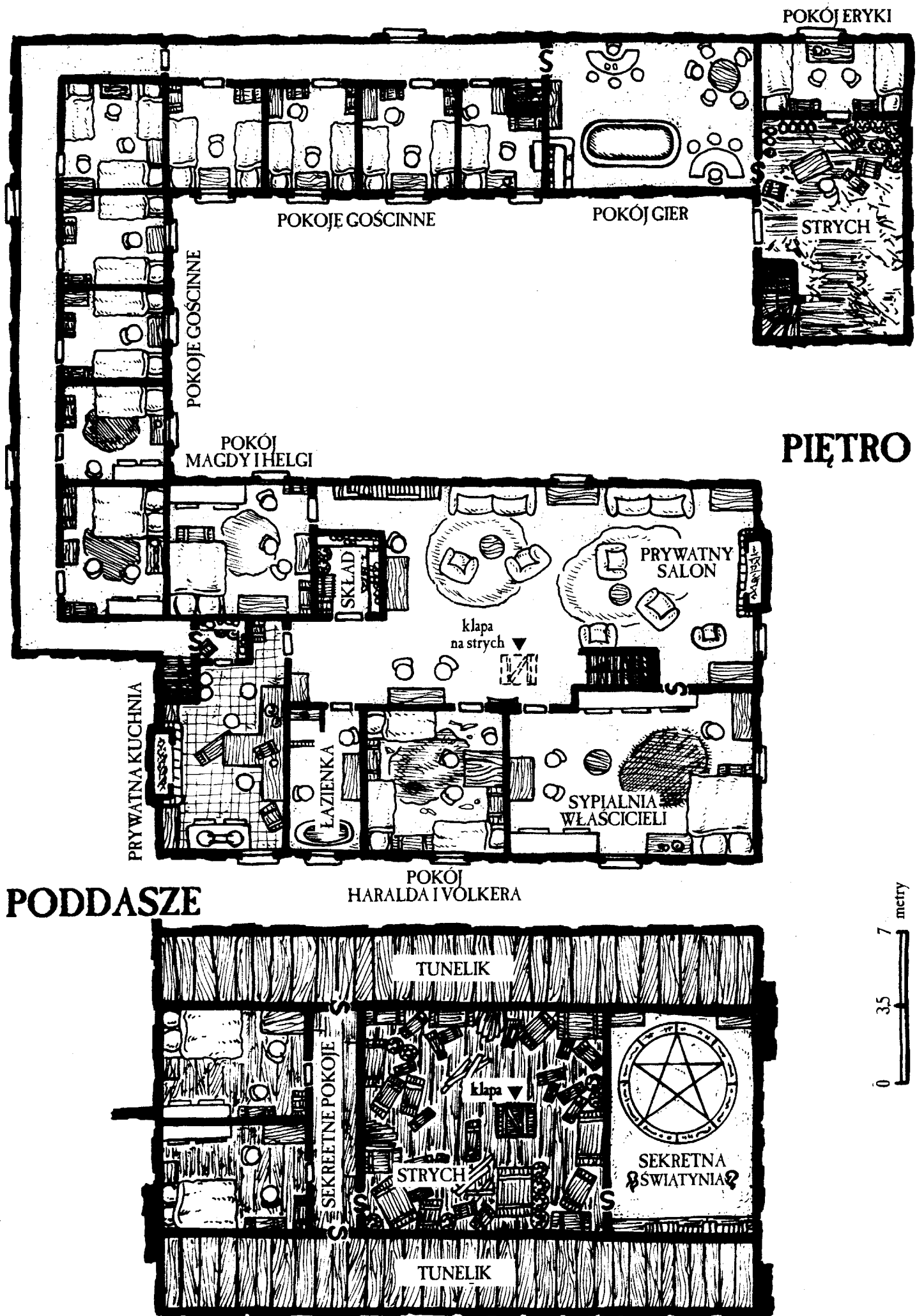
Jeżeli przygoda ma być trudniejsza, *Desperaci* mogą okazać się kultystami, którzy chcą ukatrupić bohaterów, a następnie wykorzystać ich ciała do uzyskania magicznych składników, potrzebnych do rzucaania jakichś czarów, bądź też są porywaczami zwłok, którzy potrzebują świeżych zwłok, aby sprzedać je medykom (praktyka znana jako *burking*, od imion znanych porywaczy zwłok Burka i Harego).

Jeżeli przygoda ma być łatwiejsza, *Desperaci* mogą okazać się gangiem, grupą handlarzy niewolników lub właścicielami gladiatorów – w takim przypadku bohaterowie dostają się do niewoli, tracą cały majątek i zostają wywiezieni gdzieś daleko.

Chyba lepiej jest zostać niewolnikiem, niż być martwy i posłużyć jako składnik w jakimś rytuale Chaosu – poza tym, zrobienie z bohaterów niewolników pozwoli ci to rozpocząć nową serię przygód.



GOSPODA "GRAF MANFRED"





WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

TWORZENIE
ŻYCIORYSU BOHATERA

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

EDYCJA POLSKA

GALERIA BOHATERÓW

KARTA BOHATERA DO GRY FABULARNEJ WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Karta Bohatera do gry **Warhammer Fantasy Roleplay** została tak pomyślana, by umożliwić ci śledzenie rozwoju bohatera, wyrażającego się zdobywaniem nowych profesji. Dzięki użyciu tej Karty, wszystkie potrzebne w czasie rozgrywki informacje będziesz miał teraz pod ręką.

Zawarte w tej broszurze informacje dodatkowo mogą być również użyte do urealnienia twego bohatera i bohaterów niezależnych. W jednym z następnych rozdziałów, zatytułowanym *Pochodzenie bohaterów*, znajdziesz tablele i zestawienia omawiające:

- miejsce narodzin bohatera
- szczegółowe informacje o jego rodzinie: jej wielkości, poziomie społecznym i profesjach, jakimi parają się krewni.
- więcej informacji na temat fizycznego wyglądu twego bohatera.

Informacje te mogą zostać przez graczy wylosowane, ewentualnie można je wybrać z tablelek, zawierających dane na temat bohatera i jego cech szczególnych. Mistrzowie Gry stwierdzą zapewne, że przy ich pomocy można z łatwością opisać każdego BN.

UŻYWANIE KARTY BOHATERA WFRP

Karta Bohatera jest przeznaczona do zapisywania informacji, opisujących bohatera, prowadzonego przez gracza lub ważnego BN. Jeśli Mistrz Gry zamierza ją wykorzystać do zapisywania danych BN, powinien przeczytać rozdział, zatytułowany *Tworzenie Bohaterów Niezależnych* z podręcznika **WFRP**, zamieszczony na stronach 110-111. Proponujemy, by zapiski graczy były wpisywane ołówkiem. W trakcie kolejnych przygód zmienia się wiele szczegółów... a poza tym, nigdy nie wiadomo, kiedy nadejdzie smutny koniec życia bohatera.

Poniższe uwagi będą przydatne przy wypełnianiu Karty Bohatera dla bohaterów, prowadzonych przez graczy, jak i BN. Wszystkie numery stron odnoszą się do podręcznika gry **WFRP**.

Imię

BG – Gracze, używając podanych w następnych częściach tego dodatku informacji mogą wybrać dowolne, odpowiadające im imię.

BN – Mistrzowie Gry mogą użyć w tym celu informacji, podanych w rozdziale *Pochodzenie Bohatera*, dzięki którym imiona ich bohaterów niezależnych będą zbliżone do tych, które zostały wykorzystane w podręczniku i w firmowych scenariuszach.

Rasa

BG – Gracze wybierają dla swych bohaterów rasę zgodnie ze wskazówkami, podanymi w podręczniku (str. 14-15).

BN – MG może wybrać rasę, bądź wylosować ją rzutem kością (patrz strona 111).

Płeć

BG – Gracze powinni wybrać płeć swego bohatera.

BN – Rzut K6: 1-3 = męczyzna, 4-6 = kobieta. MG może zawsze wybrać płeć swego bohatera niezależnego.

Klasa zawodowa

W tym miejscu zanotuj jedną z czterech klas zawodowych bohatera: *Wojownik*, *Ranger*, *Łotr* lub *Uczony*.

BG – Gracze powinni wybrać klasę zawodową zgodnie z informacjami, podanymi w podręczniku (str. 16).

BN – Mistrz Gry może wybrać klasę zawodową bohatera niezależnego albo wylosować ją rzutem kością (patrz strona 111, ale zwróć uwagę na ograniczenia podane na stronie 16).

Charakter

Bohaterów można określić jako osoby o charakterze *neutralnym*, *dobrym*, *złym*, *praworządnym* lub *chaotycznym*. Nazwy te służą do określenia ogólnego nastawienia bohatera do świata i innych ras.

BG – Ludzie, krasnoludy i halflingi będą *neutralni*, elfy będą *dobrze*. Jeśli pozwoli na to MG, gracze mogą wybrać inny charakter dla swoich bohaterów.

BN – MG mogą pozwolić na to, by bohaterowie – nawet ci, prowadzeni przez graczy – mieli charakter inny od podanego wyżej. Większość osób, żyjących w Starym Świecie ma charakter *neutralny*. Przed przyznaniem innego charakteru, MG powinni wziąć pod uwagę profesję BN i rolę, jaką spełnia on w przygodzie. Z upływem czasu charakter może ulec zmianie (str. 90 podręcznika).

Wiek

BG – Wiek bohatera, rozpoczynającego życie poszukiwacza przygód powinien zostać określony przy użyciu procedury podanej na stronie 15 podręcznika.

BN – Wiek BN może zostać ustalony losowo, tak jak dla BG, można go też określić odpowiednio do roli przez nich pełnionej.

Wzrost

BG – Wzrost bohatera powinien zostać ustalony przy użyciu procedury, podanej na stronach 14-15 podręcznika.

BN – Wzrost BN może zostać wylosowany w taki sam sposób, jak wzrost BG albo można go wybrać.

Waga

BG – W zależności od upodobania Mistrza Gry, wagę można wybrać lub wylosować zgodnie z wskazówkami podanymi w rozdziale tego dodatku zatytułowanym *Pochodzenie Bohatera*.

BN – Waga BN może zostać wylosowana, tak jak waga BG, albo można ją określić według dowolnych kryteriów.

Włosy

W tym miejscu zapisujemy kolor włosów bohatera.

BG – W zależności od upodobań MG, kolor włosów swego bohatera może wybrać gracz, bądź można go ustalić przy użyciu tabelki z rozdziału *Pochodzenie Bohatera*.

BN – Podobnie jak w wypadku BG, kolor włosów można wylosować lub, jeśli wolisz, wybrać zgodnie z własnymi upodobaniami.

Oczy

W tym miejscu możemy zapisać kolor oczu bohatera.

BG – W zależności od upodobań MG, kolor oczu bohatera może być wybrany przez gracza, bądź można go ustalić przy użyciu tabelki z rozdziału *Pochodzenie Bohatera*.

IMIE		RASA		PEŁC		KLASA ZAWODOWA		CHARAKTER							
WIEK		WZROST		WAGA		WŁOSY		OCZY							
OBECNA PROFESJA		PRZEBIEG KARIERY				PROFESJE WYJŚCIOWE									
CHARAKTERYSTYKA		Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA															
Schemat rozwoju															
AKTUALNA															
BRON RĘCZNA		I	Ww	O	P	UMIEJĘTNOŚCI				UMIEJĘTNOŚCI					
BRON STRZELECKA		K	D	M	SE	Lad									
ZBROJA		UMIEJSCOWIENIE		WO		PUNKTY PANCERZA									
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY															
CZARY		Poz	PM	Z	CT	SKŁADNIKI		EFEKT		PUNKTY PRZEZNACZENIA					
EKWIPUNEK		gdzie	WO		TEMPO RUCHU		m/10s	m/min	km/h	PUNKTY DOŚWIADCZENIA					
ŁĄCZNIE:				OSTROŻNIE		NORMALNIE		BIEGNĄC							
MAJĄTEK		gdzie	WO		ZNANE JEZYKI		PSYCHIKA I ZDROWIE		PUNKTY OBŁĘDU						
ŁĄCZNIE:				HISTORIA		MIEJSCE URODZENIA		ZAWÓD RODZICÓW		RODZINA					
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA		Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY															

BN – Podobnie jak w wypadku BG, kolor oczu można wylosować lub, jeśli wolisz, wybrać zgodnie z własnymi upodobaniami.

Opis

Tu powinno zapisać się wszystkie godne uwagi cechy fizyczne bohatera.

BG – W zależności od upodobań MG, wygląd fizyczny może być wybrany przez gracza, bądź ustalony przy użyciu tabelki z rozdziału *Pochodzenie Bohatera*.

BN – Podobnie jak w wypadku BG, cechy fizyczne można wylosować lub, jeśli wolisz, wybrać zgodnie z potrzebami scenariusza.

Obecna profesja

BG – Nowi bohaterowie losują profesję z listy zamieszczonej na stronie 18 podręcznika (jeśli MG na to pozwoli mogą ją wybrać). Później, po zmianie profesji, wpisuje się tu nazwę nowej.

BN – Większość BN wciąż kompletuje profesję podstawową. MG czasami może chcieć stworzyć BN, który ma profesję zaawansowaną lub więcej niż jedną profesję podstawową. W tym przypadku wpisywana jest nazwa obecnej profesji.

Przebieg kariery

Jeśli bohater miał jakieś inne profesje, w tym miejscu zapisuje się ich nazwy.

BG – Jeśli bohater zmienił profesję, nazwa nowej powinna zostać zapisana w tabelce *Obecna Profesja*, a w tym miejscu zapisuje się nazwę profesji starej (tej, którą bohater skompletował, czyli nabył wszystkie związane z nią rozwinięcia i umiejętności).

BN – Jeśli wylosowano doświadczonego BN, MG może ustalić jego poprzednie profesje używając *Zestawienia Profesji* umieszczonego na stronach 344-364 podręcznika.

Profesje wyjściowe

BG – W tym miejscu notuje się listę możliwych profesji wyjściowych, zgodnie z danymi zawartymi na stronach 21-43 i 94-107 podręcznika.

BN – Jeśli tworzysz BN, który wielokrotnie będzie wchodził twoim graczom w drogę i którego zamierzasz wykorzystywać przez dłuższy czas, możesz zechcieć wpisać w tym miejscu profesje wyjściowe tego bohatera niezależnego.

Charakterystyka początkowa

BG – charakterystyka początkowa nowego bohatera jest losowana zgodnie z zasadami podanymi na stronie 14 podręcznika. Za każdym razem, kiedy bohater nabędzie rozwinięcie, zmieni się *charakterystyka aktualna*, ale charakterystyka początkowa jest zapisana na stałe i nie ulega zmianie. Taki sposób zapisu jest użyteczny przy nabywaniu kolejnych rozwinięć.

BN – Dla wielu BN to miejsce na Karcie Bohatera nie jest ważne, ponieważ w większości przypadków ich *charakterystyka początkowa* jest identyczna z charakterystyką *obecną* (patrz niżej). Przy bardziej doświadczonych BN, możesz rozpocząć wpis od zapisania charakterystyki początkowej i dodawania do niej kolejnych rozwinięć z następnymi profesji.

Schemat rozwoju

BG – Zanotuj tu schemat rozwoju obecnej profesji bohatera. Jest on podany wraz z opisem profesji (str. 21-43 i 94-107). Schemat rozwoju danej profesji pokazuje potencjalny, możliwy do uzyskania wzrost cech, jaki bohater może uzyskać w tej profesji. Kiedy bohater nabywa rozwinięcie ze *Schematu rozwoju*, przekreśl odpowiednią liczbę, by zaznaczyć ten fakt.

BN – Dla większości BN to miejsce na Karcie Bohatera nie jest ważne, lecz w przypadku doświadczonych BN, mających więcej niż jedną profesję i szansę zdobycia kolejnych, może być przydatne. Używa się go w dokładnie ten sam sposób, co w przypadku BG.

Aktualna Charakterystyka

BG/BN – W tym miejscu zapisuje się obecną charakterystykę bohatera. Jest ona utworzona dzięki dodaniu do cech charakterystyki początkowej rozwinięć nabytych ze *Schematu rozwoju* (poprzez wydanie Punktów Doświadczenia).



Broń ręczna

BG/BN – Powinna tu być wyliczona posiadana przez bohatera i gotowa do użycia broń ręczna oraz modyfikatory **Inicjatywy**, **Walki Wręcz**, **obrażeń** i **prób parowania** ciosów bohatera; modyfikatory podano na stronach 120-121 podręcznika. Nowi bohaterowie oraz bohaterowie niezależni, kompletujący profesję podstawową będą mieć jedynie tę broń, która jest wymieniona jako *Przedmioty* w opisie profesji (choć *Wojownicy* i *Rangerzy* będą mieć oprócz niej również broń ręczną, a *wszyscy* bohaterowie mają nóż). Broń jest *gotowa do użycia* jeśli trzyma się ją w dłoni, bądź wisi ona w pochwie przy pasie. Broń noszona w plecaku lub pozostawiona w domu nie jest gotowa do użycia!

Broń strzelecka

BG/BN – W tym miejscu powinna zostać wpisana posiadana przez bohatera broń strzelecka oraz jej zasięgi *krótki*, *długi* i *maksymalny*, *sila efektywna* i *czas ładowania/strzału*. Wszystkie te dane można znaleźć na 128 stronie podręcznika. Nowi bohaterowie i bohaterowie niezależni, którzy kompletują profesję podstawową będą mieć jedynie tę broń, która jest wymieniona w rubryce *Przedmioty* w opisie profesji. Podobnie jak przy broni ręcznej, wpisujemy tu tylko tę broń, która jest gotowa do użycia.

Zbroja

BG – Nowi bohaterowie będą mieć pancerz wymieniony w rubryce *Przedmioty*, w opisie swojej profesji (str. 21-43). *Wojownicy* będą mieć również hełm. Bohaterowie mogą znaleźć, ukraść bądź kupić kolejne części pancerza w trakcie kampanii. Należy zaznaczyć w tym miejscu każdy fragment pancerza wraz z częścią ciała, którą osłania i wartością *Punktów Obciążenia* (patrz str. 75 i 293-296). *Punkty Pancerza* każdej zbroi są zapisywane w odpowiednich miejscach na rysunku postaci, znajdującym się na pierwszej stronie



Karty Bohatera. Miejsce, w którym znajdują się nie noszone części pancerza powinno być zaznaczone tak, jak pozostały *Ekwipunek* (patrz niżej).

BN – Większość bohaterów niezależnych, kompletujących profesję podstawową będzie miała jedynie te części pancerza, które figurują w opisie ich profesji (str. 21-43). Bardziej doświadczeni bohaterowie niezależni będą mieć kilka części bądź cały pancerz, zaznaczony jako *Przedmioty*, należące do ich wszystkich profesji, a nawet, jeśli chcesz, kilka dodatkowych elementów.

Umiejętności

BG – Nowi bohaterowie będą posiadać umiejętności, wyliczone w opisie ich pierwszej profesji podstawowej (str. 21-43), a oprócz nich pewne **umiejętności obowiązkowe** (str. 16) i inne umiejętności – albo wylosowane, albo związane z ich klasą zawodową (str. 16-17). Inne umiejętności można zdobyć, wydając punkty doświadczenia. Wszystkie umiejętności, posiadane przez bohatera powinny zostać zanotowane w tym miejscu, podobnie jak rozmaite szczególności, o których gracz sądzi, iż będą mu pomocne – takie jak cechy i testy modyfikowane przez umiejętność oraz wielkość modyfikatora.

BN – Większość bohaterów niezależnych, kompletujących swą podstawową profesję będzie miała jedynie te umiejętności, które są wyliczone w opisie ich profesji. Doświadczeni bohaterowie niezależni mogą mieć wszystkie umiejętności, zaznaczone w opisach ich poprzednich profesji oraz tak wiele z umiejętności, oferowanych przez ich obecną profesję, ile Mistrz Gry uzna za stosowne. Nazwa każdej z nich i oferowane przez nią modyfikatory powinny być zapisane w tym miejscu.

Punkty Pancerza

BG/BN – na rysunku, pokazującym umiejscowienie trafień wpisujemy w odpowiednie miejsca ilość *Punktów Pancerza*, chroniących dany obszar ciała. Mała tarcza służy do zanotowania tego, że dana osoba jest również osłonięta tarczą. Na 121 stronie podręcznika opisano ochronę, oferowaną przez różne rodzaje pancerzy, a na stronie 118 użycie pancerza w czasie walki.

Czary

BG – W tym miejscu powinno się zapisywać nowo nauczone bądź odkryte czary (jedynie uczniowie czarodziejów rozpoczynają grę, znając jakieś zaklęcia). Czary te są zapisane w magicznej księdze bohatera i tylko z nich może on korzystać. Jedynie bohater, który był lub jest magiem będzie miał w tym miejscu zapisane jakieś czary. Oprócz nazwy czaru, jego *poziomu* (Poz.), kosztów rzużenia w *Punktach Magii* (PM), *zasięgu* (Z) i *czasu trwania* (CT) zapisuje się tu konieczne *składniki* (także to, czy bohater je posiada!) i uwagi na temat efektów czaru; informacje te można znaleźć w podręczniku na stronach 153-181.

BN – Magicy-Bohaterowie Niezależni nauczyli się 1K4+1 czarów z każdego poziomu dostępnych im kategorii (tj. magii prostej, magii bojowej poziomu 1, elementarnej magii poziomu 1 itd.). W przypadku doświadczonych BN pamiętaj, by oprócz czarów poznanych w obecnej profesji, zapisać również te, których BN nauczył się w poprzednich profesjach.



Punkty Przeznaczenia

BG – Nowi bohaterowie rozpoczynają życie poszukiwaczy przygód, posiadając 1-4 *Punkty Przeznaczenia*. W wyjątkowych wypadkach mogą mieć ich więcej. W tym miejscu gracz powinien zapisywać aktualną ilość *Punktów Przeznaczenia*.

BN – Większość BN nie posiada *Punktów Przeznaczenia*. Jednak, jeśli chcesz, możesz za ich pomocą „chronić” ważnego dla kampanii bohatera niezależnego, np. wroga drużyny mogącego pojawić się powtórnie wtedy, gdy graczze myśli już, że został pokonany.

Poziom mocy

BG/BN – Ilość *Punktów Magii*, posiadana przez bohatera wciąż się zmienia, jest ich mniej, bądź więcej w zależności od odpoczynku lub medytacji, ale warto zapisywać maksymalną możliwą ilość *Punktów Magii*. Poziom mocy wzrasta jedynie wtedy, gdy bohater zmienia profesję na taką, która daje mu dodatkowe *Punkty Magii* lub gdy otrzymuje magiczny przedmiot o podobnym działaniu.

Punkty Magii

BG/BN – *Aktualna* liczba *Punktów Magii* jest zapisywana właśnie w tym miejscu. Na początku jest ona równa *Poziomowi Mocy* bohatera (patrz wyżej), lecz zmienia się w zależności od rzucania przez bohatera czarów i odzyskiwania przez niego punktów dzięki odpoczynkowi i medytacji oraz wskutek działania pewnych czarów i magicznych przedmiotów. Jest to szczególnie wyjaśnione na 133 stronie podręcznika.

Ekwipunek

BG – Nowi bohaterowie będą posiadać przedmioty wyliczone w części *Przedmioty*



opisu ich profesji podstawowej (patrz strony 21-43). Bohaterowie mogą znaleźć, ukraść lub kupić inne przedmioty w trakcie rozgrywanych przygód. W tym miejscu powinno się je zapisać, wraz z wartością *Punktów Obciążenia* (patrz strony 75 i 293-296) i z krótką notką na temat miejsca, w którym są zwykle trzymane – przy sobie, w domu, w jukach itd.

BN – Większość BN, kompletujących profesję podstawową będzie posiadała jedynie te przedmioty, które są wymienione w opisie ich profesji podstawowej (str. 21-43), chyba że chcesz dać im coś dodatkowego. Bardziej doświadczeni bohaterowie niezależni będą mieć wyposażenie, uzyskane w poprzednich profesjach i, być może, kilka innych przedmiotów (na str. 109-110 podręcznika jest kilka uwag na ten temat); powinno się tu zapisać wszystkie uwagi na temat tych przedmiotów, tak samo jak w przypadku BG. Zwróć uwagę, że BN raczej nie będą nosić ze sobą zbędnego wyposażenia, a wiele z majątku BN pozostanie w ich domu bądź bazie.

Tempo ruchu

BG/BN – Zapisz tu tempo ruchu bohatera w metrach na rundę, metrach na turę i kilometrach na godzinę. Tempo ruchu jest określone wysokością cechy **Szybkość** bohatera – patrz strona 73 podręcznika.

Znane języki

BG/BN – Bohaterowie umieją mówić językami/dialektami, związanymi z ich rasą i miejscem urodzenia. Doświadczeni bohaterowie mogą się później nauczyć mówić innymi językami i dialektami poprzez zdobywanie umiejętności *znajomość języka obcego* (str. 291-292).

Punkty Doświadczenia

BG – Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia jako nagrodę za swe wysiłki (patrz strony 90-93, 109). W tym miejscu są one zapisywane. Powinno się je wykreślać po wykorzystaniu ich na zakup nowych umiejętności, rozwinięć bądź też zmian profesji. Nowopowstały bohater nie ma punktów doświadczenia.

BN – Jeśli BN nie będzie grał ważnej i długotrwałej roli w czasie toczącej się kampanii, nie musisz przejmować się jego punktami doświadczenia. Jeśli jednak jest to postać, która ma być ważna, możesz pozwolić, by gromadziła punkty doświadczenia w trakcie gry i rozwijała w ten sam sposób, co bohaterowie.

Psychika i zdrowie

BG – W tym miejscu powinno zapisywać się informacje, dotyczące zdrowia bohatera, wszystkie zmiany, spowodowane przynależnością do rasy (str. 14-15 i *Bestiariusz*), chorobami (strona 82), obłądkiem (83-87) lub magicznymi chorobami zawodowymi (strony 138-140). Nowi bohaterowie będą tu mieć wpisane jedynie cechy psychologiczne, charakterystyczne dla ich rasy.

BN – Doświadczeni bohaterowie mogą cierpieć z powodu obłądłu lub chorób – możesz o tym zdecydować sam, bądź ustalić, że w każdej posiadanej przez BN profesji istnieje 5% szans na zarażenie się jakąś chorobą. Demonolodzy, nekromanci i źli bądź chaotyczni czarodzieje będą również cierpieć z powodu magicznych chorób zawodowych, zgodnych z ich poziomem (strona 138).



Punkty Obłądłu

BG – W tym miejscu, zgodnie z wskazówkami, podanymi na stronie 83, notuje się posiadane przez bohatera punkty obłądłu.

BN – MG mogą stwierdzić, że główni bohaterowie niezależni mają 1K6 punktów obłądłu na każdą profesję dodatkową. Za każde 6 punktów przydzielana jest jakaś dolegliwość, a pozostałe punkty są zapisywane powtórnie (patrz strony 83-87). Demonologom, nekromantom, złym i chaotycznym czarodziejom powinieneś przydzielić 10% szansę za każdy poziom profesji magicznej, na zgromadzenie kolejnych 1K6 punktów obłądłu.

Majątek

BG – Nowi bohaterowie mają tyle pieniędzy, ile wskazano w opisie ich profesji w pozycji *Przedmioty* (str. 21-43) oraz dodatkowo 3K6 złotych koron. W czasie kolejnych rozgrywek bohaterowie mogą znaleźć, zarobić bądź ukraść więcej pieniędzy. Powinno się je zapisywać w tym właśnie miejscu. To, gdzie znajdują się pieniądze, powinno być zapisane w ten sam sposób, jak w przypadku ekwipunku. Powinno się zapisywać jedynie gotówkę i przedmioty łatwe do spieniężenia, takie jak na przykład kamienie szlachetne; inne przedmioty zapisuje się w rubryce *Ekwipunek*.

BN – Większość BN kompletujących swą profesję podstawową będzie miała jedynie ten majątek, który jest wyliczony w opisie ich profesji podstawowej (strony 21-43), oraz dodatkowo 1K6 ZK. Bardziej doświadczeni bohaterowie niezależni mogą, jeśli

chcesz, mieć więcej. Jeśli spotka się ich w domu, bądź w miejscu pracy, mogą mieć przy sobie majątek wylosowany według *Tabeli skarbów* (str. 110).

Historia

BG/BN – By nieco wyjaśnić przeszłość bohaterów, można wymyślić im jakąś historię. Poszczególne jej części można otrzymać według następujących elementów:

Miejsce urodzenia – można je wybrać lub wylosować na podstawie rozdziału zatytułowanego *Historia Bohatera*.

Rodzina/Zawód rodziców – można je wybrać lub wylosować na podstawie rozdziału zatytułowanego *Historia Bohatera*.

Poziom socjalny – ten nowy pomysł jest wyjaśniony w rozdziale zatytułowanym *Historia Bohatera*.

Religia – powinno się tu wpisać nazwę bóstwa, które czczy bohater, a oprócz niej odpowiednie informacje ze stron 196-210 podręcznika.

Towarzysze i zwierzęta

BG – W tym miejscu gracze powinni zantować charakterystykę każdej istoty, przydzielonej im w części *Przedmioty* odpowiedniej profesji podstawowej. Charakterystyki są przedstawione w *Bestiariuszu* lub, w szczególnych przypadkach, ustalone przez Mistrza Gry. Istoty tu zapisane obejmują zwierzęta wykorzystywane przez cyrkowców, konia, jeśli bohater ma takowego, psa szczurołapa, kucyka giermka, muła poszukiwacza złota itd.

Z chwilą, kiedy ludzcy najmicy zostaną kupieni, wynajęci, porwani lub uzyskani w inny sposób w tym miejscu powinno wpisać się ich charakterystyki. Zwróć uwagę, że Mistrz Gry może zarezerwować sobie prawo zatrzymania notatek na temat poszczególnych bohaterów niezależnych, dzięki czemu gracze nie będą znać ich dokładnych, pełnych charakterystyk.

BN – W tym miejscu można zapisać wszystkich najmitów lub zwierzęcych towarzyszy bohatera niezależnego, chociaż zawsze, gdy będzie to wygodniejsze, można zrobić dla takiej osoby pełną Kartę Bohatera.



HISTORIA BOHATERA

Oprócz informacji, które gracz może uzyskać z opisu rasy, profesji, umiejętności oraz religii swojego bohatera, sądzimy, że przydatne i użyteczne mogą okazać się również wiadomości, znajdujące się poniżej. Bez żadnych problemów można zintegrować je z istniejącym podręcznikiem gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

IMIONA BOHATERÓW

Większość bohaterów, występujących w kampanii, zatytułowanej **Wewnętrzny wróg** to mieszkańcy Imperium, znanej części Starego Świata, która mniej lub bardziej przypomina Niemcy naszego własnego świata w okresie późnego średniowiecza. Kampania osadzona jest przede wszystkim właśnie w tym kraju, dlatego wszystkim imionom ludzkich bohaterów zostało nadane niemieckie brzmienie.

IMIONA LUDZKIE

Imiona

Poniższa tabelka zawiera typowe imiona występujące w Imperium. Możesz je wybrać według potrzeby lub też rzucić K1000 (rzucasz 3K10, pierwszą kostkę odczytujesz jako liczbę „setek“, drugą jako „dziesiątek“, i trzecią jako „jedności“). Lista nie jest kompletna, ale zamieszczono w niej większość imion, które mogą wystąpić na terenie Imperium.



001-002	Adam	405-408	Gebhard(t)	673-676	Matthias
003-006	Adelbert2	409-412	Georg 1/3	677-684	Max/Maximilian
007-022	Adolf/Adolphus 2	413-420	Gerhard(t)	685-686	Moritz 6
023-026	Albert	421-424	Gottfried	687-694	Niklaus/Nikolas/ Nikolaus
027-034	Albricht/Alberich /Albrecht	425-428	Gotthard(t)	695-698	Olaf 5
035-036	Adhelm	429-432	Gottlieb	699-700	Oskar 7
037-044	Alex/Alexei 3/ Alexis 3	433-434	Gregor 3	701-708	Otto
045-048	Alfred/Alfried	435-438	Gunnar	709-716	Paul 1/Paulus 2
049-050	Alfricht	439-446	Gunthar/Gunther	717-724	Peter 1/Pieter
051-066	Anders 4/5	447-462	Gustaf/Gustav/ Gustavus 2	725-726	Qintus 2
067-074	Andreas	463-466	Hals	727-728	Ralf 5
075-082	Anon 6/7	467-498	Hannes 1/Hans 1	729-736	Rolf 1/5
083-084	Arthur	499-500	Hartwig	737-738	Reinald
085-088	Axel	501-516	Heinrich	739-746	Reiner
089-092	Barthelm	517-524	Heinz 1	747-754	Reinhard(t)
093-100	Bengt 5	525-526	Hieronymus 2	755-762	Reinhold
101-116	Bernhard(t)	527-534	Helmut	763-766	Reinwald
117-132	Berthold(t)	535-536	Hergard	767-770	Rudiger/Rutger
133-140	Boris	537-544	Herman(n)	771-778	Rudolf/Rudi
141-164	Bruno	545-546	Herpin	779-780	Ruprecht
165-196	Carolus 2 /Carl 1/ Karl 1	547-548	Hildebrand(t)	781-788	Siegfried
197-220	Claus/Klaus	549-550	Holger 5	789-792	Sigismund/Siggi
221-228	Conrad/Konrad	551-554	Hugo 6/7	793-800	Sigmund/Siggi
229-232	Diehl	555-556	Hultz	801-802	Stehmar
233-240	Dieter	557-558	Humfried	803-818	Stephan/Stefan
241-244	Dietrich	559-562	Jakob	819-820	Theodosius 2/6 /Theo
245-248	Eberhard(t)	563-566	Joachim 4	821-822	Theopilus 2/6/Theo
249-250	Eckhard(t)	567-598	Johann 1 /Johannes	823-830	Thomas
251-254	Edgar	599-606	Josef 1	831-832	Tobias 2/6
255-262	Ehrhard(t)	607-608	Kaspar	833-840	Udo
263-266	Ehrmann	609-610	Kastor	841-844	Uhler
267-268	Emmerich	611-614	Knud 5/Knut 5	845-852	Ulrich
269-292	Erich	615-638	Kurt	853-856	Viktor 3
293-324	Ernst 1	639-640	Lorenz 6	857-860	Vorster
325-332	Erwin	641-642	Leonhard	861-868	Waldemar
333-334	Faustmann	643-646	Leopold	869-876	Walter
335-336	Felix 2/6	647-648	Liutpold	877-909	Werner 1
337-340	Ferdinand	649-656	Ludovicus 2/ Ludwig	910-942	Wilhelm
341-372	Franz 1	657-660	Lukas	943-959	Wolf
373-404	Friedrich/Fritz 1/ Frederik	661-664 665-672	Magnus 2 Martin	960-983 984-000	Wolfgang Wolmar

001-005	Agnes 2	306-315	Etelka	701-710	Ludmilla
006-015	Agnetha 2/5	316-340	Eva	701-710	Luise/Lise 1
016-020	Alexa 3	341-350	Franziska 7	716-720	Magdalene/Magda
021-030	Alfrida 5	351-360	Frida 5	721-725	Margaritha 6/7
031-035	Alice/Alicia	361-370	Gabrielle/Galbi 7	726-735	Marianne
036-040	Amalie	371-385	Gerda	736-750	Marlene
041-060	Andrea	386-390	Gertrud(e) 2	751-760	Martha/Marte
061-065	Anika	391-400	Gilda	761-765	Martina
066-090	Anna 1	401-415	Greta 5	766-775	Marie 1/6/7/ Maria 1/6/7
091-095	Astrid 1/4/5	416-425	Gretel	776-780	Mathilde/Tilda 6/7
096-100	Barbara 2/6	426-435	Gretchen	781-785	Nastassia 3
101-105	Beatrix 2/6	436-450	Hanna	786-790	Natasha 3
106-115	Berta/Bertha	451-460	Hedwig	791-795	Ottilia
116-125	Bianka 6	461-470	Heidi	796-800	Petra 6
126-130	Birgit 5	471-475	Helena 6	801-815	Regina/Regine/Gina
131-145	Brigitte/Gitta 4/5	476-495	Hilda	816-830	Renata/Renate
146-155	Britt/Brita 5	496-505	Hildegard	831-835	Selena 6

156-170	Brunhild(e)	506-515	Hunni	836-850	Sigrid 5
171-180	Charlotte/Carlotta	516-530	Ilsa/Ilse	851-855	Sigrun 5
181-190	Carina 6	531-550	Inga	856-860	Silma
191-200	Carmilla 2/3	551-570	Ingrid 4/5	861-870	Solveig 5
201-205	Claudia 2/6/7	571-575	Irene/Irina 6	871-880	Sophia 6
206-215	Dagmar	576-590	Isolde	881-890	Susanne 2/6 /Susi/ Susanna 2/6 /Susi
216-220	Elena 6	591-615	Johanna/Janna	891-895	Theodora/Dora 6
221-230	Elfrida 5	616-620	Juliane 6	896-900	Theodosia/Theda 6
231-250	Elisa/Elise	621-625	Karelia 5	901-910	Therese 6
251-260	Elisabeth	626-635	Karin 5	911-920	Thylde
261-275	Elsa	636-645	Karoline 6/7	921-935	Ulrike/Ulla
276-285	Emmanuelle	646-660	Katharine/ Katrina 6/7	936-960	Ursula/Uschi
286-295	Emilie 7	661-680	Kirsten 5	961-965	Veronica 6/7
296-300	Erika 5	681-690	Klara 2/6	966-975	Wanda
301-305	Esther 6	691-700	Leonore/Leni	976-985	Wertha
				986-000	Wilhemina/Mina

Uwagi na temat tabeli imion

Jeśli imię ma więcej niż jedną formę, (wliczając w to nieformalne zdrobnienia) zostały one również wypisane. Przy niektórych imionach znajdują się jeszcze cyfry. Oto, co oznaczają:

1. Imiona oznaczone cyfrą 1 mogą być mieszane w celu stworzenia imienia złożonego, np. Karl-Franz, Hans-Peter, Anna-Lise, Marie-Astrid. Takie imiona są powszechne wśród szlachty.
2. Imiona oznaczone cyfrą 2 są archaiczne, ale od czasu do czasu wciąż można je spotkać. Są najbardziej popularne wśród szlachty i starszego pokolenia.
3. Imiona oznaczone cyfrą 3 wykazują wpływ kislewskie, najpowszechniejsze są na

północy i wschodzie Imperium, ale można je spotkać również gdzie indziej.

4. Imiona oznaczone cyfrą 4 wykazują wpływ Jאלowej Krainy, najpowszechniejsze są na północnym zachodzie Imperium, ale można je spotkać również gdzie indziej.
5. Imiona oznaczone cyfrą 5 wykazują wpływ Norcki, najpowszechniejsze są na dalekiej północy Imperium, ale można je spotkać również gdzie indziej.
6. Imiona oznaczone cyfrą 6 są na południu Imperium powszechniejsze niż w innych obszarach państwa.
7. Imiona oznaczone cyfrą 7 wykazują wpływ bretońskie, najpowszechniejsze są na zachodzie Imperium, ale można je spotkać również gdzie indziej.



3. Przydomek: na przykład, Johann Grosz, czyli Johann Gruby. Jeśli dana osoba ma jakąś szczególnie wyraźną cechę fizyczną, można jej użyć jako nazwiska. Dzięki słownikowi polsko-niemieckiemu i liście cech fizycznych, zamieszczonej nieco dalej, uzyskasz wiele takich nazwisk. Poniżej podajemy kilka przykładów:

Wielki nos	Nase
Szrama na twarzy	Narbe
Jedno oko	Einauge, Augenlos
Jedna ręka	Einarm, Armless
Ładna twarz	Schön
Potężnie zbudowany	Grosz, Stark
Wielki brzuch	Grosz
Łysina	Kahl
Silne owłosienie	Haarig
Długa broda	Bart, Grossbart
Garb	Bücker
Bardzo wysoki	Lang
Bardzo niski	Kurz
Śniada cera	Dunn
Bardzo biała cera	Blass, Bleich
Jąkała	Stotter
Donośny głos	Laut

Nazwiska

Podobnie jak w średniowiecznej Europie, używa się najczęściej imienia, natomiast nazwisko pojawia się w przypadku, gdy nie wystarczy samo imię. Nazwiska, inaczej niż obecnie, nie zawsze są przekazywane z ojca na syna. Większość osób przybiera jakieś nazwisko, gdy opuszcza dom bądź osiąga dorosłość – robią to, by się wyróżnić. Często oznacza to użycie nazwiska rodzowego, ale w wielu przypadkach dzieci otrzymują całkiem inne nazwisko.

Nazwiska mogą pochodzić z rozmaitych źródeł:

- 1. Nazwiska pochodzące od nazw miejsc:** na przykład, Johann Dunkelberg – Johann z Dunkelberga. Nazwy rozmaitych miejsc, występujących w podręczniku **WFRP** lub w kampanii **Wewnętrzny wróg** można wykorzystać jako nazwiska. Szlachta przed nazwiskiem często dodaje sobie „von” lub „von der”, szczególnie jeśli nazwisko jest częścią tytułu.
- 2. Zawód:** na przykład, Johann Schmidt – Johann Kowal. Może to być nieco mylące, ponieważ bardzo często zdarza się, że osoba nosi nazwisko, związane z zawodem ojca bądź dziadka, chociaż zajmuje się czymś zupełnie innym; Johann Kowal może być stolarzem albo przewoźnikiem. Oczywiście, jeśli chce, by znano go jako

Johanna Zimmermana (Johanna Stolarza), wtedy nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienił sobie nazwisko – po prostu to robi!

Słownik niemiecko – polski jest bardzo praktycznym źródłem tego typu nazwisk. Poniżej przedstawiono kilka, związanych z często spotykanymi zawodami.

Piekarz	Bäcker
Kowal	Schmidt
Piwowar	Brauer
Przewoźnik	Bootmann
Budowniczy	Baumeister albo Bauer
Rzeźnik	Fleischer
Stolarz	Zimmermann
Szewc	Schuster
Bednarz	Küfer
Grawer	Graveur
Rolnik	Bauer
Szklarz	Glaser
Myśliwy	Jäger
Jubiler	Juwelier
Kupiec	Handler
Wędrowny kramarz	Hausier
Garncarz	Topfer
Drukarz	Drucker
Skryba	Schreiber
Szcutnik	Schiffbauer
Murarz	Maurer
Krawiec	Schneider
Garbarz	Gerber

4. Ojciec bądź przodek: na przykład, Johann Hanson – Johann, syn Hansa. Przybranie nazwiska od imienia sławnego ojca bądź przodka – prawdziwego lub wyobrażonego – jest niezwykle powszechne.

Jednym z najczęściej używanych w Imperium nazwisk może być, dajmy na to, Sigmarsson. Tego typu nazwiska są szczególnie powszechne w północnej części Imperium, być może jest to rezultat bliskości Norcki i wpływ kultury tego kraju. By zaakcentować pochodzenie od sławnej osoby używa się czasem słówka „von” – na przykład, von der Magnus.

Uwagi na temat nazwisk: Posługując się słownikiem polsko-niemieckim i wykorzystując nieco wyobraźni, można wymyślić bardzo dużo rozmaitych nazwisk dla BN i bohaterów. Przekonacie się o tym, rozgrywając kampanię **Wewnętrzny wróg**. Szlachta używa słówka „von” znacznie częściej niż





klasy niższe, a rzemieślnicy – szczególnie rodziny, zajmujące się jakąś profesją od pokoleń – często jako nazwisko przybierają nazwę swego zawodu. Przydomki i nazwiska, pochodzące od miejsc są najbardziej popularne wśród wieśniaków i niższych klas miejskich – na przykład, Hans Brandstadt nie jest specjalnie wyróżniającym nazwiskiem, ponieważ Brandstadt może mieć tysiące mieszkańców, a co piąty mężczyzna może mieć na imię Hans, a Ludwig Johanson von Altdorf brzmi zbyt dumnie dla złodzieja bądź żebraka – przydomek w rodzaju Flick (zręczny) brzmi lepiej.

Imiona krasnoludzkie

Imiona

Imiona krasnoludzkie są z reguły dość krótkie – nie dłuższe niż dwie sylaby – i „zgrzytające”.

Jeśli krasnoludom podoba się brzmienie imion ludzkich, często zapożyczają je od swych sąsiadów – stąd wśród krasnoludów z Imperium tak dużo imion pochodzących z Norski (a wśród krasnoludów z Norski są one jeszcze powszechniejsze), a nawet imion z Imperium, takich jak Joseph czy Tom (np. Joseph Bugman i jego porucznik Tom Thyksson). Poniżej podano przykłady kilku krasnoludzkich imion męskich:

Bel(e)gol	Grond
Bardin	Grum
Brokk	Grundli
Brond(i)	Grunni
Dimrond	Haakon
Dimzad	Hargin

Drumin	Hegar
Durak	Ketil
Dwinbar	Kettri
Fimbur	Mordin
Garil	Mundri
Gomrund	Ragni
Gorim	Rungni
Gottri	Storri
Grim	Thingrim
Grom	

Przedstawiciele innych ras rzadko spotykają krasnoludzkie kobiety, zatem o ich imionach wiadomo stosunkowo niewiele. Podobnie jak ich mężczyźni, krasnoludki od czasu do czasu używają imion ludzkich, takich jak pochodzące z Norski – Sigrun, Astrid, Asta i Sigrid lub Imperialne Gerda, Berta i Ulla. Wiele imion krasnoludek jest utworzonych poprzez zastąpienie męskiej końcówki -i końcówką -a – stąd Grunna, Kettra, Sindra itd.

Nazwiska

Nazwiska krasnoludów można podzielić na dwie grupy. Po pierwsze krasnoludy używają nazwisk tworzonych podobnie, jak robią to ludzie z Norski, czyli opartych na imionach rodziców (np. Gotrek Gurnisson, Grunna Ragnisdottir). Drugi sposób, spotykany prawie wyłącznie wśród mężczyzn, polega na przyjęciu przydomka, zwykle związanego z wyglądem, siłą bądź umiejętnościami bojowymi. Greathammer (Wielki młot), Ironbeard (Żelazna broda), Hooknose (Haczykowy nos) i Goblin-render (Ochudziejający gobliny) to typowe przykłady. W przypadku oficjalnego spotkania, przy przedstawianiu się członkowi innej rasy lub przedstawicielowi innej twierdzy, używa się również nazwy klanu, bądź własnej twierdzy – stąd Gomrund Forkbeard z Karak-Kadrin.

Imiona elfów

Elfy – jak zwykle niepojęte – używają całego systemu imion, zwykle całkowicie niezrozumiałych dla obcych. Imię musi pięknie brzmieć (l i r są szczególnie ładnymi dźwiękami) i mieć równie ładne znaczenie. Jednak najczęściej znaczenie imienia jest uzależnione od tego, co chce osiągnąć nosząca je osoba – krasnoludy uwielbiają opowiadać historię elfiego księcia, który nalegał, by jego imię tłumaczyć jako „Wielowiedzący”, ale słowa, z których imię się składało, można było równie dobrze przetłumaczyć jako „Wylupiałooki”.

Elfie imiona nie poddają się analizie. Równie popularne jak użycie jednego imienia, jest użycie dwóch, bądź nawet trzech. Zwykle imię składa się z dwóch części, a każda z nich dodaje coś do ogólnego znaczenia. Od czasu do czasu elf, żyjący wśród ludzi przybiera jedno bądź kilka imion, wywodzących się z języka staroświatowego. Imiona takie są zwykle związane z przyrodą i kontynuują elfią tradycję kultu piękna i szlachetnych uczuć. Typowymi imionami tego typu są Goldleaf (Złoty Liść), Dewgatherer

(Zbieracz Rosy), Airwarmth (Ciepłe Powietrze) i Greenlight (Zielone Światło).

Poniższa tabelka pomoże ci stworzyć bardziej tradycyjne imiona elfie; rzuć raz dla pierwszego elementu i powtórną dla elementu drugiego, po czym połącz ze sobą oba fragmenty imienia, w razie potrzeby dodając lub ujmując litery dla łatwiejszej wymowy. Oba imiona pochodzą z tego samego zestawu elementów, a elfy nie rozróżniają podziału na imię i nazwisko. Niektóre imiona leśnego ludu, szczególnie te noszone przez elfią szlachtę składają się z trzech elementów (mają dwa razy losowany element 1); przypuszcza się, że jest to zwyczaj pozostały po wysokich elfach, ale nawet elfy nie są tego pewne.



Rzut 1 (K100)	Element 1	Rzut 2 (K100)	Element 2
01-03	Aes	01-03	alion
04-05	Air	04-05	andar(a)
06-07	Al(d)	06-07	andil(e)
08-09	Am	08-09	andilas
10-11	Ang	10-11	andiril
12-13	Ca(l)	12-13	ane
14-15	Car	14-15	anel
16-17	Dol	16-17	arel
18-19	Edri	18-19	arr
20-21	Eldi(r)	20-21	avandrel
22-24	Ell	22-24	cora(l)
25-26	Epon	25-26	coran(na)
27-29	Err	27-29	dil
30-31	Fan	30-31	drigar
32-33	Far	32-33	ellion
34-36	Fil	34-36	endil
37-38	Gal	37-38	fan(a)
39-40	Gil	39-40	far
41-43	Hal	41-43	galiel
44-45	Har	44-45	gran(a)
46-47	Has	46-47	hal(i)
48-49	Ilu	48-49	hil(e)
50-51	Im(ra)	50-51	holen
52-53	Io	52-53	huir
54-55	Lar	54-55	ia(n)
56-57	Laure(l)	56-57	ina(l)
58-60	Lin	58-60	inde(l)
61-63	Lor	61-63	irllan
64-66	Lora(l)	64-66	lad

67-68	Mal	67-68	llana(l)
69-70	Mar	69-70	lor
71-72	Mor	71-72	mal
73-74	Orr	73-74	maris
75-77	Pel	75-77	mir
78-79	Ral	78-79	mor
80-81	Shas	80-81	nor
82-84	Sir	82-84	oth
85-86	Tall(a)	85-86	ras
87-88	Ter	87-88	riel
89-90	Tor	89-90	rond
91-92	Ullia(l)	91-92	thin
93-94	Urli(th)	93-94	thol
95-96	Val	95-96	uviel
97-98	Vir	97-98	wcn
99-00	Yav(a)	99-00	wing

Pomiędzy imionami żeńskimi, a męskimi praktycznie nie ma różnic (przynajmniej dla nie-elfa) – krasnoludy i niektórzy ludzie twierdzą, że jest tak, gdyż elfy i elfki i tak niczym się od siebie nie różnią. Imiona wylosowane przy użyciu powyższej tabelki są odpowiednie dla elfów obojga płci, chociaż większości z nich można nadać bardziej kobiece brzmienie poprzez usunięcie ostatniej spółgłoski i/lub dodanie w jej miejsce samogłoski – w ten sposób Sarellian staje się Sarellią lub Sarellianą.

Imiona halflingów

Imiona

Ze wszystkich ras nieludzkich halflingi są najbardziej zbliżone do człowieka, najczęściej używają imion pochodzących z języka staroświatowego. Te, które mieszkają w Krainie Zgromadzenia używają tych imperialnych imion, które się im podobają – choć w swych genealogiach kochają długie i wspaniałe brzmiące imiona, podobają się im również te, które w codziennym użytku można łatwo skrócić. Z tego powodu wśród halflingów popularne są imiona takie jak Maximilian – skracany do Maxa, Lydwig – skracany do Ludo, Thomas, Hogo, Adam, Albert, Agnes, Eva i Frida.

Ogólnie, jeśli ludzkie imię ma „cieple” brzmienie (lub jeszcze lepiej – wspaniałe brzmi, a ich zdrobnienie brzmi „ciepło”), to będzie się podobać halflingowi.

Powszechnie jest również użycie przydomków i przezwisk. Halfling ma zawsze imię „właściwe”, którego używa w swoim drzewie genealogicznym i w sytuacjach oficjalnych, ale Hieronymus Greenhill może być wśród swych przyjaciół znany jako Hiro, lub nawet Kręciolek, a nie-halflingi mogą znać go pod tym imieniem przez długie lata, nie mając pojęcia o „właściwym” imieniu.

Nazwiska

Halflingi lubią wyraźne i miło brzmiące nazwiska. Jeśli dwóch niziołków ma to samo nazwisko, wtedy z pewnością są ze sobą jakoś spokrewnieni. Pokrewieństwo może być odległe o kilkadziesiąt pokoleń (oraz o taką samą ilość ciastek i kufla grzanego piwa), ale z pewnością istnieje i w końcu zostanie odnalezione.



Powszechne nazwiska to Haleberry (Zdrowa Jagoda), Greenhill (Zielone Wzgórze), Furfoot (Włochata Stopa), Greendale (Zielona Dolina), Warmfeet (Ciepła Nóżka) i Brandy-snap (Brandyzłop). Wyraźnie widać, że halflingi kochają jedzenie i picie, a ich owłone stopy są przedmiotem wielkiej dumy.

Uwaga tłumacza: We wszystkich tłumaczeniach materiałów firmowych używane będą angielskie wersje nazwisk krasnoludów, elfów i halflingów.



WAGA BOHATERA

Poniższe tabelki można wykorzystać do wylosowania wagi bohatera. Aby określić rodzaj budowy ciała, charakteryzującej bohatera wykonaj rzut na Tabeli wagi nr 1. Wynikające z niego modyfikatory zastosuj do rzutu w Tabeli wagi nr 2. Następnie w Tabeli wagi nr 3 sprawdź, czy mają zastosowanie jakieś modyfikatory, wynikające ze wzrostu bohatera. Zastosowanie Tabeli wagi nr 4 nie jest obowiązkowe, można jej użyć jeśli chcesz, by bohaterki były nieco lżejsze od bohaterów. Na samym końcu można użyć Tabeli wagi nr 5, która odzwierciedla

wpływ wagi osób krańcowo grubych, bądź chudych na ich cechy.

Osoby *bardzo lekkie* odejmują -20 od swego rzutu w Tabeli wagi nr 2, a od swojej wagi końcowej odejmują -1K10 kg.

Osoby *lekkie* odejmują -10 od swego rzutu w Tabeli wagi nr 2.

Osoby *przeciętne* nie otrzymują żadnych modyfikatorów.

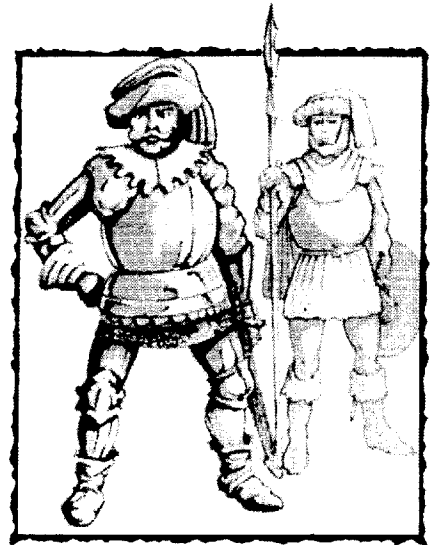
Osoby *ciężkie* dodają 10 do swego rzutu w Tabeli wagi nr 2.

Osoby *bardzo ciężkie* dodają 20 do swego rzutu w Tabeli wagi nr 2, a do swojej wagi końcowej dodają 1K10 kg.

Tabela wagi numer 1: Budowa				
Rzut K6	Rasa			
	Ludzie	Krasnoludy	Elf	Halfling
1	b. lekka	lekka	b. lekka	lekka
2	lekka	przeciętna	lekka	przeciętna
3	przeciętna	przeciętna	lekka	przeciętna
4	przeciętna	ciężka	przeciętna	ciężka
5	ciężka	ciężka	przeciętna	b. ciężka
6	b. ciężka	b. ciężka	przeciętna	b. ciężka



Tabela wag nr 2: Waga podstawowa (w kilogramach)				
Rasa				
Rzut K100	Ludzie	Krasnoludy	Elfy	Halflingi
01	52,5	45	40	37,5
02-03	55	47,5	42,5	37,5
04-05	57,5	50	45	40
06-08	60	52,5	47,5	40
09-12	62,5	55	50	42,5
13-17	65	57,5	50	42,5
18-22	67,5	60	52,5	45
23-29	70	62,5	55	45
30-37	72,5	65	57,5	47,5
38-49	75	67,5	60	50
50-64	77,5	70	60	50
65-71	80	72,5	62,5	52,5
72-78	82,5	75	65	55
79-83	85	77,5	67,5	57,5
84-88	87,5	80	70	60
89-92	90	82,5	70	62,5
93-95	95	85	72,5	65
96-97	100	87,5	75	67,5
98-99	105	90	77,5	70
00	110	92,5	80	72,5



i mniejszemu. Jak widać, bohater – człowiek, ważący 100 kilogramów ma nadwagę, a niedowagę przy wadze 57,5 kilograma.

Zmiana cech może być wylosowana przy użyciu poniższej tabeli:

Rzut K6	Nadwaga	Niedowaga
1-2	Wt +1	Wt -1
3-4	Wt +1, I -10	Wt -1, I +10
5-6	Wt +1, I -10 Sz -1	Wt -1, I +10 Sz +1

Uwaga: Tabela nr 3 jest nieco zdeformowana, co zostało spowodowane przez błąd w angielskiej wersji oraz przeliczenie wartości calowych na obowiązujące w Polsce wartości metryczne. Sugeruję, by po prostu nie uwzględniać modyfikatorów wynikających z tej tabeli (przyp. tłum).

Tabela wag nr 3: Modyfikator wzrostu				
	Modyfikator			
	Ludzie	Krasnoludy	Elfy	Halflingi
97 cm	-	-	-	-1K5 kg
lub mniej	-	-	-	-
98-105cm	-	-	-	-1K3 kg
106-117cm	-	-	-	nic
118-132cm	-	-	-	+1K3 kg
133-140cm	-	-2K5 kg	-	+K5 kg
141-147cm	-	nic	-	-
148-155cm	-	+2K5 kg	-	-
156-160cm	-2K5 kg	-	-	-
161-165cm	-1K10 kg	-	-	-
167-170cm	-1K5 kg	-	-1K10 kg	-
171-179cm	-nic	-	-1K5 kg	-
180-185cm	+1K5 kg	-	nic	-
186-192cm	+1K10 kg	-	+1K5 kg	-
193cm	+2K5 kg	-	+1K10kg	-
i więcej	-	-	-	-

Tabela wagi nr 4: Modyfikator płci
(Opcjonalna)

Tabela wagi nr 1 jest prawidłowa dla mężczyzny. W przypadku kobiet zastosuj następujące modyfikatory:

Tabela wagi nr 4: Modyfikator płci				
Rasa				
Rzut K6	Ludzie	Krasnoludy	Elfy	Halflingi
1	-2K5 kg	nic	nic	-1K10 kg
2	-1K10 kg	-2K5 kg	nic	-1K5 kg
3-4	-1K5 kg	-1K10 kg	nic	-1K3 kg

Tabela wagi nr 5: Modyfikator cech
(opcjonalna)

Jeśli bohater jest o wiele cięższy lub lżejszy od przeciętnego przedstawiciela swej rasy, MG może nieco zmodyfikować niektóre jego cechy. Aby stwierdzić, czy bohater ma poważną nadwagę lub niedowagę, odszukaj

w odpowiedniej kolumnie *Tabeli wagi nr 2* jego wagę końcową, po czym znajdź odpowiednią kolumnę rzutu kostką.

Bohater ma **nadwagę**, jeśli jego waga końcowa odpowiada rezultatowi rzutu kostką 96 lub większemu, a **niedowagę**, jeśli waga końcowa odpowiada rezultatowi 05



KOLOR WŁOSÓW

Rzut K100	Rasa			
	Ludzie	Krasnoludy 1	Elfy 1	Halfingi
01-05	Białe 2	Białe 2	Białe 2	Białe 2
06-10	Białe 2	Białe 2	Siwe	Płowy
11-15	Siwe	Płowy	Siwe	Płowy
16-20	Siwe	Płowy	Płowy	Jasny blond
21-25	Płowy	Jasny blond	Płowy	Jasny blond
26-30	Jasny blond	Blond	Jasny blond	Jasny blond
31-35	Jasny blond	Blond	Jasny blond	Blond
36-40	Jasny blond	Rudy	Blond	Blond
41-45	Blond	Rudy	Blond	Miedziany
46-50	Miedziany	Miedziany	Miedziany	Czerwony
51-55	Miedziany	Miedziany	Jasny brąz	Jasny brąz
56-60	Rudy	Jasny brąz	Jasny brąz	Jasny brąz
61-65	Jasny brąz	Jasny brąz	Brąz	Jasny brąz
66-70	Jasny brąz	Brąz	Brąz	Brąz
71-75	Brąz	Brąz	Ciemny brąz	Brąz
76-80	Brąz	Ciemny brąz	Ciemny brąz	Brąz
81-85	Ciemny brąz	Ciemny brąz	Kasztanowy	Ciemny brąz
86-90	Ciemny brąz	Ciemny brąz	Granatowoczarny	Ciemny brąz
91-95	Kasztanowy	Granatowoczarny	Czarny	Kasztanowy
96-00	Czarny	Kruczoczarny	Czarny	Kruczoczarny

Uwagi:

Tabela, zamieszczona obok używa się do wylosowania koloru włosów bohatera.

1. Krasnoludy i elfy często farbują swoje włosy. W tabeli wskazano naturalny kolor ich owłosienia.

2. Nie jest to konieczne kolor pierwotny. Gracze, posługujący się starszymi bohaterami (ludzie mający ponad 35 lat, krasnoludy mające ponad 90, elfy mające ponad 100, halfingi mające ponad 70 lat) wykonują dwa rzuty. Pierwszy wskazuje „naturalny” kolor włosów. Jeżeli okaże się, że drugi rezultat wskazuje na kolor biały, oznacza to, że z biegiem czasu bohater osiwiał.

W tabeli opisano kolory włosów charakterystyczne dla bohaterów z Imperium, Jאלowej Krainy, Bretoni, Albionu i Kisleva. Jeśli bohater pochodzi z krain innych, niż wymienione, MG powinien pozwolić na pewne zmiany. Dla przykładu, krasnoludy i ludzie pochodzący z Norski powinni rzucać 3K20, a Tileańczycy lub osoby pochodzące z Estalii 3K10+70. Bohaterowie z Arabii mogą rzucać 1K6+94.

KOLOR OCZU

Tę tabelę używamy do określenia koloru oczu bohatera.

Występujące w niej kolory odpowiadają tym, które występują wśród bohaterów pochodzących z Imperium, ale również dobrze można ich użyć przy osobach, pochodzących z Jאלowej Krainy, Bretoni, Albionu i Kisleva. Jeśli bohater urodził się w innej krainie, MG może zastosować rozmaite modyfikatory. Na przykład, gracze posługujący się krasnoludami i ludźmi, pochodzącymi z Norski mogą rzucać 2K20 lub 3K20, a Tileańczycy, Estaliańczycy i Arabowie mogą posługiwać się rzutem 3K10+70 lub nawet K10+90.

Gracze mogą odrzucić niektóre z kombinacji kolorów włosów i oczu, jeśli ich połączenie kłóci się z poczuciem estetyki. Prawdopodobnie najlepiej będzie najpierw losować kolor włosów, po czym dopiero określać kolor oczu, aż do momentu, w którym zadowolony on gracza. Dodatkowo, MG może zdecydować, że istnieje 1% szansa na to, że dana osoba ma oczy różnych kolorów; chociaż sprawia to, że taki bohater jest ciekawy i łatwy rozpoznawalny, w niektórych miejscach może być to poczytane za znak Chaosu...

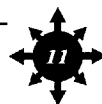
Rzut K100	Rasa			
	Ludzie	Krasnoludy	Elfy	Halfingi
01-05	Jasnoszary	Jasnoszary	Jasnoszary	Jasnoszary
06-10	Jasnoszary	Jasnoszary	Szaroniebieski	Niebieski
11-15	Szaroniebieski	Niebieski	Szaroniebieski	Niebieski
16-20	Szaroniebieski	Niebieski	Niebieski	Orzechowy
21-25	Niebieski	Orzechowy	Niebieski	Orzechowy
26-30	Niebieski	Jasnobrzązowy	Zielony	Orzechowy
31-35	Niebieski	Jasnobrzązowy	Zielony	Jasnobrzązowy
36-40	Zielony	Jasnobrzązowy	Jasnobrzązowy	Jasnobrzązowy
41-45	Orzechowy	Jasnobrzązowy	Jasnobrzązowy	Miedziany
46-50	Orzechowy	Miedziany	Miedziany	Brązowy
51-55	Jasnobrzązowy	Miedziany	Brązowy	Brązowy
56-60	Jasnobrzązowy	Brązowy	Brązowy	Brązowy
61-65	Jasnobrzązowy	Brązowy	Brązowy	Brązowy
66-70	Jasnobrzązowy	Brązowy	Brązowy	Brązowy
71-75	Brązowy	Brązowy	Ciemny brąz	Brązowy
76-80	Brązowy	Brązowy	Ciemny brąz	Brązowy
81-85	Brązowy	Ciemny brąz	Srebrny	Ciemny brąz
86-90	Ciemny brąz	Ciemny brąz	Niebiesko purpurowy	Ciemny brąz
91-95	Ciemny brąz	Niebiesko purpurowy	Srebrno zielony	Ciemny brąz
96-00	Purpurowy	Purpurowy	Czarny	Ciemny brąz

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE

Tabela zamieszczona obok zawiera pewne osobiste cechy fizyczne, przy pomocy których można sformułować podstawowy opis bohatera. Przy niektórych z nich podano proponowane modyfikatory cech, MG może ich użyć przy losowaniu BN, a nawet zastosować je do bohaterów, ale tylko w tym wypadku, gdy jest pewny, że gracze zaakceptują zarówno złe, jak i dobre rzuty.

Większość osób ma K6-2 Cech Charakterystycznych (wynik 0 lub mniej traktuje się jako 0).

Rzut K100	Cecha	Modyfikator charakterystyki
01-02	Duży nos	żaden
03-05	Płaski nos	żaden
06-07	Haczykowaty nos	żaden
08-10	Szrama na twarzy	-10 Ogd
11-12	Jedno oko	US x 0.5
13-15	Jedna ręka	-10 Zr
16-17	Charyzmatyczne oczy	+10 Ogd
18-20	Atrakcyjna twarz	+10 Ogd
21-22	Potężna budowa ciała	+10% wagi
23-25	Wielki brzuch	+10% wagi
26-27	Kulawy	-1 Sz (minimum 2)



28-30	Lysy	żaden
31-32	Bardzo długie włosy	żaden
33-35	Kręcone włosy	żaden
36-40	Wypadające włosy	żaden
41-42	Bardzo krótkie włosy	żaden
43-45	Garbienie się	żaden
46-47	Szeroka klatka piersiowa	+1 S
48-50	Wysoki	+10 CP
51-52	Niski	-1 Sz (minimum 2), -10% wagi
53-55	Chudy	-10% wagi
56-57	Bardzo blada cera	żaden
58-60	Cera z bliznami po wrzodach	-10 Ogd
61-62	Szyderczy sposób bycia	-5 Ogd
63-65	Arogancki wyraz twarzy	-5 Ogd, +5 CP
66-67	Polamane zęby	-10 Ogd
68-70	Bardzo białe zęby	+5 Ogd
71-72	Seplenienie	-10 Ogd
73-75	Jąkanie się	-10 do testów porozumiewania się
76-77	Bardzo czysty głos	+5 do testów porozumiewania się
78-80	Mocny akcent	-5 do testów porozumiewania się
81-82	Donośny głos	+5 CP, -5 Ogd
83-85	Krzaczaste brwi	żaden
86-87	Duże uszy	żaden
88-90	Wąsy	żaden
91-92	Znamię	żaden
93-95	Krótkie nogi	-1 Sz (minimum 2)
96-97	Niezgrabne ręce	-10 Zr
98-00	Długie paznokcie	żaden



MIEJSCE URODZENIA

Poniższa lista miejscowości podaje przykłady miejsc, z których mogą pochodzić bohaterowie rozpoczynający grę w Imperium, zwłaszcza w Altdorfie, mieście, w którym rozpoczyna się kampania **Wewnętrzny wróg**. Tabelę można przerobić tak, by była pomocna w czasie przygód, rozpoczynających się w innych częściach Imperium.

Tabela pochodzenia nr 1: Z Imperium.

Rzecz. K.100	Pochodzenie
01-25	Altdorf (miasto)
26-50	Altdorf (okolice)
	01-06 Teufelfeuer
	07-11 Rechtlich
	12-17 Heiligien
	18-23 Gluckshalt
	24-29 Harts Klein
	30-35 Schlafbild
	36-41 Hochloff
	42-47 Rottefach
	48-53 Walfen
	54-59 Furtild
	60-65 Grossbad
	66-71 Bundesmarkt
	72-77 Brauenwurt
	78-83 Dorchen
	84-89 Geldrecht
	90-95 Kaldach
	96-00 Autler
51-54	Grunburg
	01-50 Grunburg
	51-62 Aussen
	63-70 Silberwurt
	71-85 Kleindorf
	86-00 Hornlach

Przyjmujemy, że niewiele osób opuszcza swe rodzinne strony, dlatego cudzoziemcy będą dość nieliczni. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy powinni pochodzić z Imperium (chyba, że MG ma powody, by pochodzili skądinąd). Jeśli któryś z BN pochodzi z części świata, która nie została jeszcze wystarczająco opisana, MG nie musi wchodzić się w szczegóły – ale miejsce pochodzenia nie powinno być dane graczowi do wyboru. Mapy w podręczniku **WFRP** i w scenariuszach, wchodzących w skład

55-59	Auerswald
	01-50 Auerswald
	51-60 Dresschler
	61-70 Gladisch
	71-80 Koch
	81-90 Sprinthof
	91-00 Steche
60-63	Delberz
	01-55 Delberz
	56-70 Mittelmund
	71-85 Schwarzmarkt
	86-00 Turmgever
64-67	Dunkelburg
	01-58 Dunkelburg
	59-65 Barfshiem
	66-72 Gemusenbad
	73-78 Harke
	79-85 Ruhfurt
	86-92 Schattental
	93-00 Steindorf
68-71	Carroburg
	01-50 Carroburg
	51-60 Anseldorf
	61-70 Dunkelbild
	71-80 Punzen

kampanii **Wewnętrzny wróg** pokazują położenie miejsc wskazanych w tabelkach.

Ludzie

Aby określić miejsce pochodzenia bohaterów-ludzi użyj **Tabeli pochodzenia nr 1**.

72-74	81-90 Schattenlas
	91-00 Weidemarkt
	Schoppendorf
	01-50 Schoppendorf
	51-60 Brasthof
	61-70 Esselfurt
	71-80 Priestlicheim
	81-90 Ripdorf
	91-00 Zeder
75-77	Stimmigen
	01-60 Stimmigen
	61-70 Merretheim
	71-80 Misthausen
	81-90 Naffdorf
	91-00 Pfeiffer
78	Blutroch
79	Weissbruck
80	Bögenhafen
	01-50 Bögenhafen
	51-62 Finsterbad
	63-75 Ardlich
	76-88 Herzhold
	89-00 Grubevon
81-83	Kemperbad
	01-50 Kemperbad
	51-62 Berghof
	61-70 Branderburg
	71-80 Jungbach
	81-90 Ostwald
	91-00 Stockhausen

84-86	Ubersreik 01-51 Ubersreik 51-57 Buchedorf 58-64 Flussberg 65-71 Geissbach 72-88 Halheim 89-95 Messingen 96-00 Wurfel
87	Helmgart
88	Marienburg
89-90	Nuln 01-60 Nuln 61-80 Wissenburg 81-00 Pfeildorf
91	Averheim
92	Streissen
93	Wurtbad
94	Talabheim
95	Middenheim 01-60 Middenheim 61-80 Bergsburg 81-00 Salzenmund
96-00	Cudzoziemiec - rzut w Tabeli pochodzenia nr 2.

Tabela pochodzenia nr 2: Spoza Imperium

K100	Pochodzenie
01-25	BRETANIA 01-12 L'Anguille 13-24 Bordeleaux 25-36 Brionne 37-48 Couronne 49-62 Gisoroux 63-74 Mousillon 75-88 Parravon 89-00 Quenelles
26-45	KISLEV 01-25 Erengard 26-75 Kislev 76-00 Praag
46-70	ESTALIA 01-50 Bilbali 51-00 Magritta
71-90	TILEA 01-20 Luccini 21-40 Miragliano 41-60 Remas 61-80 Sartosa 81-00 Tobarro
91-98	GRANICZNE KSIĘSTWA
99-00	INNE 01-20 Norska 21-45 Arabia 46-70 Albion 71-85 Południowe Krainy 86-00 Stepy

Krasnoludy

Większość krasnoludów będzie pochodziła z tych samych miejscowości co ludzie, gdyż ci krasnoludowie, którzy zostają poszukiwaczami przygód są dość „uczłowieczeni”. Aby określić pochodzenie krasnoluda, wykonaj rzut wg poniższej tabeli:

Rzut K100 Pochodzenie

01-75	Wykonaj rzut przy użyciu Tabeli pochodzenia nr 1
76-00	Wykonaj rzut przy użyciu Tabeli pochodzenia krasnoludzkiego

Tabela pochodzenia krasnoludzkiego	
Rzut K100	Pochodzenie
01-20	Norska
21-50	Szare Góry
51-00	Góry Krańca Świata 01-12 Karak-Azgal 13-24 Karak-Azul 25-36 Czarny Szczyt 37-52 Karaz-a-Karak 53-64 Karak-Varn 65-76 Zhuffbar 77-88 Karak-Kadrin 89-00 Karak Ungor

Zwróć uwagę, że niektóre z tych Twierdz już nie istnieją; na przykład, Karak-Azul i Karak-Azgal zostały zniszczone przez gobliny ze szczerpu Złamanych Nosów. Krasnoludy pochodzące z tych miejsc, znają los rodzinnej siedziby, albo i nie.

Elfy

Zwykle elfy nie pochodzą z tych samych miejsc, co przedstawiciele innych ras. Ponieważ bohaterowie powinni być tylko elfami leśnymi, ilość miejsc, z których pochodzą jest dość ograniczona. Poza tym elfy nie mówią o tym, skąd pochodzą, gdyż obawiają się, że takie informacje mogą zostać wykorzystane przez ich wrogów. Dlatego właśnie większość z nich określa swoje rodzinne strony jako „Las”. Jeśli się ich przyciśnie – i o ile ufają osobie pytającej – mogą wskazać konkretny las, ale nie powiedzą nazwy samej osady.

Jeśli miejsce pochodzenia elfa-bohatera jest dla ciebie ważne, możesz użyć tabeli podanej wcześniej w tym dodatku, a służącej generowaniu elfich imion. Zrób to według schematu: Element 1, Element 1, Element 2. Wylosowana nazwa może zostać przedzielona myślnikiem (tak jak w nazwach Terr-Edriel, Far-Farcoral lub Ullialor-Galief).

Aby losowo określić ojczysty las, użyj poniższej tabelki:

Rzut K100	Ojczysta
01-10	Las Drak Wald
11-25	Wielki Las
26-35	Reikwald
36-75	Laurelor
76-80	Lustrzane Pustkowia
81-95	Athel Loren
96-00	Bois Delouere (Bretonia)

Halflingi

Halflingi są bardzo dobrze zintegrowani ze społeczeństwem ludzkim, dlatego można ich spotkać prawie wszędzie tam, gdzie osiedlają się ludzie. Nie można jednak nie doceniać znaczenia Krainy Zgromadzenia. Aby określić miejsce pochodzenia bohatera – halflinga wykonaj rzut kością, a rezultat odczytaj z poniższej tabeli:

Rzut K100 Pochodzenie

01-59	Kraina Zgromadzenia
60-00	rzut w Tabeli pochodzenia nr 1

JĘZYKI

Co oczywiste, języki jakimi mówi bohater są uzależnione głównie od miejsca, z którego pochodzi. Tabela na stronie 291 podręcznika WFRP pokazuje w jaki sposób podzielone są języki i dialekty Starożytności. By uniknąć trudności w czasie gry, MG powinien pozwolić, by nowo wylosowani bohaterowie dość płynnie posługiwali się reikspielskim nawet w tych przypadkach, gdy pochodzą z jakiegoś odległego kraju. Oczywiście, do gry można wprowadzić wiele ciekawych wątków ubocznych, opierających się na nieznaności języka przez któregoś z bohaterów, ale nie powinny one zdominować rozgrywki.

95% bohaterów, wylosowanych przy użyciu Tabeli pochodzenia nr 1 jako swym językiem ojczystym będzie się posługiwało reikspielskim dialektem starożytności, a następne 4,98% pochodzi z miejsc, w których mówi się innymi dialektami tegoż języka. Pozostali, pochodzący z dalekich krajów bohaterowie mówią językiem całkowicie różnym od tego, którym mówią wszyscy dookoła, dlatego MG muszą być albo elastyczni (pozwolili graczom, by ich bohaterowie mówili dwoma językami), albo muszą radzić sobie z bohaterem, który nie rozumie co się do niego mówi...

HISTORIA RODZINY

Dla niektórych wiedza o historii rodziny ich bohatera może być ważna. Pomaga to opisać go bardziej szczegółowo. Wiadomości i reguły opisane w tej części dodatku są opcjonalne, szczególnie w przypadku bohaterów – jako MG możesz zrezygnować z rezultatów rzutów, które ci nie odpowiadają lub je zmienić.

Bracia i siostry

Rasa BG	Liczba rodzeństwa	Różnica wieku
Człowiek	K6-1 1	3K4-3
Elf	K6-1	3K10
Krasnolud	K4-1	2K10
Halfling	2K4-2 2	2K6-2

- Jeśli rezultat wynosi 6, rzuć powtórnie i do rezultatu dodaj 4.
 - Jeśli rezultaty obu rzutów wyniosą 4, rzuć powtórnie i do rezultatu dodaj 3. Jeśli wynik tych rzutów będzie znowu w obu wypadkach równy 4, rzuć po raz trzeci i do wyniku dodaj 6.
- Każde z rodzeństwa ma równe szanse, by być mężczyzną lub kobietą i równą szansę, by być młodszym lub starszym od bohatera. Jeśli różnica wieku wyniesie 0, istnieje 20% szans na to, że bohater jest bliźniakiem (lub trojaczkiem, czy co tam jeszcze...). Bliźnięta, trojaczki i tym podobne, mają 10% szans na to, że są identyczne.

Rodzice

Rzuc K100, a wynik rzutu sprawdź w poniższej tabeli. Dowiesz się w ten sposób, czy rodzice bohatera wciąż żyją.

01-25	Oboje rodzice żyją
26-45	Ojciec nie żyje
46-60	Matka nie żyje
61-00	Oboje rodzice nie żyją

Im bohater jest starszy, tym szansa, że jego rodzice umarli jest większa. Rzut kością zmodyfikuj w oparciu o poniższe wiadomości:

Człowiek: Dodaj 10 za każde pełne 10 lat ponad 20.

Elf: Dodaj 20 za każde pełne 20 lat ponad 160.

Krasnolud: Dodaj 10 za każde pełne 20 lat ponad 120.

Halfling: Dodaj 10 za każde pełne 10 lat ponad 50.

Poniższa tabela pomoże ci określić wiek żyjących rodziców.

Człowiek: 15+K6 lat starszy od najstarszego dziecka.

Elf: 60+K20 lat starszy od najstarszego dziecka.

Krasnolud: 40+2K10 lat starszy od najstarszego dziecka.

Halfling: 30+K10 lat starszy od najstarszego dziecka.

Żona i dzieci

W celu sprawdzenia, czy bohater ma własną rodzinę posłuż się poniższą tabelą:

Wiek	Człowiek	Elf	Krasnolud	Halfling
16-20	30%/25%	-	-	-
21-30	60%/55%	-	-	-
31-40	80%/75%	-	-	-
41-50	65%/80%	-	-	20%/15%
51-60	40%/75%	10%/5%	-	50%/45%
61-70	20%/60%	25%/15%	10%/5%	65%/60%
71-80	10%/40%	40%/25%	25%/15%	80%/75%
81-90	5%/20%	60%/35%	40%/25%	80%/75%
91-100	-	70%/40%	60%/35%	80%/80%
101-110	-	80%/45%	70%/40%	80%/80%
111-120	-	85%/50%	80%/45%	75%/80%
121-130	-	90%/55%	85%/50%	65%/75%
131-140	-	90%/60%	80%/55%	55%/70%
141-150	-	95%/65%	75%/60%	30%/50%
151-160	-	95%/70%	70%/65%	5%/25%
161-170	-	95%/75%	65%/70%	-
171-180	-	95%/80%	60%/70%	-
181-190	-	95%/85%	30%/65%	-
191-200	-	85%/90%	5%/35%	-
201-210	-	55%/95%	-	-
211+	-	30%/95%	-	-

Liczba przed kreską oznacza procentową szansę na to, że bohater ma żyjącą żonę, natomiast liczba po kresce oznacza procentową szansę na to, że ma jeszcze dzieci. Liczbę dzieci wylosuj przy pomocy tabeli *Bracia i siostry*, zamieszczonej powyżej. Wiek najstarszego z dzieci można określić wg tabeli, trzymając się wskazówek, przeznaczonych do określenia wieku rodziców, wstawiając zamiast ich wieku wiek bohatera, a wynik odczytując w sposób odwrotny. Jeśli masz na to ochotę, w podobny sposób możesz wylosować szwagrów, ciotki, wujów, kuzynów i Bóg jeden wie, kogo jeszcze, aż do kilkudziesięciu pokoleń w tył.

Szczególnie niziołki są bardzo dumne ze swego pochodzenia, ale wiedza o takiej ilości przodków może dostarczyć bardzo ciekawego tła (a od czasu do czasu pomysłu na przygodę) każdemu bohaterowi.

Co oczywiste, będziesz musiał odrzucić wszelkie anomalie – powyższych informacji powinien używać się tylko wtedy, gdy chce się nieco ożywić bohatera czy ubarwić jakiegoś BN. Jednak nawet anomalie mogą zaszczerpić w tobie jakiś pomysł. pomyśl sobie, człowiek mający 22 lata, matka nie żyje,

nie ma ani siostr, ani żony – ale ma czwórkę dzieci, z których najstarsze ma zaledwie rok. Okazuje się, że żadne z nich nie jest bliźniętami, więc prawdopodobnie wszystkie pochodzą z nieprawego łoża albo może ten mężczyzna utrzymuje harem. Może stwierdzisz, że ta osoba odznacza się głęboką pogardą dla kobiet, używa ich wyłącznie dla przyjemności, ale poza tym nie ma z nimi żadnych kontaktów? Jakim ojcem dla swych dwóch małych córek jest taki facet? I jak zareaguje na bohatera-kobietę?

Zawody członków rodziny

Obierz profesję dla rodziców bohatera (jeśli tak wolisz, to oddzielną dla każdego), postępując według wskazówek na temat tworzenia BN, zamieszczonej w podręczniku **WFRP**. Określisz w ten sposób klasę zawodową, końcową profesję i przebieg kariery przodków bohatera. Informacji tych użyj do ubarwienia swego bohatera – być może jego matka była czarodziejką, a ojciec zwykłym cyrkowcem. Może to też doprowadzić do sytuacji, w której okaże się, że strażnik dróg jest synem banity!

Jeśli chcesz, możesz nawet określić profesję swego rodzeństwa i innych krewnych – jeśli ktoś z rodziców było rzemieślnikiem, wtedy przynajmniej jedno z rodzeństwa będzie prawdopodobnie prowadzić rodzinny interes, ale w innym przypadku masz wolny wybór, postępuj po prostu według zasad podanych w podręczniku.

POZIOM SOCJALNY

Ta nowa i całkowicie opcjonalna zasada pozwala ci na wprowadzenie do testów **Oglady i Cech Przywódczych** wykonywanych przez osoby, pochodzące z różnych poziomów społecznych dodatkowych modyfikatorów.

Określenie Poziomu Socjalnego

Poziom socjalny bohatera jest miernikiem respektu, jakim dana osoba cieszy się w społeczeństwie; respektu składającego się z szacunku, zaufania, nieufności, niesmaku i strachu. Początkowy poziom socjalny jest podany w oparciu o profesję bohatera.

Uwagi

Reputacja szpiega i jego Poziom Socjalny jest uzależniony od tego, za kogo się pokłaje.

Reputacja magów wzrasta (bądź maleje) wraz ze wzrostem ich poziomu, w tempie jednego punktu na poziom. Elementalista 4 poziomu cieszy się Poziomem Socjalnym równym +4, a nekromanta poziomu 3 ma Poziom Socjalny równy -3.

Zakładamy, że kapłani są wyznawcami bóstw, których religia jest w Imperium dozwolona. Ci, którzy czczą zakazanych bogów (patrz kampania **Wewnętrzny wróg** str. 21-22) mają Poziom Socjalny odpowiadający ich „kamufłażowi”. Ci, którzy nie mają takiej profesji powinni być traktowani jako zli czarodzieje – ale to trwa niezbyt długo!

Podstawowa profesja szlachcica to Poziom Socjalny równy +2. Dostyć bogaty szlachcic, taki, który posiada ziemię, ma Poziom Socjalny wynoszący +3 lub +4, Elektor będzie miał +5, a Cesarz +6 a nawet +7.

Zmiana Poziomu Socjalnego

Zrób tyle zmian początkowego Poziomu Socjalnego, ile uważasz za stosowne. Jeśli rodzice bohatera byli sławni (lub niesławni), zmień wielkość Poziomu Socjalnego o 1 punkt w kierunku Poziomu rodziców. Strażnik miejski, którego ojciec był kapitanem najemników powinien dostać modyfikator +1.

Ocenę można zmodyfikować jeszcze bardziej, jeśli bohater jest w tym co robi bardzo dobry – Poziom Socjalny jest również miarą estymy, jaką dany bohater się cieszy. Wspaniały bakalarz może otrzymać modyfikator +2 do swego Poziomu. Zgodnie z tym samym kryterium, Poziom Socjalny powinien zostać zmniejszony, jeśli bohater jest kiepski w tym co robi. Mimo wszystko, nie powinieneś dokonywać zbyt dużych zmian w Poziomie Socjalnym – tylko



Poziom Socjalny w zależności od profesji

Poziom Socjalny równy -3	
Zabójca	Oprawca
Poziom Socjalny równy -2	
Rajfur	Gladiator
Żebrak	Herszt banitów
Oprych	Handlarz niewolników
Porywacz zwłok	
Poziom Socjalny równy -1	
Podżegacz	Przemysłowiec
Ochroniarz	Złodziej
Łowca nagród	Hiena cementarna
Poborca podatkowy	Szarlatan
Szuler	Podrabiaacz monet
Hipnotyzer	Demagog
Strażnik więzienny	Paser
Banita	Falszeryz
Zabijaka	Rozbójnik
Szczurołap	Reketer
Bydłokrad	Znany, zły lub chaotyczny
Służący	Czarodziej poziomu 1 Demonolog poziomu 1 Nekromanta poziomu 1
Poziom Socjalny równy 0	
Uczeń alchemika	Pilot
Czeladnik rzemieślnika	Poszukiwacz złota
Przewoźnik	Gawędziarz
Woźnica	Goniec
Rybak	Skryba
Cyrkowiec	Żeglarz
Gajowy	Wieszczek
Zielarz	Żołnierz
Pasterz	Zak
Myśliwy	Mytnik
Robotnik	Handlarz
Żołnierz okrętowy	Traper
Milicjant	Strażnik miejski
Poganiacz mulów	Uczeń czarodzieja
Wędrowny kramarz	Drwal
Uczeń medyka	
Poziom Socjalny równy +1	
Druid	Rycerz najemny
Inżynier	Bombardier
Nowicjusz	Prawnik
Minstrel	Sierżant najemników
Aptekarz	Nawigator
Strażnik dróg	Medyk
Giermek	Saper
Zabójca trolli	Bakałarz
Alchemik	Kapitan
Balastyk	Strzelec
Rzemieślnik	Czarodziej poziomu 1
Zwadźca	Elementalista poziomu 1
Odkrywca	Iluzjonista poziomu 1
Poziom Socjalny równy +2	
Szlachcic	Szampierz
Kapłan poziomu 1	Kapitan najemników
Kapłan druidzki poziomu 1	Łowca czarownic
Zabójca gigantów	
Poziom Socjalny równy +3	
Rycerz zakonny	

naprawdę doskonalili bohaterowie mogą osiągnąć ten sam Poziom Socjalny, co bogaty i wpływowy szlachcic, a uzyskanie Poziomu równego cesarskiemu jest, oczywiście, całkowicie niemożliwe.

Znaczna większość obywateli Imperium ma Poziom Socjalny równy 0. Jeżeli kiedykolwiek nie wiesz jak ocenić danego bohatera, przyjmij, że ma on Poziom Socjalny równy 0. Dzięki temu zwykli ludzie nie mają problemów w kontaktach między sobą.

Zastosowanie Poziomu Socjalnego

Za każdym razem, gdy dwaj bohaterowie o różnych Poziomach Socjalnych znajdują się w sytuacji, która wymaga użycia testu **Oglady** lub **Cech Przywódczych**, powinieneś zmodyfikować te cechy o 10 za każdy punkt różnicy. Używaj tego wybiórczo.

Na przykład, Franz Heiligmann, kapłan Shalyi 2 poziomu, próbuje przekonać Hansa – drwala, by ten złożył mały datek na budowę nowego hospicjum. Kult Shalyi jest w Imperium kultem uznanym, dlatego Franz może użyć swego Poziomu Socjalnego +3; Poziom ten u Hansa jest równy zeru, wobec czego Franz ma modyfikator +30 do swego testu **Ogd.** Jako kapłan 2 poziomu, Franz posiada również umiejętność *krasomówstwo*, ale MG stwierdza, iż ponieważ obaj rozmówcy są w tej chwili sami, nie można jej skutecznie użyć, wobec czego kapłan musi polegać jedynie na swej **Ogladzie** i modyfikatorze wynikającym z Poziomu Socjalnego. Mimo to, modyfikator +30 do **Oglady** wynoszącej 45 daje 75% szansę sukcesu.

Rozważmy teraz przykład Zardoga Niemowy, oprawcy, który był zatrudniony u pewnego szlachcica. Obecnie bez pracy, ponieważ wykonał kilka nieprzyjemnych ćwiczeń na osobie, która okazała się kuzynem jego ostatniego pracodawcy. W tej chwili wiąże koniec z końcem, łamiąc nogi wrogom szefa pewnego wielkomijskiego gangu. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że jednej z ostatnich ofiar pozostawił przez zapomnienie język, wskutek czego miejska Straż właśnie złożyła mu wizytę. Strażnik miejski ma Poziom Socjalny równy 0, ale Poziom Zardoga wynosi -3. Modyfikator -30 zastosowany do **Oglady** Zardoga wynoszącej 29 oznacza, że jeśli nasz bohater ma zamiar polegać wyłącznie na uroku osobistym, sprawy nie wyglądają dla niego zbyt różowo. Oczywiście, może wyjaśnić, że on nigdy nie spartaczyłby tak roboty, po czym proponuje strażnikowi zapoznanie się z najnowszymi przyrządami i technikami. Dzięki możliwemu do zrozumienia podziwowi strażnika dla jego kolekcji narzędzi, ujemny modyfikator Zardoga może w pewnym momencie przeistoczyć się w modyfikator pozytywny – co da Zardogowi przyzwoitą 59% szansę uniknięcia kłopotów.

Podobnie jak w przypadku wszystkich innych testów i modyfikatorów, Poziom Socjalny nie powinien być używany w kontaktach pomiędzy członkami drużyny. Oprócz tego, MG ma prawo zignorowania lub zmiany rezultatów, które nie mają sensu lub które kolidują z czymś wcześniej zaplanowanym.



Przykład tworzenia bohatera

Zdecydowałem się wylosować nowego bohatera, używając przy tym wszystkich zasad, zamieszczonych w tym dodatku. Stwierdziłem, że w czasie losowania sprawdzę czym będzie się wyróżniał ten osobnik. Pod koniec tego przykładu będę dysponował kimś, kto jest nie tylko osobą wylosowaną przy użyciu zasad z tej książki; będę miał całkowicie określonego bohatera gry fabularnej.

Rasa – 2 na K6. Człowiek. No tak, połowa bohaterów to ludzie.

Płeć – 3 na K6. Mężczyzna. No tak, połowa ludzi to faceci.

Klasa – 3 na K4. Łotr. Acha! Tu cię mam! Robię notatkę, że jego **I** musi wynosić ponad 30.

Imię – 106 na K1000. Bernhard(t). Całkiem zwyczajne imię, ale chyba zatrzymam „t” po to, by dać mu trochę klasy. Wynisłonicie nazwiska zachowam na koniec, kiedy będę już znał więcej szczegółów. To tak na wypadek, gdybym chciał coś specjalnego.

Charakter – Powinien być neutralny, chyba, że profesja będzie jakaś dziwna.

Wiek – 21 na K6. Jak na nowego, całkowicie przeciętnie.

Wzrost – 13 na 2K10. 177cm. Nie specjalnego.

Waga – Budowa 4 na K6, co oznacza budowę przeciętną, ale waga wynosi 92 na K100, czyli 90 kilo! Nie ma jeszcze nadwagi, ale chudy to on nie jest.

Włosy – 3 na K100. Białe. Jest jeszcze zbyt młody, by osiwieć. Albinos? Mhm... Kiepski rzut.

Oczy – 85 na K100. Brązowe.

Cechy charakterystyczne – 4 na K6 daje Bernhardtowi dwie takie cechy. 73 na K100 to... – tak, świetnie – jest jąkała. Dzięki temu ma umyjny modyfikator -10 do testów umiejętności, związanych z porozumiewaniem się. A 89 na K100 daje mu wasy. Pewnie też białe. Gość ma 21 lat, a wygląda na 50.

Profesja – 25 na K100. Nie wierzę. Żebrak. Tłuściutki, 21 letni żebrak-jąkała. W-w-w-wspañiale. „Hej, p-p-p-p-panie, m-m-m-mógłbyś dać m-m-m-m-miedzianka?” – „Odwal się, tłuściochu.”

Przebieg kariery – Na razie zostawię tu puste miejsce.

Profesje wyjątkowe – Nasz chłopczyk może kiedyś zostać ochroniarzem, szczurołapem lub reketerem. Oto ktoś, kto ma cel w życiu.

Charakterystyka początkowa – Wylosowałem: **Sz 5, WW 29, US 30, S 3, Wt 3, Zw 6, I 37, A 1, Zr 34, CP 32, Int 28, Op 36, SW 34, Ogd 24**. Większość cech ma średnią wielkość, chociaż **Opanowanie i Siła Woli** sugerują kogoś dość twardego. Moją ciężką artylerią jest prędkość (**Szybkość 5**), szybki refleks (**Inicjatywa 37**) i **Ogłada 24**. Jakoś nie mogę uwierzyć w **Ogładę**, zwłaszcza, że jękanie się sprawia, że w większości wypadków wielkość tej cechy będzie wynosić tylko 14. Nie dość, że klient jest żebrakiem, to jeszcze jest napastliwy. „W-w-w-w-śladzaj pieniądze do tej miski, f-f-f-facet!” Świetnie! Równie dobrze mógłby próbować walić kijem. Jednak ponieważ testy żebrania wykonuje się na średniej **SW** i **Ogd**, może uda mu się powstrzymać od obelg, aż do wrzucenia monet do miski, w przeciwnym wypadku zajmą się nim strażnicy miejscy.

Rozwinięcia – **WW +10, US +10, Wt +1, Zw +2**. Wezmę **Wt +1**. Jeśli nie może być nikim innym, Bernhardt będzie przynajmniej twardzielcem.

Charakterystyka obecna – **Sz 5, WW 29, US 30, S 3, Wt 4, Zw 6, I 37, A 1, Zr 34, CP 32, Int 28, Op 36, SW 34, Ogd 24**.

IMIE Bernhardt der Stotterer		RASA Człowiek	PŁEĆ Męska	KLASA ZAWODOWA Łotr	CHARAKTER Neutralny														
WIEK 21 lat	WZROST 177 cm	WAGA 90 kg	WŁOSY Białe	OCZY Brązowe	OPIS Jękanie się, wasy														
OBECNA PROFESJA Żebrak		PRZEBIEG KARIERY		PROFESJE WYJĄTKOWE Ochroniarz, Szczurołap, Reketer															
CHARAKTERYSTYKA																			
Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd						
5	29	30	3	3	6	37	1	34	32	28	36	34	24						
POCZĄTKOWA						SCHEMAT ROZWOJU													
						+10	+10	+1	+2										
AKTUALNA						6	29	30	3	4	6	37	1	34	32	28	36	34	24
BRON RĘCZNA		I	WW	O	P	UMIĘTNOŚCI				UMIĘTNOŚCI 2									
ciężki kij noż		-10 +10		-2 +10	-20	Wyposażenie bardzo szybki żebrak waz ukrywanie się w mieście Sekretny język złodziei				Sekretny znak złodziei cichy chód w mieście Mocna głowa									
BRON STRZELECKA		K	D	M	SE	Ład	PUNKTY PANCERZA												
nie		2	n	10	3	10													
ZBROJA		UMIĘJSCOWIENIE		WO		WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY													

CZARY		Poz	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT	PUNKTY PRZEZNACZENIA							
								3							
								PUNKTY MAGII							
								POZIOM MOCY							
								PUNKTY DOŚWIADCZENIA							
EKWIPUNEK		gadzi	WO	TEMPO RUCHU		m/40s	m/min	tan/1s							
Miska żebracza Ciekły olej Opłonek ołtarza Butelka kisielowej gorzalki		Kisielec		OSTROŻNIE		12	72	4,1							
				NORMALNIE		24	144	8,2							
				BIEGNAC		96	576	33,3							
				ZNANE JĘZYKI		PSYCHIKA I ZDROWIE		PUNKTY OBLĘDU							
				Wieloletni złodziei											
ŁĄCZNIE:				HISTORIA											
MAJĄTEK		gadzi	WO	MIEJSCE URODZENIA		Sprothof									
3 złotych koron		but		ZAWÓD RODZICÓW		Wieloletni/ Alcenzia czarodziejki									
				RODZINA		3 siostry w wieku: 28, 25, 15 lat									
				POZIOM SOCJALNY		2		RELIGIA							
				TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA											
		Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY													

Broń ręczna – jako żebrak Bernhard(t) dostaje noż i ciężki kij. Ten ostatni jest traktowany jako *improvizowana* broń ręczna. Być może zauważyliście, że Bernhardt nie należy do mistrzów walki.

Broń strzelecka – Nic. Oczywiście, zawsze może rzucić nożem, ale będzie się to liczyło jako użycie *improvizowanej* broni strzeleckiej.

Umiejętności – Mój bohater ma 21 lat, ma więc K4+1 umiejętności początkowych, oprócz tych, które otrzymuje dzięki swojej profesji. Aha. 1 na K4. OK. Na K100 mamy 69, czyli *uspinaczkę* i 41 czyli *bardzo szybko*. To zmienia jego **Szybkość** do 6! Ten facet biega w drużynie Reikwaldzkie Łotry! Jego profesja daje mu *zebractwo* (nie!), *ukrywanie się w mieście*, *sekretny język* – *złodziei*, *sekretny znak* – *złodziei*, *cichy chód w mieście* i, po wyrzuceniu 25 na K100 – *mocną głowę*. Aaaaach! Zaczynam rozumieć tego gościa.

Punkty pancerza/Czary – Nie rozmiejszajcie mnie.

Punkty przeznaczenia – 3 na K4. Mam 3. Pójdą w czasie pierwszej sesji.

Poziom mocy/Punkty magii – W tym miejscu będę sobie rysował obrazki.

Ekwipunek – miska żebracza, ciężki kij, nędzne odzienie i butelka kiepskiej gorzalki. Taaa, zapisanie tego wszystkiego nie zajęło zbyt dużo czasu.

Tempo ruchu – Wygląda ładnie **Sz 6**. W metrach na rundę to będzie 12 metrów ostrożnie, 24 normalnie i 96 biegiem! Daje to 11,4 sekundy na 100 metrów. W metrach na minutę mamy 72, 144 i 576. A w kilometrach na godzinę mamy 4,3 km/h ostrożnie, 8,2 km/h normalnie i 33,5 km/h biegiem.

Znane języki – Reikspiel i język złodziei.

Punkty doświadczenia/Psychika i zdrowie – **Punkty Oblędu** – Jak na razie nic, ale mogę się założyć, że mój MG postara się, by Berni złapał coś paskudnego w ciągu pierwszej godziny.

Majątek – 9 na 3K6. Oto z czym rozpoczynamy naszą karierę...

Miejsce urodzenia – 57, a później 88 na K100. Sprothof. To w pobliżu Auerswaldu. Zgodnie z tym, co napisano w dodatku **Śmierć na rzece Reik** jest to mała, biedna wioska, licząca 73 dusze, jest w niej zajazd i najlepszy w całym Reiklandzie wędznon ser. Czemu? nasz chłopczyk opuścił rodzinny dom?

Zawód rodziców – Okazało się, że papa był myśliwym, a mama uczennicą czarodziejki. Pewnie przynosiła do domu boćzek i zamieniała go z powrotem w świntę.

Rodzina – Tabela *Bracia i siostry* daje Bernhardtowi 3 siostry w wieku 28, 25 i 15 lat.

Tabela Rodziców – oooops! – zarówno mama jak i tata już pożegnali ten świat. Zastanawiam się, czy są jacyś dziadkowie?

Żona i dzieci – nic. Nic dziwnego.

Poziom socjalny – Żebrak musi mieć -2. Wątpię, by udało mi się przekonać MG do jakiegś lepszej oceny, co stawia pod znakiem zapytania i tak skromne możliwości wyżebrania pieniędzy.

Religia – To rzecz osobista, bardzo osobista.

Podsumujmy więc, kogóż to wylosowaaliśmy. Bernhardt der Stotterer. Szczęśliwe dzieciństwo, dlatego wyrósł duży i silny. Ale rodzice zginęli – być może zostali zabici przez gobliny – i chłopiec musiał zaopeczkować z surnymi trzema siostrami. Nie podolał zadaniu, stoczył się do rynsztoka i został nędzarzem. Tak oto zaczynamy się jego przygody.

IMIE RASA PŁEĆ KLASA ZAWODOWA CHARAKTER

WIEK WZROST WAGA WŁOSY OCZY OPIS

OBECNA PROFESJA PRZEBIEG KARIERY PROFESJE WYJŚCIOWE

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
POCZĄTKOWA														
Schemat rozwoju														
AKTUALNA														

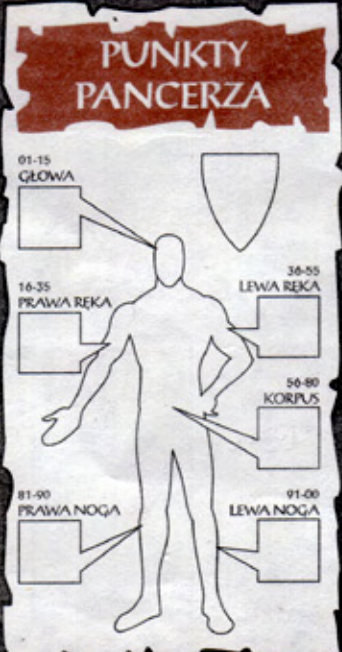
BRONŃ RĘCZNA	I	Ww	O	P

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚCI

BRONŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO



CZARY	Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT	PUNKTY PRZEZNACZENIA

PUNKTY MAGII

POZIOM MOCY

EKWIPUNEK	gdzie	WO

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE			
NORMALNIE			
BIEGNĄC			

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

ZNANE JEZYKI	PSYCHIKA I ZDROWIE	PUNKTY OBŁĘDU

ŁĄCZNIE:

MAJĄTEK	gdzie	WO

HISTORIA
 MIEJSCE URODZENIA
 ZAWÓD RODZICÓW
 RODZINA

ŁĄCZNIE:

POZIOM SOCJALNY
 RELIGIA

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	SZ	WW	US	S	Wt	ZW	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

DODATEK DO GRY

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

cena

20-00zł

GALERIA BOHATERÓW

Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay -
w ponury świat niebezpiecznych przygód.

Ten dodatek zawiera 50 czystych Kart Bohatera, przeznaczonych do użytku w grze fabularnej WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY oraz, dodatkowo, dwie broszurki - pierwsza uzupełnia i rozszerza zasady tworzenia nowych bohaterów, zaś druga jest opisem typowej dla Starego Świata gospody.

Wśród nowych zasad znajdziecie dodatkowe informacje na temat wyglądu fizycznego bohaterów oraz tabele i zestawienia, dotyczące ich miejsc urodzenia i rodzin (liczebności, statusu społecznego, profesji).

Uzupełnieniem drugiej broszury jest szczegółowa mapa gospody „Graf Manfred”. W tej dużej, miejskiej gospodzie można z łatwością rozegrać wiele przygód, może to też być idealne miejsce, z którego bohaterowie wyruszają w świat.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP oraz **WARHAMMER**
są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.

Copyright © 1989 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

**GAMES
WORKSHOP**

