

LEIBER

FANTASY

Tom 1

Kompendium Bohatera



Dodatek do drugiej edycji gry Warhammer Fantasy Roleplay

Przedmowa

(to jest ta nudna część – smakołyki zaczynają się później)

Pomysł dodatku *Liber Fanatica* zrodził się na forum graczy testujących WFRP2, gdzie mogli się oni spotkać, porównać swoje spostrzeżenia i podzielić się nimi z twórcami (którzy w nawale obowiązków wydawniczych nieraz nawet odpowiadali). Wyobraź sobie stu sześćdziesięciu graczy testujących grę w jednym wirtualnym pomieszczeniu, daj im do tego zestaw reguł do omówienia, a będziesz zaskoczony otrzymanymi wynikami.

W moim przypadku wszystko zaczęło się od profesji, które w WFRP1 podzielone były, podobnie jak w D&D, na cztery klasy zawodowe określające zarówno początkowe umiejętności postaci, jak i kolejne, możliwe do osiągnięcia w trakcie gry profesje. Od czasu powstania gry minęło dwadzieścia lat i na przednówku wydania WFRP2 społeczność fanowska uznała owe klasy za przestarzałe. Niestety, w ich miejsce nie pojawiło się nic poza dość długą tabelą losowych profesji podstawowych. Ponieważ brakowało mi owej kategoryzacji, którą zapewniały przestarzałe klasy zawodowe, zasugerowałem na forum stworzenie bardziej wymyślnej postaci klas zawodowych, które ochrzciłem mianem tabel środowiskowych. Jako że niemałej grupie testerów spodobał się mój pomysł, byliśmy wielce zadowoleni, gdy twórcy ogłosili, że kolejna wersja robocza gry będzie miała tabele środowisk. Niestety to, co miało być tabelami środowiskowymi, okazało się być po prostu tabelami do losowego określania koloru oczu, włosów postaci czy też wyglądu ewentualnych kurzajek, w efekcie czego samodzielnie napisałem tabele pochodzenia i pokazałem je Henrikowi Grönbergowi, innemu testerowi, któremu przypadły one do gustu i który wspólnie ze mną poprawił je. Tak zaczęliśmy pisać kolejne artykuły.

Inni gracze także publikowali na forum ciekawe rzeczy. Jude Hornborg, na przykład, przedstawił swoich Dziesięć ważnych pytań, stanowiących uszczegółowienie Dziesięciu ważnych pytań, które pojawiły się chyba w czwartej wersji zasad roboczych. Kładły one nacisk nie tyle na to, kim jest Bohater, ale jak się w niego wcielić. Håkan Cervin stworzył system walki, który zawierał wszystkie elementy jednej z wersji testowych, ale uporządkował je w lepszy sposób niżli czyniła to ówczesnie obowiązująca wersja robocza.

Z dnia na dzień testowanie gry się skończyło. Wydawnictwa Green Ronin i Black Industries, wspomagane przez testerów, uznały system za rozwinięty i wyraziły gotowość przejścia do dalszej fazy wydawniczej. Ponieważ istnienie forum dla graczy testujących grę nie było już niczym uzasadnione, ogłoszono jego zamknięcie. Pośród rzewnych pożegnań ci z nas, którzy coś stworzyli, postanowili powołać grupę, która pracowałaby dalej. Współpracując, chcieliśmy zespolic pojedyncze artykuły w całość i tak stworzony materiał, pochodzący od nas, fanów, podarować społeczności Warhammera. W ten sposób powstała *Liber Fanatica*, która – ku naszemu zaskoczeniu – rychło przerodziła się w serię opracowań fanowskich. To, co czytasz, jest efektem naszej pracy. Ufam, że tak jak ja z tworzenia tego dodatku, tak Ty będziesz czerpał przyjemność z jego użytkowania.

Chciałbym podziękować wielu osobom: przede wszystkim graczom testującym grę, jako że okazali się istną kopalnią pomysłów. Nie mógłbym nie wspomnieć wydawnictwa Black Industries, od którego otrzymaliśmy wsparcie w postaci ponownego otwarcia forum dla zaangażowanych osób, co umożliwiło nam toczenie dysput, z których wiele zaowocowało nowymi pomysłami. Także osoby z Gildii graczy-testerów poświęciły temu opracowaniu wiele swojego cennego czasu – wśród nich pragnąłbym podziękować zwłaszcza Henrikowi, którego pomysły tak często pokrywały się z moimi, że wspólne ich rozwijanie było czymś naturalnym, oraz Jamesowi Walkerdine'owi, który odważnie wziął na siebie brzemień zarówno redakcji *Liber Fanatica II*, jak i przygotowania graficznego obu tomów.

Wim van Gruisen
Redaktor *Kompendium Bohatera*

Nota prawna

Niniejsze kompendium jest całkowicie nieoficjalne i w żaden sposób nie jest autoryzowane przez Games Workshop Limited.

Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2005, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto ich bez pozwolenia, bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszelkie prawa właścicieli zastrzeżone.

Spis Treści

Dziesięć ważnych pytań.....	3
Jude Hornborg	
Srodowisko Bohatera.....	4
Wim van Gruisen	
Motywacje Bohatera.....	15
Henrik Grönberg	
Krótki przewodnik po profesjach.....	21
Wim van Gruisen	
Oblakane profesje.....	22
Wim van Gruisen	
Utracone profesje.....	23
Wim van Gruisen	
Konwersja Bohatera z WFRPL.....	37
Wim van Gruisen	

Wstęp

Liber Fanatica – Tom 1: Kompendium Bohatera wita!

Niniejszy tom poświęcony jest Bohaterom Graczy. Zamieszczone w nim artykuły mają za zadanie zgłębić procesy tworzenia i odgrywania Bohatera poprzez dodanie tła i motywacji do liczb i danych wygenerowanych zgodnie z zasadami umieszczonymi w Księdze Zasad. Ich celem jest wskazanie sposobu, w jaki można sprawić, by pobudki i profesje wzbogacały zarówno Bohaterów, jak i samą grę.

Mając na uwadze, że wielu graczy WFRP2 posiada doświadczenie oraz materiały ze starszej wersji gry, niniejszy tom umożliwia także konwersje pierwszoedycyjnych postaci i profesji.

Wim van Gruisen
Redaktor Kompendium Bohatera

Wersja oryginalna

Redakcja, skład i łamanie: Wim van Gruisen, James Walkerdine
Korekta merytoryczna i techniczna: Håkan Cervin, James Flinders, John Foody, Henrik Grönberg, Jude Hornborg, Robin Low, Martin Oliver, James Walkerdine

Liber Fanatica jest zbiorem artykułów poświęconych grze Warhammer Fantasy Roleplay. Opublikowano w marcu 2005.

Niniejsza publikacja jest udostępniona zainteresowanym nieodpłatnie i nie może być przedmiotem sprzedaży w jakiejkolwiek formie. *Liber Fanatica* może być nieodpłatnie rozprowadzana zarówno w formie papierowej, jak i elektronicznej. Wszystkie części niniejszej publikacji stanowią całość i nie mogą być osobno rozprowadzane bądź publikowane bez pisemnego zezwolenia odpowiedniego autora. Oryginalne materiały pozostają własnością poszczególnych autorów.

E-mail: liber.fanatica@gmail.com

Wersja polska

Tłumaczenie i redakcja: hallucyon

Korekta merytoryczna i techniczna: Karolina „Viriell” Bujnowska, Szymon „Siriell” Gwiazda, Daniel „karp” Karpiński, Piotr „CE2AR” Stachurski

Skład i łamanie: [Marek „Mar_cus” Szumny](#)

Wsparcie typograficzne: Marcin „DAME” Jasiunas

Za zgodą autorów dokonano korekty merytorycznej tekstu. Układ graficzny wersji polskiej odpowiada oryginałowi. Wszelkie prawa do przekładu polskiego zastrzeżone. Opublikowano w grudniu 2007.

WWW: <http://wfrp.polter.pl>

DZIESIĘĆ WAŻNYCH PYTAŃ

Jude Hornborg

Diesięć ważnych pytań zamieszczonych w dotyczącej tworzenia awanturnika części Księgi Zasad pozwala nadać Twojemu Bohaterowi tło i osobowość, ale nie wskazuje, jak nim można grać. Poniższe pytania nieco zgłębiają to zagadnienie, skupiając się na tym, jak ułatwić Ci odegranie pochodzenia i osobowości.

Odpowiedzi, których udzielisz na pytania, są jedynie wskazówkami, a nie ograniczającymi zasadami. Umieszczono je wyłącznie po to, by pomóc Ci określić Bohatera.



1. Skąd pochodzisz?

Jak Twoje korzenie etniczne uwidocznia się podczas odgrywania postaci? Poprzez akcent, manieryzmy lub ubiór?

2. Jaka jest Twoja rodzina?

Jak dom rodzinny ukształtował Twoją osobowość? Jak wpłynął na Twoje uprzedzenia?

3. Jaki jest Twój status społeczny?

Czy pogardzasz osobami stojącymi niżej od Ciebie w hierarchii społecznej? Czy nienawidzisz szlachetniej od siebie urodzonych? Czy pragniesz wspiąć się na wyższe szczeble drabiny społecznej? A może nie przywiązujesz najmniejszej wagi do istniejących podziałów społecznych?

4. Czym się zajmowałeś przed wkroczeniem na ścieżkę przygód?

Jak wyuczony zawód wpłynie na odgrywaną przez Ciebie postać? Poprzez manieryzmy, ubiór, higienę lub jej brak? Jeśli wciąż pracujesz w swoim wyuczonym zawodzie, to jak godzisz to z poszukiwaniem przygód?

5. Dlaczego zostałeś poszukiwaczem przygód?

Czym MG może wodzić Cię na pokuszenie, żeby zmotywować?

6. Jak bardzo jesteś religijny?

Jak wyznawane przez Ciebie religijne wartości wpłyną na Twoje zachowanie? Jak często się modlisz? Czy w szczególności oddajesz cześć jednemu bóstwu? Czy odwiedzasz świątynie i uczestniczysz w obrzędach religijnych?

7. Kim są Twoi najlepsi przyjaciele i najgorsi wrogowie?

Jak się zachowasz, gdy spotkasz swojego najgorszego wroga? Pierzchniesz czy wpadniesz w morderczy szal? Jak wiele poświęcisz dla najlepszego przyjaciela? Życie? A może nic?

8. Jakie przedmioty cenisz?

(Cokolwiek tu wymienisz, może zostać zniszczone lub odebrane przez MG dla potrzeb fabuły. Nie bierz tego do siebie).

Jak zareagujesz na stratę lub zniszczenie tych przedmiotów? Jak daleko posuniesz się, żeby je odzyskać lub zemścić się na sprawcy zniszczenia?

9. Wobec kogo jesteś lojalny?

Jesteś przywódcą czy zwykłym zwolennikiem i jak to wpływa na odgrywanie postaci? Rodzaje zwolenników: zaślepieni, sceptyczni, oportunistyczni, itp. Rodzaje przywódców: manipulujący, charyzmatyczni, niechętni, itp.

10. Kogo darzysz miłością, a kogo nienawiścią?

Jak się zachowasz, gdy spotkasz tę osobę?

ŚRODOWISKO BOHATERA

Wim van Gruisen

Rozległe ziemie Imperium zamieszkują postaci pochodzące z różnych środowisk. Środowiska wyjaśniają umiejętności i zdolności, jakie te postaci posiadają, ich stosunek do życia oraz sposób, w jaki zarabiają na chleb. Materiał zawarty w niniejszym artykule umożliwia wzięcie pod uwagę środowiska Bohatera podczas jego tworzenia.

Najpierw wybierz lub wylosuj środowisko (patrz: Tabela losowania środowiska), po czym korzystając z Tabeli liczby umiejętności i zdolności, wylosuj taką liczbę umiejętności i zdolności, jaka przysługuje Bohaterowi z racji danego środowiska, następnie na stronie poświęconej danemu środowisku wylosuj je ze stosownych tabel umiejętności i zdolności. Na koniec z tabeli profesji środowiska wylosuj profesję początkową Twojego Bohatera.

Te tabele zastępują Tabelę losowych zdolności zamieszczoną w rozdziale 2 Księgi Zasad. Przedmioty wymienione w artykule zastępują ogólny zestaw przedmiotów, który otrzymuje każdy Bohater. Prócz umiejętności i zdolności wymienionych w tym artykule Bohaterom przysługują rasowe umiejętności i zdolności zamieszczone w Księdze Zasad.

Zamiast losować zdolność z Tabeli losowych zdolności w rozdziale 2, dla Bohaterów-niziołków należy rzucić o jeden raz więcej w tabeli środowiskowych umiejętności lub zdolności (wybór należy do gracza), natomiast dla Bohaterów-ludzi należy wylosować po jednej środowiskowej umiejętności i zdolności.



Losowanie środowiska	
Rzut	Środowisko
01-13	Kupieckie
14-25	Miejskie
26-37	Mieszczańskie
38-49	Nadbrzeżne
50-62	Odludne
63-75	Wiejskie
76-88	Włóczęgowskie
89-100	Wojskowe

Powyższa tabela jest ogólna – w zależności od potrzeb, MG może stworzyć własną tabelę losowania środowiska albo dać graczom listę dostępnych środowisk do wyboru.

Jeżeli wynik rzutu dla Bohaterów-elfów lub Bohaterów-krasnodudów będzie podzielny przez 10, wynik należy odnieść do stosownej tabeli elfiego lub krasnodudzkiego środowiska.

Liczba umiejętności i zdolności		
Rzut	Umiejętności	Zdolności
1-3	1	3
4-6	2	2
7-9	3	1
10	Patrz niżej	

Środowiska w WFRP nie są łatwe do rozgraniczenia, często się przenikają. Być może Twoje życie toczyło się na granicy dwóch środowisk, być może przeprowadziłeś się z jednego środowiska do innego – wytłumaczenie tego należy do Ciebie.

Wybierz albo wylosuj drugie środowisko, po czym ponownie rzuć w tej tabeli (powtarzając rzut w wypadku otrzymania 10). Twoja ilość umiejętności i zdolności odpowiada temu rzutowi – należy je określić losowo, korzystając z tabel pierwszego środowiska, przy czym jedna umiejętność i jedna zdolność winny być wylosowane z tabel drugiego środowiska.

Czytając artykuły z tej serii, natkniesz się nieraz na tak zaczerpnięte fragmenty tekstu. Zawierają one pomysły, jak uprościć zasady lub uczynić grę przyjemniejszą. Pomysły pochodzą z wielu źródeł – niektóre, choć stosowane jako opcjonalne zasady w oryginalnym wydaniu WFRP, będą się także nadawały do drugiej edycji, inne pojawiły się jako propozycje podczas testowania gry, a jeszcze inne okazały się przydatne w innych systemach fabularnych.

Z proponowanymi pomysłami powinieneś się zapoznać, przemyśleć ich wpływ na styl Waszej gry, omówić je z graczami (jeśli sobie tylko tego życzysz) i wypróbować. Wybierając opcjonalne zasady, które podobają się Tobie i Twoim graczom, czynicie grę bliższą Waszym oczekiwaniom.

Środowisko kupieckie

*Pieniądz napędza świat, a Ty się do tego przy-
czyniasz. Spoglądasz na świat jak przystało na
materialistę: ludzie pragną różnorodnych dóbr,
a Ty za stosowną zapłatę z radością im je
dostarczasz. Na szczęście ludzie nigdy się nie
zadawalają tym, co mają, zawsze chcą więcej.*

Postaci wywodzące się z tego środowiska noszą
dobre ubranie, sakiewkę z 2k10 zk (rzuć 3k10
i zsumuj dwa najwyższe wyniki) oraz broń
jednoręczną do obrony przed złodziejami.

Handrich jest bogiem handlu i kupców – rzadko
który handlarz go nie wyznaje.

Umiejętności kupieckie	
Rzut	Umiejętność
01-11	Czytanie i pisanie
12-22	Gadanina
23-25	Hazard
26-33	Plotkowanie
34-41	Powożenie
42-52	Przekonywanie
53-64	Sekretny język (gildii)
65-71	Spostrzegawczość
72-82	Targowanie
83-93	Wycena
94-100	Znajomość języka (dowolny)

Zdolności kupieckie	
Rzut	Zdolność
01-07	Błyskotliwość
08-09	Bystry wzrok
10-15	Charyzmatyczny
16-18	Chodu!
19-24	Etykieta
25-31	Geniusz arytmetyczny
32-37	Intrygant
38-40	Krzepki
41-42	Nieustraszony
43-46	Niezwykłe odporny
47-51	Obieżyświat
52-55	Oburęczność
56-59	Odporność psychiczna
60-61	Odwaga
62-65	Opanowanie
66-69	Poliglota
70-75	Przemawianie
76-80	Szczęście
81-84	Szósty zmysł
85-86	Szybki refleks
87-91	Talent artystyczny
92-93	Twardziel
94-100	Żyłka handlowa

Profesje kupieckie	
Rzut	Profesja
01-05	Akolita
06-15	Flisak
16-29	Mieszczanin
30-38	Mytnik
39-48	Paż
49-58	Posłaniec
59-68	Przemysłnik
69-82	Rzemieślnik
83-91	Skryba
92-100	Śmieciarz

*Jeśli wynik rzutu na profesję
wykonany dla Bohatera-elfa
jest podzielny przez 20, jego
profesją początkową jest
rzecznik rodu.*



Środowisko miejskie

Miasto jest Twoim domem. Mieszkasz tu od zawsze, znasz zarówno brukowane ulice, jak i ciemne, błotniste zaułki, a także najlepsze miejsca do gwizdnięcia jabłka. Wiesz, jak postępować tutaj z ludźmi. Miasto może być brutalnym miejscem, ale Ty wiesz, jak w nim przeżyć.

Postaci wywodzące się ze środowiska miejskiego posiadają mocne, znoszone ubranie, buty, nóż oraz sakiewkę z 2k10 zk.

Mieszczuchy zwykle modlą się do boga, który jest patronem ich miasta, a także do Ranalda lub Shallyi.

Umiejętności miejskie	
Rzut	Umiejętność
01-03	Charakteryzacja
04-06	Czytanie z warg
07-15	Czytanie i pisanie
16-21	Gadanina
22-27	Hazard
28-33	Mocna głowa
34-42	Plotkowanie
43-45	Powożenie
46-51	Przekonywanie
52-57	Przeszukiwanie
58-63	Skradanie się
64-70	Spostrzegawczość
71-76	Ukrywanie się
77-79	Warzenie trucizn
80-82	Wiedza (dowolna)
83-88	Wspinaczka
89-94	Zastraszenie
95-100	Zwinne palce

Zdolności miejskie	
Rzut	Zdolność
01-02	Bardzo silny
03-06	Bardzo szybki
07-12	Bijatyka
13-18	Błyskotliwość
19-22	Chodu!
23-26	Czuły słuch
27-29	Krzepki
30-36	Łotrzyk
37-38	Naśladowca
39-42	Oburęczność
43-47	Odporność na choroby
48-51	Odporność psychiczna
52-55	Odwaga
56-57	Ogłuszanie
58-62	Opanowanie
63-66	Poliglota
67-70	Przemawianie
71-75	Szczęście
76-80	Szósty zmysł
81-84	Szybki refleks
85-86	Szybkie wyciągnięcie
87-91	Twardziel
92-98	Ulicznik
99-100	Urodzony wojownik

Profesje miejskie	
Rzut	Profesja
01-05	Akolita
06-10	Cyrkowiec
11-14	Cyrulik
15-17	Gładiator
18-20	Hiena cementarna
21-27	Kanciarz
28-31	Łowca nagród
32-33	Najemnik
34-38	Ochroniarz
39-42	Oprych
43-49	Podżegacz
50-53	Porywacz zwłok
54-55	Przemytnik
56-61	Rzezimieszek
62-65	Skryba
66-70	Sługa
71-74	Strażnik miejski
75-78	Strażnik więzienny
79-85	Szczurołap
86-87	Śmieciarz
88-89	Woźnica
90-96	Złodziej
97-100	Żak

Jeśli wynik rzutu na profesję wykonany dla Bohatera-elfa jest podzielny przez 20, jego profesją początkową jest rzecznik rodu.

Środowisko mieszczańskie

Znaczyś coś w Imperium. Jesteś przekonany o swojej wyższości względem motłochu zamieszkującego miasta i wsie. Dzięki ciężkiej pracy lub (częściej) bogatemu tatusiowi zdobyłeś dobre wykształcenie i zyskałeś pozycję pozwalającą żyć we względnym luksusie w Starym Świecie.

Postaci wywodzące się z tego środowiska zwykle noszą eleganckie ubranie dobrej jakości, broń jednoręczną, biżuterię wartą 1k10 zk i sakiewkę z 2k10 zk (rzuć 3k10 i zsumuj dwa najwyższe wyniki).

Sigmar, Handrich i Verena to bogowie, którym najczęściej oddają cześć.

Umiejętności mieszczańskie	
Rzut	Umiejętność
01-03	Czytanie z warg
04-17	Czytanie i pisanie
18-28	Dowodzenie
29-40	Jeździectwo
41-47	Mocna głowa
48-54	Nauka (dowolna)
55-66	Przekonywanie
67-74	Warzenie trucizn
75-81	Wiedza (dowolna)
82-93	Wycena
94-100	Znajomość języka (dowolny)

Zdolności mieszczańskie	
Rzut	Zdolność
01-03	Artylerzysta
04-06	Bardzo szybki
07-13	Błyskotliwość
14-15	Bystry wzrok
16-20	Charyzmatyczny
21-22	Czuły słuch
23-29	Etykieta
30-36	Intrygant
37-38	Krzepki
39-40	Nieustraszony
41-42	Niezwykłe odporny
43-47	Oburęczność
48-52	Odporność na trucizny
53-57	Odporność psychiczna
58-59	Odwaga
60-66	Opanowanie
67-71	Poliglota
72-77	Przemawianie
78-81	Szczęście
82-85	Szósty zmysł
86-87	Szybki refleks
88-91	Talent artystyczny
92-93	Twardziel
94-100	Żyłka handlowa

Profesje mieszczańskie	
Rzut	Profesja
01-09	Akolita
10-18	Giermek
19-32	Mieszczanin
33-41	Paż
42-50	Posłaniec
51-64	Rzemieślnik
65-74	Skryba
75-78	Szlachcic
79-83	Uczeń czarodzieja
84-87	Zarządca
88-100	Żak

Jeśli wynik rzutu na profesję wykonany dla Bohatera-elfa jest podzielny przez 20, jego profesją początkową jest rzecznik rodu.

Środowisko nadbrzeżne

Wiele osób zamieszkuje nad brzegami rzek i wybrzeżami mórz stanowiącymi najbardziej uczęszczane szlaki w Starym Świecie. Twoje życie związane było ze zbiornikami lub ciekami wodnymi – to one Cię żywiły oraz pozwalały zarabiać na podróżnych.

Postaci wywodzące się z tego środowiska posiadają mocne ubranie, nieprzemakalne buty, broń ręczną oraz sakiewkę z 2k10 zk.

Choć najczęściej czczą miejscowe bóstwa wodne, popularny jest także kult Karoga - Ojca Rzek oraz Mananna. Osoby zależne od kaprysów morza często modlą się także do Stormfelsa.

Umiejętności nadbrzeżne	
Rzut	Umiejętność
01-05	Czytanie i pisanie
06-10	Gadania
11-15	Hazard
16-23	Mocna głowa
24-28	Nawigacja
29-36	Pływanie
37-51	Rzuć w Tabeli umiejętności miejskich*
52-66	Rzuć w Tabeli umiejętności wiejskich*
67-71	Spostrzegawczość
72-78	Wiedza (dowolna)
79-85	Wioślarstwo
86-87	Wspinaczka
88-92	Znajomość języka (dowolny)
93-100	Żeglarsstwo

Zdolności nadbrzeżne	
Rzut	Zdolność
01-05	Bardzo silny
06-07	Bardzo szybki
08-12	Błyskotliwość
13-16	Bystry wzrok
17-18	Charyzmatyczny
19-20	Chodu!
21-25	Człowiek-guma
26-27	Czuły słuch
28-34	Krzepki
35-39	Nieustraszony
40-45	Niezwykłe odporność
46-51	Obieżyświat
52-53	Oburęczność
54-57	Odporność psychiczna
58-61	Odwaga
62-65	Opanowanie
66-71	Poliglota
72-76	Szczęście
77-81	Szósty zmysł
82-86	Szybki refleks
87-88	Szybkie wyciągnięcie
89-92	Twardziel
93-94	Urodzony wojownik
95-100	Wyczucie kierunku

Profesje nadbrzeżne	
Rzut	Profesja
01-08	Akolita
09-12	Cyrulik
13-24	Flisak
25-36	Przemytnik
37-44	Przewoźnik
45-56	Rybak
57-66	Rzuć w Tabeli profesji miejskich*
67-76	Rzuć w Tabeli profesji wiejskich*
77-88	Żeglarz
89-100	Żołnierz okrętowy

* Jeżeli wylosowałeś jedną z tych umiejętności lub profesji, pochodzisz z nadbrzeżnego miasta lub wsi. Jeżeli wpierw wylosowałeś umiejętność wiejską, a następnie umiejętność lub profesję miejską, wykonaj w zamian rzut w tabeli umiejętności lub profesji wiejskich. Jeżeli wpierw wylosowałeś umiejętność miejską, uczyni odwrotnie.

Środowisko odludne

Cywilizacja nie dotarła jeszcze we wszystkie zakątki Starego Świata. Istnieją wciąż knieje i wierchy, gdzie rzadko staje ludzka stopa. Tam właśnie mieszkasz Ty – być może samotnie, być może w niewielkim siole oddalonym od dużych miast. Życie, w którym głównym zagrożeniem jest natura, a nie zawiść ludzka (krasnoludzka, elfia lub niziołkowa), w pełni Ci odpowiada.

Postaci wywodzące się z tego środowiska mają mocne ubranie, nieprzemakalne palto, ciężkie buty, broń jednoręczną, nóż, łuk lub kuszę z dziesięcioma strzałami lub bełtami, torbę ze śpiworem i kilkoma kocami, skórzaną manierkę i pożywienie na tydzień. Ponieważ rzadko posługują się pieniędzmi, posiadają jedynie 2k10-5 szylingów.

Ich głównym bóstwem jest Taal, Pan dzikich miejsc, Władca bestii, lasów i gór.

Umiejętności odludne	
Rzut	Umiejętność
01-03	Jeździectwo
04-10	Nawigacja
11-16	Opieka nad zwierzętami
17-23	Oswajanie
24-26	Powożenie
27-32	Przeszukiwanie
33-38	Sekretne znaki (łowców)
39-47	Skradanie się
48-53	Spostrzegawczość
54-62	Sztuka przetrwania
63-65	Tresura
66-74	Tropienie
75-83	Ukrywanie się
84-90	Wspinaczka
91-100	Zastawianie pułapek

Zdolności odludne	
Rzut	Zdolność
01-03	Bardzo silny
04-06	Bardzo szybki
07-10	Błyskawiczne przeładowanie
11-15	Bystry wzrok
16-19	Chodu!
20-24	Czuły słuch
25-26	Grotolaz
27-31	Krzepki
32-34	Nieustraszony
35-40	Niezwykłe odporny
41-44	Oburęczność
45-49	Odwaga
50-54	Opanowanie
55-59	Strzał mierzony
60-62	Strzał precyzyjny
63-66	Strzelec wyborowy
67-69	Szczeście
70-74	Szósty zmysł
75-78	Szybki refleks
79-83	Twardziel
84-88	Wędrowiec
89-90	Widzenie w ciemnościach
91-95	Wyczucie kierunku
96-100	Wykrywanie pułapek

Profesje odludne	
Rzut	Profesja
01-04	Akolita
05-14	Banita
15-21	Chłop
22-28	Górnik
29-35	Hiena cmentarna
36-45	Leśnik
46-55	Łowca
56-58	Łowca nagród
59-74	Pochodzisz z osady wiejskiej w dziczy. Rzuć w Tabeli profesji wiejskich.
75-81	Przemytnik
82-87	Strażnik dróg
88-94	Węglarz
94-100	Włóczykij



Środowisko wiejskie

Jesteś solą tej ziemi. Od zawsze związany z rolą, nauczyłeś się radzić sobie z kapryсами natury i bogatych właścicieli ziemskich.

Postaci wywodzące się ze środowiska wiejskiego posiadają mocne ubranie, broń jednoręczną oraz sakiewkę z 2k10 zk (rzuć 3k10 i zsumuj dwa najwyższe wyniki).

Zwykle modlą się do Rhyi, Morra, lokalnych bóstw przyrody lub (w zależności od obszaru geograficznego) Sigmara albo Ulryka.

Umiejętności wiejskie	
Rzut	Umiejętność
01-05	Czytanie i pisanie
06-09	Czytanie z warg
10-13	Gadanina
14-21	Jeździectwo
22-34	Opieka nad zwierzętami
35-43	Oswajanie
44-57	Powożenie
58-66	Przeszukiwanie
67-79	Skradanie
80-88	Tresura
89-97	Ukrywanie się
97-100	Warzenie trucizn

Zdolności wiejskie	
Rzut	Zdolność
01-06	Bardzo silny
07-12	Bardzo szybki
13-14	Błyskawicznie przeładowanie
15-20	Bystry wzrok
21-24	Chodu!
25-30	Czuły słuch
31-34	Krzepki
35-38	Nieustraszony
39-44	Niezwykłe odporny
45-48	Oburęczność
49-52	Odporność psychiczna
53-56	Odwaga
57-60	Opanowanie
61-64	Strzał mierzony
65-68	Strzał precyzyjny
69-72	Szczęście
73-76	Szósty zmysł
77-80	Szybki refleks
81-82	Szybkie wyciągnięcie
83-84	Talent artystyczny
85-90	Twardziel
91-92	Urodzony wojownik
93-98	Wędrowiec
99-100	Widzenie w ciemności

Profesje wiejskie	
Rzut	Profesja
01-02	Akolita
03-09	Chłop
10-11	Cyrkowiec
12-15	Cyrulik
16-20	Górnik
21-25	Guślarz
26-29	Hiena cementarna
30-33	Kanciarz
34-40	Łowca nagród
41-45	Mytnik
46-47	Najemnik
48-50	Ochotnik
51-53	Ochroniarz
54-55	Porywacz zwłok
56-59	Skryba
60-61	Sługa
62-68	Strażnik dróg
69-72	Strażnik miejski
73-74	Strażnik więzienny
75-78	Szczurołap
79-82	Śmieciarz
83-86	Węglarz
87-91	Włóczykij
92-96	Woźnica
97-100	Złodziej

Jeśli wynik rzutu na profesję wykonany dla Bohatera-niziołka jest podzielny przez 20, jego profesję początkową jest strażnik pól.

Środowisko włóczęgowskie

Kochasz podróżować. Choć pamiętasz, gdzie się urodziłeś i wychowałeś (oczywiście o ile to nie był gościniec), wspomnienia z tego okresu życia są na wskroś nudne. Ciekawość tak dawała się Ci we znaki, że w końcu spakowałeś rzeczy i wyruszyłeś w podróż, podczas której jest Ci wreszcie dane widzieć nowe rzeczy i spotykać nowe osoby. Tak przywykłeś do tego stylu życia, że gdy przebywasz dłużej w jednym miejscu, robisz się niespokojny i chcesz jak najszybciej ruszyć przed siebie.

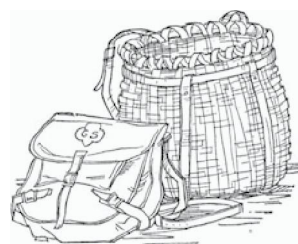
Postaci wywodzące się z tego środowiska posiadają mocne ubranie, nieprzemakalne palto, buty, broń jednoręczną, nóż, torbę ze spiworem, kilkoma kocami i skórzaną manierką na wodę, a także pas z 2k10 zk (rzuć 3k10 i zsumuj dwa najwyższe wyniki).

Jakkolwiek osoby z tego środowiska nie modlą się do jakiegoś konkretnego bóstwa, bowiem żadne nie roztacza szczególnej ochrony nad podróżnymi, to niektóre zwracają się do Ranalda (każdy potrzebuje szczęścia) oraz Taala (z modlitwą o sprzyjającą pogodę).

Umiejętności włóczęgowskie	
Rzut	Umiejętność
01-05	Gadanina
06-09	Hazard
10-16	Jeździectwo
17-22	Nawigacja
23-29	Opieka nad zwierzętami
30-33	Oswajanie
34-38	Plotkowanie
39-40	Pływanie
41-44	Przekonywanie
45-48	Przeszukiwanie
49-52	Sekretne znaki (złodziei)
53-59	Sekretny język (łowców)
60-61	Skradanie się
62-65	Spostrzegawczość
66-72	Sztuka przetrwania
73-76	Tresura
77-83	Ukrywanie się
84-90	Wiedza (dowolna)
91-95	Wioślarstwo
96-100	Znajomość języka (dowolny)

Zdolności włóczęgowskie	
Rzut	Zdolność
01-04	Bardzo silny
05-09	Bardzo szybki
10-12	Błyskotliwość
13-17	Bystry wzrok
18-19	Charyzmatyczny
20-23	Chodu!
24-29	Czuły słuch
30-33	Krzepki
34-37	Nieustraszony
38-42	Niezwykłe odporny
43-48	Obieżyświat
49-50	Obureczność
51-55	Odporność na choroby
56-57	Odporność psychiczna
58-59	Odwaga
60-63	Opanowanie
64-68	Poliglota
69-72	Szczęście
73-75	Szósty zmysł
76-77	Szybki refleks
78-83	Twardziel
84-86	Ulicznik
87-88	Urodzony wojownik
89-94	Wędrowiec
95-100	Wyczucie kierunku

Profesje włóczęgowskie	
Rzut	Profesja
01-06	Banita
07	Berserker z Norski
08-15	Cyrkowiec
16-21	Flisak
22-27	Hiena cmentarna
28	Kozak kislevski
29-34	Łowca nagród
35-43	Posłaniec
44-49	Przemytnik
50-58	Przepatrywacz
59-64	Rybak
65-73	Strażnik dróg
74	Szermierz estalijski
75-77	Śmieciarz
78-86	Włóczykij
87-95	Woźnica
96-100	Żeglarz



Środowisko wojskowe

Przez większość życia obracałeś się wśród wojskowych, co nie czyni Cię wyjątkowym, biorąc pod uwagę ilość konfliktów zbrojnych w Starym Świecie. Choć przyzwyczałeś się do brutalności walki i widoku krwi, modlisz się codziennie do bogów, aby pozwolili Ci dożyć kolejnego poranka. Dotąd Twoje modlitwy były wysłuchiwane.

Postaci wywodzące się ze środowiska wojskowego posiadają kaftan kolczy lub tarczę, hełm garnczkowy, broń jednoręczną, śpiwór, manierkę, kubek, sztućce, torbę na ramię oraz sakiewkę z 2k10 zk (rzuc 3k10 i zsumuj dwa najwyższe wyniki).

Ulryk, Sigmar i Myrmidia to najczęściej wyznawane przez nich bóstwa, oddawanie czci Morrowi i Ranaldowi też jest często spotykane.

Umiejętności wojskowe	
Rzut	Umiejętność
01-11	Dowodzenie
12-19	Hazard
20-27	Jeździectwo
28-34	Mocna głowa
35-41	Opieka nad zwierzętami
42-52	Sekretne znaki (bitewne)
53-63	Sekretny język (bitewny)
64-70	Spostrzegawczość
71-78	Tresura
79-82	Ukrywanie się
83-93	Unik
94-100	Zastraszanie

Zdolności wojskowe	
Rzut	Zdolność
01-06	Artylerzysta
07-10	Bardzo silny
11-14	Bardzo szybki
15-20	Błyskawiczne przeładowanie
21-24	Bystry wzrok
25-26	Czuły słuch
27-29	Krzepki
30-34	Nieustraszony
35-38	Niezwykłe odporny
39-41	Oburęczność
42-43	Odwaga
44-49	Ogłuszenie
50-55	Opanowanie
56-57	Przemawianie
58-62	Rozbrajanie
63-67	Silny cios
68-72	Strzał mierzony
73-77	Strzelec wyborowy
78-81	Szczyćcie
82-85	Szósty zmysł
86-88	Szybki refleks
89-91	Szybkie wyciągnięcie
92-95	Twardziel
96-100	Urodzony wojownik

Profesje wojskowe	
Rzut	Profesja
01-04	Akolita
05-12	Ciura obozowy
13-20	Cyrulik
21-28	Giermek
29-40	Najemnik
41-48	Ochotnik
49-52	Paż
53-60	Posłaniec
61-68	Przepatrywacz
69-80	Strażnik miejski
81-92	Żołnierz
93-100	Żołnierz okrętowy

Jeśli wynik rzutu na profesję wykonany dla Bohatera-niziołka jest podzielny przez 20, jego profesją początkową jest strażnik pól.

Środowisko elfie

Spędziłeś życie z dala od ludzkiej cywilizacji, dorastając w elfiej społeczności.

Zwykle tylko Bohaterowie-elfy mogą się wywodzić z tego środowiska. Wyjątkowo może to być postać innej rasy, o ile ma ona dobrą, przekonującą historię życia.

Postaci z tego środowiska zwykle posiadają lekkie, lecz mocne ubranie, nóż, broń jednoręczną i elfi łuk.

Czczą elfi panteon.

Umiejętności elfie	
Rzut	Umiejętność
01-06	Leczenie
07-12	Opieka nad zwierzętami
13-18	Oswajanie
19-25	Przekonywanie
26-31	Przeszukiwanie
32-38	Skradanie się
39-45	Splatanie magii
46-55	Spostrzegawczość
56-65	Sztuka przetrwania
66-72	Śledzenie
73-75	Tresura
76-81	Tropienie
82-87	Ukrywanie się
88-90	Wspinaczka
91-100	Wykrywanie magii

Zdolności elfie	
Rzut	Zdolność
01-02	Bardzo silny
03-05	Bardzo szybki
06-10	Błyskawiczne przeładowanie
11-14	Błyskotliwość
15-18	Brawura
19-20	Charyzmatyczny
21-22	Chodu!
23-25	Człowiek-guma
26-30	Czuły słuch
31-32	Geniusz arytmetyczny
33-35	Niezwykłe odporny
36-40	Obieżyświat
41-44	Oburęczność
45-49	Strzał mierzony
50-54	Strzał precyzyjny
55-58	Strzał przebijający
59-63	Strzelec wyborowy
64-68	Szczęście
69-72	Szósty zmysł
73-77	Szybki refleks
78-82	Szybkie wyciągnięcie
83-86	Twardziel
87-91	Wędrowiec
92-95	Wyczucie kierunku
96-100	Wykrywanie pułapek

Profesje elfie	
Rzut	Profesja
01-09	Akolita
10-18	Cyrkowiec (śpiewak)
19-32	Leśnik
33-45	Łowca
46-54	Posłaniec
55-58	Rzemieślnik
59-63	Szlachcic (elfi)
64-68	Uczeń czarodzieja
69-82	Wojownik klanowy
83-91	Żak
92-100	Żołnierz

Środowisko krasnoludzkie

Spędziłeś swoje dotychczasowe życie w krasnoludzkiej społeczności w Górach Krańca Świata lub pod którymś z łańcuchów górskich w Imperium, dokąd wieki temu uciekli Twoi przodkowie.

To środowisko jest zwykle dostępne tylko Bohaterom-krasnoludom. Wyjątkowo może to być postać innej rasy, o ile posiada ona dobrą, przekonującą historię życia.

Postaci z tego środowiska typowo posiadają broń jednoręczną (zwykle młot lub topór bojowy), mocne ubranie oraz złoto i klejnoty warte 2k10 zk.

Modlą się one do bogów ze swojego panteonu.

Umiejętności krasnoludzkie	
Rzut	Umiejętność
01-05	Czytanie i pisanie
06-21	Dowodzenie
22-32	Hazard
33-48	Mocna głowa
49-53	Przeszukiwanie
54-64	Rzemiosło (dowolne)
65-70	Spostrzegawczość
71-75	Unik
76-85	Wycena
86-100	Zastraszenie

Zdolności krasnoludzkie	
Rzut	Zdolność
01-05	Bardzo silny
06-08	Bijatyka
09-10	Bystry wzrok
11-12	Czuły słuch
13-15	Geniusz arytmetyczny
16-20	Grotolaz
21-25	Nieustraszony
26-30	Niezwykłe odporny
31-33	Obieżyświat
34-35	Oburęczność
36-41	Odporność na chaos
42-46	Odporność na choroby
47-51	Odporność na trucizny
52-56	Odporność psychiczna
57-61	Opanowanie
62-64	Rozbrajanie
65-70	Silny cios
71-73	Szczęście
74-77	Szósty zmysł
78-80	Talent artystyczny
81-86	Twardziel
87-90	Urodzony wojownik
91-93	Wyczucie kierunku
94-97	Wykrywanie pułapek
98-100	Zapasy

Profesje krasnoludzkie	
Rzut	Profesja
01-05	Akolita
06-19	Goniec
20-33	Górnika
34-38	Paź
39-47	Rzemieślnik
48-56	Skryba
57-65	Strażnik miejski
66-69	Strażnik więzienny
70-73	Szlachcic (krasnoludzki)
74-87	Tarczownik
88-91	Żak
92-100	Żołnierz

MOTYWACJE BOHATERA

Henrik Grönberg

Decyzje, które podejmujemy w życiu, wynikają z wielu powodów, nie zawsze oczywistych dla nas samych, nie mówiąc już o otoczeniu, i są wypadkową fizjologicznych, psychologicznych i socjologicznych procesów. Artykuł ten stara się zrobić z nich użytek w trakcie procesów tworzenia i odgrywania postaci w WFRP.

Motywacje Bohatera definiują jego cele w życiu, to one pozwalają zebrać się w sobie i wstawać każdego kolejnego poranka w zimnym i ponurym świecie niebezpiecznych przygód. Określenie motywacji jest także próbą zdefiniowania powodów takiego, a nie innego postępowania osób.

Wybór Motywacji

Określać motywacje Bohatera należy ostrożnie, mając na uwadze fakt, że są one jedynie narzędziami ułatwiającymi stworzenie postaci z krwi i kości. Mając to na uwadze, zalecamy, aby wskazówki zawarte w tym artykule były stosowane ze szczególną ostrożnością, bowiem każdy jest niepowtarzalny i nawet dwie osoby kierujące się tymi samymi pobudkami mogą uciekać się do skrajnie różnych sposobów osiągnięcia wyznaczonego celu. Pamiętaj o najważniejszym: niech Twoje wybory dotyczące motywacji rozwijają, a nie ograniczają, koncepcję postaci.

Choć postać może motywować jeden czynnik, częściej są to jednak liczne zachcianki, życzenia itp. Tak naprawdę wielu ludzi uważa, że każdym człowiekiem kieruje mrowie czynników manifestujących się w różnym stopniu w nas. Wybierając motywacje dla Bohatera, powinieneś wystrzegać się popadania w stereotypy, jednocześnie nie zapominając jednak, że pewne kombinacje motywacji występują powszechniej od innych, np. wieloma osobami kieruje chęć zdobycia zarówno bogactwa, jak i władzy, innymi zaś nacjonalizm połączony z chęcią wślawienia się. Zaczerpnienie elementów z dwóch lub więcej motywacji może bardzo wzbogacić osobowość postaci.

Nie zapominaj także, iż w procesie tworzenia postaci wybór jednej lub dwóch motywacji może spowodować postrzeganie Twojej postaci jako schematycznej czy wręcz fanatycznej, natomiast poprzez wybór większej ich ilości będzie ona postrzegana jako złożona osobowość.



Źródła Motywacji

Motywacje postaci są wypadkową odebranego wychowania, wykształcenia i doświadczeń życiowych. Jakkolwiek dogłębne badanie korzeni poszczególnych pobudek może być trudne (i zbędne), bardziej użyteczne może być wyjaśnienie przyczyn tych ważniejszych – odnosi się to zwłaszcza w stosunku do „zemsty”, „oddania”, „uzależnienia”, itp. Wybierając, czym kieruje się Twój Bohater, powinieneś to jakoś uzasadnić.

Konflikt Interesów

Powinieneś znać najważniejsze cele w życiu Twojego Bohatera, bowiem to one w dużym stopniu decydują o tym, jak będzie on postępować, i uporządkować je podług ważności, co w sytuacji sprzeczności ułatwi wybór dalszego postępowania.

Przykład: *Ambitna postać podkochująca się w dziewczynie dostaje rozkaz usunięcia obozu włóczęgów rozbitego na obrzeżach miasteczka. Jeśli postać postąpi zgodnie z poleceniem, najprawdopodobniej skrzywdzi ukochaną i nie zobaczy jej więcej, jeśli postąpi wbrew rozkazowi, może pożegnać się z awansem przez najbliższych kilka lat, a nawet być postawiona przed sądem wojskowym za nieposłuszeństwo. Co postać winna uczynić?*

Uszeregowanie: Jednym ze sposobów korzystania z motywacji jest ich wybór i uporządkowanie ich wedle kryterium ważności. Jeśli zatem prowadzisz Bohatera, który jest pijakiem, kocha Reikland i ceni sobie honor ponad wszystko, na jego karcie powinieneś wpisać w kolejności „honor”, „patriotyzm (Reikland)” i „uzależnienie (alkohol)”.

Stopniowanie: Poszczególnym motywacjom przypisujesz stopnie, co oznacza, że zamiast używania wartości numerycznych dla opisanego kryterium ważności celów postaci korzystasz z takich określeń jak: „umiarkowany”, „bardzo”, „szczególnie”, itp.

Narracja: To najbardziej skomplikowany, ale też chyba najlepszy sposób na skorzystanie z tego artykułu. Oznacza ona, że w sposób opisowy starasz się określić kierujące Twoim Bohaterem motywacje. Bardzo pomocne jest połączenie ich z historią Bohatera, a także takimi „nie-mechanicznymi” jego cechami jak wygląd, czy sposób bycia.

Podejście Organiczne: Tworząc postać, nie zawsze masz już gotową koncepcję dotyczącą tego, jak nią zagrać. Nieraz dopiero po kilku sesjach może się skryształizować pomysł na postać, kryjący się za współczynnikami i nazwami. W takim wypadku zacznij od wybrania i uszeregowania kilku najważniejszych motywacji, ustopnij je po kilku sesjach lub w chwili, gdy będziesz miał już odpowiednie pojęcie, a na koniec opisz narracyjnie.

Przykłady Motywacji

Poniższa lista nie jest wyczerpująca, gdyż istnieje wiele innych czynników, jakimi kierują się postaci i jest bardzo prawdopodobnym, że Ty sam wymyślisz kilka. Pamiętaj także, że poniższe motywacje są w pewnym stopniu uogólnieniami dużo bardziej złożonych procesów psychologicznych.

Podklasy: Większość wymienionych tu pobudek można jeszcze podzielić i tak: postać-pijak będzie miała zanotowane na karcie „uzależnienie (alkohol)”, a gracz chcący prowadzić gorliwego sigmartytę napisze „oddanie (Sigmar)”.

Ambicja: Postaci kierujące się ambicją chcą się wykazać w wybranym zawodzie. Ambitny żak chce zostać znanym uczonym, akolita poważnym kapłanem, a żołnierz piechoty będzie pragnął awansować w oddziale.

Ambitna postać mogła być w dzieciństwie niedoceniana i ignorowana przez innych, teraz więc dąży do podniesienia niskiej samooceny, starając się być najlepszą w tym, czym się zajmuje. Ambitna postać może także chcieć odkupić grzechy przeszłości lub naprawić jakieś błędy czy niepowodzenia.

Wskazówki Odgrywania: *Najprawdopodobniej wiesz, co i w jaki sposób chcesz osiągnąć w życiu. Pewnie lubisz rywalizować, jesteś świadom swoich umiejętności, być może jesteś nawet arogancki, zwłaszcza w sytuacjach, gdy kwestionuje się Twój profesjonalizm. Zapewne posuniesz się bardzo daleko w celu utrzymania pozycji w cechu, kulcie lub większej społeczności.*

Anarchia: Dla naszych potrzeb uznajemy, że anarchista pragnie obalić istniejący porządek społeczny z jego ograniczeniami, prawami i instytucjami albo przynajmniej przebudować go tak, aby nie być związanym przynależnością do określonej grupy społecznej. Takie buntownicze duchy najczęściej powstają wskutek wychowania w społeczeństwie, w którym szanse sukcesu są ściśle uzależnione od pozycji społecznej rodziców, co budzi żywy sprzeciw potomków rodzin biedniejszych.

Wskazówki Odgrywania: *Jako anarchista najprawdopodobniej jesteś nieufny lub nawet wrogi wobec wszelkiego rodzaju władzy. Najczęściej przyjmujesz maskę szacunku i posłuszeństwa wobec szlachty, możnych i innych wysoko postawionych w hierarchii społecznej osób, natomiast w środku czujesz do nich pogardę. W desperackich próbach obalenia istniejącego porządku społecznego uciekasz się nawet do takich sposobów jak podpalenie włości zamożnych osób, czy odmowa płacenia za spożyty posiłek.*

Chciwość: Żądza posiadania ziemi i złota jest najprawdopodobniej najpowszechniejszą pobudką, jaką kierują się Staroświatowcy. Natura chciwości zależy w pewnym stopniu od zamożności i pozycji społecznej postaci: bogaty wielmoża zadowoli się jedynie dalszymi nabytkami ziemskimi i nowymi przywilejami podatkowymi, natomiast żebrakowi wystarczy błyszczący szyling lub sycący posiłek. Chciwość może motywować osoby na różne sposoby: jeden zadowoli się wszystkim, co wpadnie w jego ręce, natomiast inny będzie prowadził działalność handlową, wdrażając skomplikowane plany lub intrygi, aby powiększyć swoje bogactwo.

Źródeł żądzy posiadania może być wiele: dla niektórych poszukiwanie bogactwa jest tożsame z wyrwaniem się z biedy i głodu, dla innych obnoszenie się modnym ubraniem, biżuterią lub innymi dobrami jest sposobem ukazania osiągniętego sukcesu, zaś dla jeszcze innych najważniejsze jest to, co mogą kupić za pieniądze.

Wskazówki Odgrywania: *Zwykle jesteś skąpy i nie kryjesz się z tym – nie dajesz napiwków, przeliczasz resztę i zawsze pilnujesz, by nie być stratnym przy podziale łupów. To Ty zwykle negocjujesz dla drużyny wyższe wynagrodzenie. Łatwiej jest Cię przekupić niżli osobę niedbającą tak o dobra materialne, gdyż na świat spoglądasz przez pryzmat złotych koron.*

Hazard: Zawsze szukasz okazji do sprawdzenia swojego szczęścia. Uwielbiasz ryzyko i towarzyszącą mu adrenalinę: żyjesz dla niego bez względu na to, czy chodzi o ryzyko przy stole do gry, na polu bitwy, czy podczas tajemnych schadzek z córką wielmoży. Tu nie chodzi o zimną kalkulację potencjalnych zysków i strat, lecz o ryzyko.

Wskazówki Odgrywania: *Inni postrzegają Cię jako osobę impulsywną, beztroską i niegodną zaufania. Zawsze przyjmiesz zakład, nigdy nie odmówisz zagrania w karty lub kości, a im wyższe stawki, tym ciekawsza gra.*

Hedonizm: To ciągle poszukiwanie uciech cielesnych - jedzenia, seksu, alkoholu lub narkotyków oraz towarzystwa osób o pokrewnych upodobaniach. Postaci hedonistyczne rzadko oprą się zaproszeniu na dobrą zabawę, tym samym zaniebując swoje obowiązki i zobowiązania. Choć mówi się, że poszukiwanie uciech motywuje w mniejszym lub większym stopniu każdego, to hedoniści niewątpliwie przedkładają je ponad wszystko inne.

To, dlaczego niektórzy zachowują się w ten sposób, może być spowodowane wieloma rzeczami: pomijając te najbardziej oczywiste, hedonista może wierzyć, że kosztowanie przyjemności cielesnych jest skutkiem nakazu boskiego („wiesz, o kim mówię”) lub że koniec świata (albo jego samego) jest bliski. Nieraz hedonizm graniczy z uzależnieniem od niektórych uciech.

Wskazówki Odgrywania: *Możesz uchodzić za zmiennego i niegodnego zaufania, bowiem trudno przewidzieć, jak zareagujesz na rzecz rozpraszającą uwagę, która odpowiada Twoim szczególnym upodobaniom.*

Honor: Honorowe postaci postępują zgodnie z pewnym kodeksem etycznym lub zespołem norm obyczajowych. Jakkolwiek znaczenie „honoru” może się różnić w zależności od wychowania, pochodzenia i stylu życia – honor złodziejski jest czymś na wskroś innym od honoru rycerskiego – to istnieją pewne wspólne elementy, jak chęć zdobycia szacunku, podziwu, czy wręcz uwielbienia. Honorowe postaci okazują szacunek osobom stojącym na wyższych szczeblach drabiny społecznej i żądają szacunku od tych z niższych grup społecznych. Dla zwykłych ludzi osoba honorowa jest także uosobieniem uczciwości, cnotliwości i obowiązkowości. Kodeksy honorowe takich postaci mogą zawierać takie pojęcia jak „wierny”, „uczciwy”, „wspaniałomyślny”, „odważny”, „hojny” i oczywiście „prawy”.

Wskazówki Odgrywania: *Najprawdopodobniej jesteś surowy i nadęty, być może arogancki, a nawet niemal fanatyczny. Nie nagniesz ani nie złamiesz swojego kodeksu w żadnej sytuacji (chyba że inna pobudka kieruje Tobą w większym stopniu).*

Oddanie: Głęboka religijność nie zawsze łączy się z koniecznością wstąpienia w szeregi kapłaństwa. Podobnie nie wszyscy kapłani są w pełni oddani bóstwu, któremu służą, bowiem głównymi pobudkami zbyt wielu kleryków są żądza władzy, szacunek ze strony rodaków, a nawet chciwość, gdyż wiele świątyń opływa w bogactwa. Głęboko wierząca postać może wręcz nienawidzić kultu służącego jej bóstwu.

Tworząc głęboko wierzącego Bohatera, powinienś zastanowić się, które bóstwa będzie on obdarzać szczególnym szacunkiem. Każde z bóstw nie tylko określa listę nakazów i zakazów

dla swoich wyznawców, ale także może pośrednio wpływać na pobudki, jakimi się kierują. I tak dla przykładu, wyznawca Sigmara będzie najprawdopodobniej kierował się miłością do Imperium (patriotyzm), podczas gdy czczenie Niszczycielskich Potęg wskazuje na istnienie osobowości anarchistycznej.

Wskazówki Odgrywania: *Najpewniej będziesz okazywać swoje oddanie słowem (przysięgami, potępieniem), czynem oraz wyglądem (noszonym ubiorem i symbolami). Jeśli jednak uznajesz wiarę za kwestię prywatną, najprawdopodobniej nie będziesz się z nią obnosił.*

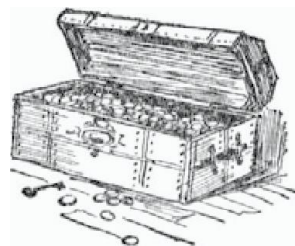
Patriotyzm: Patriota jest nacionalistą, który jest przekonany, że jego ojczyzna i naród wypełniają szczególną, wyznaczoną przez bóstwa rolę w świecie. Wielu patriotów wykazuje cechy szowinizmu, rasizmu i zaściankowości, wierząc w prawo do wywyższania swojego narodu kosztem innych osób, narodów i ras. Istnieją także różne stopnie patriotyzmu: jedni czczą swój naród (np. Imperium), drudzy rodzimą prowincję lub miasto (np. Nuln), a jeszcze inni są lokalnymi patriotami, którzy kochają swoją wioskę, dolinę, las lub inne miejsce (i zapewne nie przywiązują większej wagi do zewnętrznej rzeczywistości).

Wskazówki Odgrywania: *Jako patriota jesteś dumny, że urodziłeś się i dorastałeś w danej prowincji i korzystasz z każdej możliwości chętnie się tym, a obcych uważasz za gorszych i czasem mówisz im to wprost. Bardzo często niewłaściwie interpretujesz akcent i ubiór obcych, w konsekwencji wyciągając złe wnioski dotyczące pobudek i intencji, jakimi się kierują. Bardzo szanujesz historię i bohaterów narodowych, nie zawsze zdając sobie sprawę, że nie wszystko jest prawdą.*

Pokrewieństwo: Krew jest gęstsza od wody i postać kierująca się pokrewieństwem o tym wie! Ochrona (a nawet powiększanie) rodziny, jej stanu posiadania i dobrego imienia jest głównym priorytetem w życiu. Taka postać strzeże jedności rodziny, jej szacunku i włości, jest dumna z rodowych dziejów (chroniąc te niechlubne przed wyjściem na światło dzienne), swoich przodków oraz pozycji, jaką rodzina zajmuje w społeczeństwie. Nie tylko przedstawiciele wielkich rodów kierują się pokrewieństwem, nawet chłop może być dumny z polaci ziemi, którą przed nim uprawiał ojciec, dziad i pradziad.

Wskazówki Odgrywania: *Bardzo możliwe, że kontrolujesz poczynania członków swojej rodziny. Dla przykładu, jeśli Twoja siostra ma romans z mężczyzną z nizin społecznych i wyraża chęć poślubienia go, posuniesz się daleko, żeby ją lub jej wybranka odwieść od tych zamiarów, a wszystko po to, aby zachować dotychczasową pozycję rodziny i czystość krwi. Co więcej, nic Cię nie powstrzyma przed pomszczeniem prawdziwej lub wymyślonej obelgi wobec rodziny.*

Romantyczność: Romantyk jest marzycielem, idealistą, a może nawet i wizjonerem. Postać taka postrzega prawdziwy świat jako miejsce, w którym nie istnieją prawdziwe cnoty, toteż rzuca się w wyobrażoną krainę bohaterskich czynów, białogłów w kłopotach i walecznych rycerzy. Romantyk najpewniej wierzy w takie idee jak „miłość”, „przygoda” i „bohaterstwo”.



Wskazówki Odgrywania: Często wydajesz się wyniosły i nie z tego świata, być może nawet żyjesz ułudą, nieraz oddając się na jawie marzeniom, w których jesteś bohaterem. Ostatecznie możesz naprawdę zacząć wierzyć, że Twoje życzenia się spełniły i jesteś szlachetnym rycerzem, sławnym autorem, potężnym magikiem lub dworzaninem o nieodpartym uroku, co zapewne nieraz postawi Cię w niezręcznej, czy wręcz niebezpiecznej sytuacji...

Uzależnienie: Postać jest uzależniona fizycznie lub psychicznie od jakiejś używki. Alkohol jest najczęstszą substancją, od której uzależniają się Staroświatowcy, ale istnieją także narkotyki. „Uzależnienie” od pieniędzy, jedzenia lub podobnych czynników wykracza poza zakres tego popędu.

Wskazówki Odgrywania: Uzależnienie posiada zarówno psychiczny, jak i fizyczny aspekt, bowiem nie tylko zmienia Twój sposób myślenia, ale podobnie czyni z wyglądem. Czy Twoje ręce się trzęsą? Czy wyglądasz nędznie? Do czego się posuniesz, aby zdobyć środek, od którego się uzależniłeś? W jakich okolicznościach jesteś w stanie oprzeć się impulsowi?

Władza: Postaci żadne władzy ponad wszystko marzą o kontrolowaniu poczyną innych. Dla wielu jest to zaledwie środek do osiągnięcia celu, dla żadnych władzy jest ona celem samym w sobie. Pojęcie władzy jest niedookreślone, bowiem w zależności od osobowości pragnącej ją zdobyć postaci i towarzyszących temu okoliczności może ono oznaczać bogactwo, powiązania, wiedzę, wpływy religijne lub polityczne, a nawet posiadanie pochlebców. Jednym władza kojarzy się ze strachem czającym się w oczach podwładnych, którzy kłaniając się panującemu, bacznie przypatrują się jego zaciśniętej pięści, zaś dla innych to poczucie osobistego spełnienia na widok misternie uknutych i wprowadzonych w życie dworu intryg.

Wskazówki Odgrywania: Chociaż środki i sposoby dojścia do władzy różnią się w zależności od postaci, najprawdopodobniej jesteś bezkompromisowy, pewny siebie i skupiony na własnej osobie. Jako że udajesz, iż dążysz do władzy, by uczynić coś dobrego, zapewne dysponujesz zgrabną historijką, którą oszukujesz nawet sam siebie.

Zemsta: Mściwa postać żyje, by pomścić jakieś prawdziwe lub urojone zło, jakie popełniono wobec niej, jej ukochanych, ojczyzny lub czegoś, co jest jej bliskie. Tu często chodzi o coś więcej niż zwykłą pogardę lub uprzedzenia rasowe: na pewnym etapie życia postać zdecydowała się poświęcić swoje życie, aby wyrzucić zemstę. Okoliczności towarzyszące takiej nienawiści powinny zostać wyjaśnione w historii postaci, bowiem najprawdopodobniej stanowią one jedne z najdonioślejszych wydarzeń w dotychczasowym życiu. Powodem chęci zemsty może być pojedynczy incydent (wymordowanie całej rodziny przez bandę orków), lecz może to też być efekt jakiejś długo doznawanej niesprawiedliwości.

Wskazówki Odgrywania: Zemsta jest często dominującą, trwającą większość czasu pobudką, która nie pozostawia wiele miejsca dla innych motywacji, ideałów czy czegokolwiek innego. Być może od lat knujesz wyszukaną intrygę, by wyrzucić upragnioną zemstę, a może zdecydowałeś się postępować zgodnie z zasadą „znaleźć i zniszczyć”. Wybór sposobu działania będzie uzależniony od obiektu nienawiści, Twojego usposobienia i umiejętności, a także możliwości, jakie pojawią się „po drodze”.

Żądza Krwi: Żadna krwi postać żyje dla walki, gdyż nie istnieje nic, co według niej można by przyrównać do dudnienia bębnow bojowych, widoku błyszczących zbroi i powiewających na wietrze sztandarów wojskowych, uczucia adrenaliny towarzyszącemu szarży na czele oddziału, czy nawet jęków umierających. Choć ceni także honor, braterstwo broni i zdobycze wojenne, przede wszystkim najważniejsze jest wrażenie towarzyszące wbijaniu stalowej głowni miecza w tułów przeciwnika...

Wskazówki Odgrywania: Żądza krwi niekoniecznie oznacza, że jesteś niezrównoważonym berserkerem żyjącym wyłącznie dla walki, bowiem jeśli nie jesteś krzepki lub zaprawiony w bojach, najprawdopodobniej będziesz uciekał się do innych sposobów doprowadzenia przeciwnika do stanu nieporadności, bezbronności i błagania o litość. Chociaż niektóre żadne krwi postaci otwarcie przyznają się do brutalności, możesz być jedną z tych, które święcie wierzą, że owa brutalność jest jedynie środkiem do osiągnięcia celu, gdyż zawsze „zabijasz za słuszną sprawę”.

Środki i Sposoby

Dwie osoby kierujące się tymi samymi motywacjami mogą uciekać się do skrajnie różnych sposobów osiągnięcia wyznaczonego celu. Niektórzy bywają wrażliwi i przerażeni samą myślą pobudzenia rąk krwią (dosłownie lub w przenośni), inni są honorowi i przestrzegają reguł gry, a jeszcze inni uczynią wszystko, by osiągnąć to, do czego dążą, tym samym hołdując zasadzie, że „cel uświęca środki”.

Stosowane środki i sposoby wpłyną na czyny postaci w stopniu nie mniejszym niż pobudki, które nią kierują.

Zmiana Motywacji

Korzenie pobudek Twojego Bohatera leżą prawdopodobnie gdzieś w okresie jej dojrzwania, stanowiąc integralną część psychiki i dlatego są mało podatne na zmiany. Jednakże czasami zdarza się, że szczególnie wstrząsające wydarzenia potrafią zmienić osobowość, ideały i cele postaci. To, czy takie okoliczności się pojawiają, zależy wyłącznie od gracza, przy czym takich zmian nie powinno się wprowadzać ot, tak sobie, bez uprzedniego przemyślenia, a nawet rozmowy z MG. Z drugiej strony zdarza się, że po kilku rozegranych przygodach zdajesz sobie sprawę, iż wybory, które poczyniłeś wobec swojego Bohatera, były złe i chcesz je zmienić – wolno Ci to uczynić (po rozmowie z MG). Jak już powiedziano wcześniej, motywacje ponad wszystko winny tchnąć życie w Twojego Bohatera.

Motywacje i Mechanika

Pracując nad motywacjami Bohatera, powinieneś wziąć pod uwagę, że niektóre cechy mogą z nich wynikać, a niektóre być u ich podstawy.

Rasa: Jak opisano to w rozdziałach o rasach, znacząco różnią się one od siebie.

Krasnoludy są uważane za materialistów, lojalnych wobec swoich krewnych i wyznających dziwny kodeks honorowy.

Elfy uważa się za hedonistów poszukujących wiedzy.

Niziołki są postrzegane jako hedoniści lojalni wobec swoich rodzin.

To, czy Twoja postać będzie jakoś wpisywała się w powyższe stereotypy, zależy wyłącznie od Ciebie, ale tworząc ją powinieneś spróbować uwzględnić, jak są postrzegani przedstawiciele Twojej rasy.

Profesja: Jak wspomniano wcześniej, pobudki postaci często są związane z dzieciństwem i zajmowaną pozycją społeczną, co odzwierciedla profesja początkowa i środowisko pochodzenia.

Profesje „obłąkane”: Czasami zmiana celów Bohatera jest tak dramatyczna, że życie przybiera całkowicie nowy obrót – pozostawia on za sobą dawny żywot i rozpoczyna nowy, diametralnie inny. Te profesje nie są czymś, czym ktokolwiek

zdecydowałby się zająć dobrowolnie. Wydarzenia, które skłaniają krasnoluda do wstąpienia na ścieżkę zabójcy trolli czy inną osobę do pozostania fanatykiem lub biczownikiem są niezwykle traumatyczne. Te profesje to przekleństwo, a nawet wyrok śmierci. Pojęcie „profesji” w tych wypadkach nie jest najodpowiedniejsze, bowiem nie są one typowymi zawodami, a raczej schorzeniami psychicznymi...

Umiejętności i zdolności: Niektóre z umiejętności i zdolności postaci zarysowują jej profil psychologiczny – Mocna głowa lub Talent artystyczny mogą odzwierciedlać pobudki, jakimi się ona kieruje.

Choroby umysłu: Nabycie którejkolwiek z nich prowadzi do, obrazowo rzecz ujmując, pomieszania pojęć dobra i zła oraz dotychczasowych celów życiowych postaci. Innymi słowy, kiedy prędzej czy później Twój Bohater zachoruje, powinieneś zastanowić się, jak owa choroba wpłynie na motywacje postaci. Większość schorzeń ma ściśle związane z nimi, określone pobudki, czego nie będziemy tutaj omawiać.



Mistrz Gry

Rozumienie motywów postępowania zarówno Bohaterów Graczy, jak też Bohaterów Niezależnych jest niezwykle ważne dla MG.

Motywacje Bohaterów Niezależnych: Stworzenie silnie zmotywowanej postaci niezależnej bardzo wzbogaca scenariusz. Zła postać rzadko kiedy sieje zło bez jakiegokolwiek powodu, bowiem niemal zawsze istnieje cel, który chce osiągnąć knutymi intrygami i popełnianymi zbrodniami. Stworzenie nietuzinkowych motywacji dla przeciwników BG i zrozumienie przyczyn, które kierują ich postępowaniem, jest samo w sobie pomocne w pisaniu scenariusza.

W przypadku pomniejszych Bohaterów Niezależnych wystarczy wynotować ich główne motywacje („uszuregowanie”), z krótkim uszczegółowieniem w nawiasach - „Zemsta (Orki)” lub „Oddanie (Morr)”, natomiast Bohaterowie Niezależni, którzy odegrają znaczniejsze role w Twojej kampanii, zasługują na bardziej szczegółowe opracowanie.

Motywacje Bohaterów Graczy i pomysły na przygody: MG powinien brać pod uwagę motywacje poszczególnych Bohaterów Graczy, gdy pisze scenariusz. Jeżeli powody podjęcia się zadania lub misji nie nawiązują w żaden sposób do pobudek, którymi kieruje się postać gracza, jest mało prawdopodobnym, że zainteresuje się ona i podejmie przewidziane przez scenariusz zadanie. Poza tym, sami gracze są o wiele bardziej zainteresowani fabułą przygody, jeśli każdy z nich znajduje w niej elementy odpowiadające jego Bohaterowi.

Przykład: MG ma zamiar poprowadzić przygodę, w której mała wioska jest zagrożona atakiem bandy goblinów. Wieśniacy wystosowują dramatyczny apel o pomoc do Bohaterów Graczy, które zgadzają się jej udzielić, jednakże każda z innych powodów, co MG winien wziąć pod uwagę:

Chciwa postać oczekuje nagrody pieniężnej za ryzykowanie swoim życiem.

Romantyczna postać uważa, że obrona wioski i mieszkającej w niej ukochanej będzie bohater-skim czynem.

Oddana postać doświadcza objawienia ukazującego ocalenie wioski i decyduje się podjąć zadania w imię swojego bóstwa.

Patriotyczna postać nie ścierpi zagrożenia swojego ludu i naruszenia granic ojczystej ziemi przez najeźdźców.

Mściwa postać uzna tę sytuację za szansę odplacenia zielonoskórym, którzy kiedyś wymordowali jej rodzinę.

I tak dalej.

Motywacje Bohaterów Graczy i PD: Ustalenie pobudek, którymi kieruje się postać, z reguły pozwala tchnąć w nią życie. W zależności od rodzaju gry, którą preferujecie, i od sposobu, w jaki przydzielasz Punkty Doświadczenia, istnieje kilka kwestii, którym warto poświęcić chwilę zastanowienia.

Konflikt interesów. Czy w przygodzie były sytuacje, w których Bohater Gracza był zagrożony działaniem wbrew swoim motywacjom? Takie wewnętrzne rozterki są wielce interesujące i niewątpliwie wymagają dobrego odegrania, które z kolei należy odpowiednio wynagrodzić Punktami Doświadczenia.

Zmiana motywacji. Czy zaistniała sytuacja, w wyniku której doszło do zmiany motywacji Bohatera i jak zostało to odegrane? Czy Bohater okazał, że ma jakieś nowe pobudki? Jeśli tak, to jakie były ku temu powody i jak gracz wprowadził owe motywacje do gry?

Opcjonalna zasada tworzenia postaci numer 1

W WFRP1 cechy były wyrażone w różnych skalach - jedne w skali 1-100 a inne w skali 1-10. WFRP2 to uprościło, tak ujednolicając cechy główne, że wartości każdej mieszczą się w przedziale 1-100, co znacząco ułatwia ich zamianę. Jeśli zatem wylosowałeś K 37 i Int 23, a chciałbyś zagrać mózgowcem zamiast mięśniaka, po prostu zamień rzuty! Zasadę tę można poszerzyć: zamiast rzucać dla każdej cechy głównej z osobna, od razu możesz wykonać dziesięć rzutów i przyporządkować osiem najwyższych wartości poszczególnym cechom głównym. Jeśli tak czynisz, pomóż Łaskę Shallyi.

KRÓTKI PRZEWODNIK PO PROFESJACH

Wim van Gruisen

Księga Zasad zakłada, że Bohaterowie Graczy porzucili swoje codzienne, nudne zajęcia, aby zakosztować życia poszukiwaczy przygód. Nie wykonują już wyuczonego zawodu, a uganiają się za czynionymi sobie obietnicami zdobycia szybkiego bogactwa lub zasmakowania słodkiej zemsty, co może się wydawać sprzeczne z założeniem, że postaciom graczy wolno uczyć się jedynie umiejętności, nabywać rozwinięcia i przechodzić na profesje wyjściowe przewidywane przez obecnie wykonywaną profesję. Były uczeń czarodzieja, który mając dość nudnych nauk, odrzucił książki i opuścił nauczyciela, jest przyjmowany przez niego z otwartymi rękoma, aby ukończyć szkolenie umożliwiające zostanie czarodziejem. Żołnierz, który zdezerterował w poszukiwaniu sławy i bogactwa, będzie promowany na sierżanta, jeśli tylko wyda 100 PD. Niniejszy artykuł przedstawia kilka propozycji, jak poradzić sobie z tą paradoksalną sytuacją, aby zarówno Stary Świat, jak i postaci graczy wydawały się bardziej realne. Głównym założeniem jest to, że postaci graczy nigdy nie porzuciły swoich poprzednich profesji.

Stary Świat nie jest miejscem, w którym od pracowników oczekuje się obecności za biurkiem codziennie o dziewiątej. Wręcz przeciwnie, wiele profesji daje możliwość poszukiwania przygód. Częścią wymaganego od ucznia czarodzieja wykształcenia jest znajomość świata, której nie można nabyć w sposób inny niż wędrówka, podczas której ma on także możliwość skonfrontowania nabytej teorii z praktyką. Kiedy nie ma wojny, żołnierz dostaje przepustkę, aby załatwić prywatne sprawy. Postać gracza może także wykonywać profesję, która oferuje duży stopień niezależności. Akolita może udać się w podróż do odległej świątyni lub klasztoru, włóczęga i rzeźmieszek mogą wykonywać swoje „rzemiosło” gdziekolwiek, szlachcicowi nikt nie może narzucić, co ma robić, a dla łowców i innych mieszkańców lasu każdy dzień może być przygodą.

Przygody mogą być bardziej wciągające, jeśli będą w jakiś sposób powiązane z profesjami postaci graczy. Gdy hiena cmentarna sprzedaje zrabowane kosztowności profesorowi historii, który zostaje wkrótce zamordowany, a do gry wkracza strażnik miejski, któremu przełożony zlecił prowadzenie śledztwa, to wprowadzenie trzeciej postaci, żaka, nie już stanowi większego problemu. Bohaterowie Graczy mogą po prostu mieszkać w wiosce, gdzie dzieją się dziwne rzeczy. Równie dobrze mentor postaci może je wysłać na niebezpieczną misję, związaną z ich profesjami. Choć to podejście wymaga od MG większego nakładu pracy niż zwykle (przystosowanie scenariusza do profesji awanturników, stworzenie okoliczności, które bezpośrednio dotkną postaci), pozwala ono snuć opowieści, w których BG

naprawdę żyją w społeczeństwie Starego Świata, zaś ich profesje i życiorysy stają się częścią opowiadanej przez MG i graczy historii, a nie pozostają jedynie abstrakcyjnym elementem mechaniki gry.

Bardzo abstrakcyjne są także podane w Księdze Zasad reguły zmiany profesji, umożliwiające po wydaniu 100 PD przejście na profesję wyjściową lub zmianę profesji na którąkolwiek podstawową, po uiszczeniu dwukrotnie wyższej ilości Punktów Doświadczenia. Bezmyślne trzymanie się zasad może prowadzić do tak paradoksalnych sytuacji jak ta, gdy przebywająca w Górach Krańca Świata postać zostaje żeglarzem, choć w zasięgu wzroku nie ma morza.

Proponujemy, aby postać gracza chcąc zmienić profesję była zmuszona do poszukiwania sprzyjających ku temu okoliczności. Jeśli zatem awanturnik chce zostać ochotnikiem, musi jakoś nawiązać kontakt z miejscowym oddziałem ochotników i dowiedzieć się, czy nowi członkowie są przyjmowani. Postać gracza nie może po prostu kupić niezbędnego wyposażenia i opowiedzieć wokoło, że jest ochotnikiem, bowiem w Imperium obowiązują srogie kary za podszywanie się pod przedstawicieli prawa. Aby uzyskać licencję wędrownego czarodzieja, adept magii musi złożyć z pozytywnym wynikiem stosowne egzaminy.

Nie wszystkie profesje mają takie srogie wymagania, dla przykładu, nietrudno komukolwiek zostać szulerem lub łowcą nagród. Mimo to zmiana większości profesji powinna sprzyjać okoliczności, stanowiące źródło pomysłów na rozliczne przygody: czarodziej przyjmie postać gracza do terminu, o ile kandydat uda się w dzicz i wykaże się niezbędną determinacją, zdobywając jakiś rzadki, magiczny komponent. Nawet jeśli pomysły na przygody nie są potrzebne, wyszukiwanie przez Bohaterów Graczy okazji do zmiany profesji może samo z siebie wzbogacić kampanię. Nietrudno sobie wyobrazić sytuację, gdy awanturnik stara się przekonać podróżującego z nimi uczzonego, aby go przyjął do grona żaków.

Poza oczywistymi pomysłami na przygody, zmiana profesji oferuje mnóstwo okazji do odgrywania postaci. Jeśli postać gracza stara się o przyjęcie w szereg miejscowego oddziału ochotników, możesz odegrać rozmowę kwalifikacyjną, podczas której awanturnik musi przekonać dowódcę, że jest odpowiednim kandydatem do służby. Równie dobrze przed przyłączeniem się do grupy najemników kandydat może być zmuszony poddać się testowi na odwagę, stając twarzą w pysk z agresywnym psem uwiązany w wąskim korytarzu.

Aby w pełni wykorzystać potencjał tkwiący w zmianie profesji, gracze powinni z pewnym

OBLĄKANE PROFESJE

Wim van Gruisen

Niektóre profesje w Księdze Zasad bardziej zależą od stanu psychicznego postaci niżli ich kwalifikacji. Dla przykładu, biczownik mógł być świadkiem śmierci rodziny z rąk wojowników Chaosu, co tak wpłynęło na jego psychikę, że jego jedynym celem w życiu stała się walka z Niszczycielskimi Siłami. Także fanatyk, zabójca trolli, zabójca olbrzymów oraz zabójca demonów są takimi profesjami. Na nasze potrzeby przykleimy im bardzo niepoprawną politycznie łatkę „profesji obląkanych”, a wszystko po to, by wyróżnić je spośród innych profesji i obwarować pewnymi zasadami specjalnymi.

Profesje wstępne

Na profesje obląkane nie można awansować w zwykły sposób, bowiem odzwierciedlają one stan umysłu, który jest skutkiem dramatycznych przeżyć. Coś takiego może się przydarzyć każdemu: skrawkarzowi, krawcowi, żołnierzowi czy żeglarzowi. Zignoruj wszystkie przypadki, w których profesje obląkane znajdują się pośród profesji wyjściowych. Wyjątek od tej reguły stanowi krasnoludzki zabójca: przedstawiciel brodatej rasy, który raz wkroczy na tę ścieżkę, wstępuje na kolejne, wyższe szczeble drabiny zabójców w zwykły sposób.

Tabele środowiskowe nie wymieniają profesji obląkanych wśród profesji wstępnych, bowiem profesje te w znaczący sposób narzucają sposób odgrywania Bohatera – gracz nie może być zmuszony rzutem kostki do prowadzenia takiej postaci, lecz powinien to być jego wolny, świadomy wybór. Jeżeli MG pozwala graczom wybrać profesję wstępną, gracze powinni mieć możliwość wyboru fanatyka lub zabójcy trolli.

W innych przypadkach awansowanie na profesję obląkaną powinno być efektem jakiegoś drama-

tycznego doświadczenia życiowego. Jeżeli Bohater otrzyma Punkty Oblędu i nie wykona testu Siły Woli, w następstwie czego miałaby otrzymać chorobę umysłu, za zgodą MG gracz może w zamian wybrać dla swojej postaci profesję obląkaną. W niektórych przypadkach scenariusz może przewidywać możliwość przejścia na profesję obląkaną, nawet jeśli postać nie otrzymała żadnej choroby umysłu.

Przejście na profesję obląkaną może nastąpić z każdej innej profesji i kosztuje 100 PD. Gracz powinien wtedy zmienić także motywację Bohatera (zob. rozdział „Motywacje Bohatera”), gdyż postać taka będzie mieć jeden cel w życiu i będzie kierować się jedną, określoną motywacją.

Profesje wyjściowe

Ponieważ wyjście z profesji obląkanych należy zasadniczo uznać za niemożliwe, zignoruj wszelkie profesje wyjściowe (nie dotyczy to krasnoludzkich zabójców). Zmiana na profesję podstawową kosztuje 200 PD także jest niedopuszczalna. Ewentualne wyjście z profesji obląkanej musi być fabularnie uzasadnione: być może mężczyzna, który uznał swoją rodzinę za zamordowaną, znajduje ją całą i zdrową, być może krasnoludowi, który wstąpił na ścieżkę zabójcy trolli, pokrzywdzeni przebaczyli i odpuścili grzechy. Trzeba jednak zaznaczyć, że takie sytuacje należą do rzadkości. W większości przypadków jedyną realną szansą na wyjście z profesji obląkanej jest leczenie, na co zgodzi się rzadko który krasnoludzki zabójca – ma przecież ważniejsze sprawy na głowie.

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy postać zmienia profesję z obląkanej, za 100 PD może ona powrócić do ostatniej wykonywanej profesji, względnie do którejś z poprzednich.

Krótki przewodnik po profesjach - kontynuacja

wyprzedzeniem poinformować MG, na jaką profesję zechcą wstąpić ich Bohaterowie, co z kolei daje prowadzącemu kampanię szansę stworzyć stosowne ku temu okazje. Mimo że awanturnikowi wciąż pozostało do wykupienia kilka rozwinięć i umiejętności z obecnej profesji, może on spotkać swojego potencjalnego pracodawcę, do którego w przyszłości będzie mógł się udać. Wykorzystując plany zawodowe postaci graczy, sprytny MG może niejako nakłonić drużynę do podróży w okolice, które on uzna za pożądane. Bohater pragnie zostać szulerem? Nie ma sprawy, w przyszłym miesiącu w Talabheim, gdzie kolejna część kampanii ma miejsce, odbywa się ogromny turniej karciany.

W ten sposób MG otrzymuje możliwość sprawowania nieco większej kontroli nad BG i kampanią. Jeśli więc MG planuje w niedalekiej przyszłości spotkanie drużyny z przyjaznym

nekromantą (tak, przyjaźni nekromanci także istnieją!), a wie, że jeden z awanturników chce zostać akolitą Morra, co nie wpłynie dobrze na przebieg owego spotkania, może założyć, że miejscowa świątynia Morra czasowo nie przyjmuje nowych kandydatów na nowicjat. Tę technikę należy jednak stosować z rozwagą, bowiem gracze z reguły nie przepadają, gdy MG ingeruje w decyzje dotyczące się żywotów ich Bohaterów.

Podsumowując, zaprezentowane przez Księgę Zasad reguły mogą odpowiadać niektórym grupom grających, ale bynajmniej nie stanowią jedynie słusznego sposobu ich wykorzystania. Przedstawione tu bardziej realistyczne podejście do gry wymaga od MG większego nakładu pracy, co jednak przekłada się na większą głębię gry i czyni postaci graczy częścią świata gry, jednocześnie dając możliwość wzbogacenia zarówno kampanii, jak i samego odgrywania postaci.

UTRACONE PROFESJE

Wim van Gruisen

W drugiej edycji WFRP pojawiły się nowe profesje, zniknęły niektóre stare, część zmieniła nazwy (na przykład milicjant stał się ochotnikiem), zaś inne zostały zebrane w „zbiorczych” profesjach – wiele wiejskich profesji zakwalifikowano do nowej profesji chłopą, podobnie kanciarz i mieszczanin są nowymi profesjami zawierającymi w zakresach swych nazw pewną ilość pierwszoedycyjnych profesji z klas zawodowych Łotra i Uczonego. Zamieszczony w dalszej części opracowania przewodnik podaje listę starych profesji i odpowiadających im nowych.

Niniejszy artykuł próbuje odtworzyć utracone, stare profesje podstawowe, co nie zawsze jednak było możliwe, bowiem niektóre z nich (na przykład wieszczek) wymagałyby istnienia specjalnych umiejętności lub zasad, które nie zostały uwzględnione w nowym wydaniu, natomiast inne (jak druid) nie pasują już do nowego wizerunku świata Warhammera. Ponieważ tworzenie nowych zasad lub wprowadzanie dużych zmian do świata gry nie było założeniem tego artykułu, Czytelnik nie znajdzie tutaj tychże profesji. Większość utraconych profesji podstawowych została jednak wymieniona, a ich stare schematy rozwinięć i listy umiejętności zostały przystosowane do nowego wydania, nadano im także środowiska (zob. Środowisko Bohatera).

W starym podręczniku podstawowym profesje charakteryzowały się nierównomiernym rozłożeniem umiejętności i rozwinięć. Hipnotyzer dysponował umiejętnościami i rozwinięciami wartymi 600 PD, zaś w przypadku banity wartość ta zbliżała się do dwóch tysięcy. Różnice leżały także w liczbie profesji wyjściowych, bowiem niektóre profesje miały ich jedynie dwie, zaś inne aż siedem. Druga edycja znacznie ujednoliciła te różnice – każda profesja ma przeciętnie po dziesięć rozwinięć oraz dziesięć umiejętności i zdolności, po pięć profesji wyjściowych, z czego jedną lub dwie zaawansowane, a pozostałe podstawowe. Te nierówności między profesjami w oryginalnym wydaniu gry odzwierciedlały panującą w świecie Warhammera niesprawiedliwość i ten artykuł to naśladuje, co oznacza, iż „odzyskane” profesje różnią się między sobą ilością rozwinięć, umiejętności, talentów i profesji wyjściowych w stopniu dużo wyższym niż profesje zamieszczone w Księdze Zasad.

Opisy profesji pochodzą z wydania pierwszego, prawa autorskie do nich są własnością firmy Games Workshop, która uprzejmie zezwoliła nam na ich użycie tutaj. (Wydawnictwo MAG, dysponujące prawami autorskimi do polskiego przekładu pierwszego wydania gry, nie ustosunkowało się do podobnej prośby – przyp. tłumacza)

Lista profesji:

Podstawowe:

Aptekarz
Bydłokrad
Czeladnik
Gajowy
Gawędziarz
Handlarz
Hipnotyzer
Kłusownik
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca podatkowy
Poganiacz mułów
Poszukiwacz złota
Rajfur
Robotnik
Szuler
Traper
Uczeń alchemika
Uczeń medyka
Wędrowny kramarz
Zielarz
Żebrak

Zaawansowane:

Balistik
Bombardier
Fałszerz
Handlarz niewolników
Podrabiacz monet
Prawnik
Saper

Opcjonalna zasada tworzenia postaci numer 2

Zgodnie z zasadami zawartymi w Księdze Zasad rozpoczynające grę postaci otrzymują wszystkie umiejętność i zdolności związane z profesją oraz jedno wolne rozwinięcie. Wykupienie umiejętności i zdolności kosztowałoby 1100 PD, a wolnego rozwinięcia kolejne 100.

Alternatywą dla rozwiązania książkowego jest podarowanie graczowi 1200 PD tak, aby mógł on dowolnie rozdysponować punkty pomiędzy umiejętności, zdolności i rozwinięcia, samemu w ten sposób decydując, co będzie posiadał rozpoczynający grę Bohater. Być może MG zechce, by postaci były słabsze albo mocniejsze, w takim wypadku może odpowiednio zmodyfikować liczbę przyznaną PD. Wiele osób sugeruje, aby na początku gry dawać graczom po 1000 PD, bo to taka ładna, okrągła liczba.

Profesje podstawowe

Aptekarz

Środowisko: kupieckie, mieszczańskie

Aptekarze są specjalistami przygotowującymi przepisane przez medyków leki, choć w przeciwieństwie do ziółarzy, którzy używają do tego roślin, stosują głównie składniki pochodzenia nieorganicznego. Aptekarze są zaznajomieni z wieloma rzadkimi i egzotycznymi substancjami wykazującymi właściwości lecznicze, nadto posiadają duże umiejętności, dzięki czemu niejednokrotnie są opłacani przez wielkie rody tak, aby najlepsze medykamenty były zawsze dostępne ich członkom. Niestety, nieraz zdarza się, że w przypadku niepowodzenia medyka aptekarz staje się kozłem ofiarnym, zmuszonym do opuszczenia miasta w aury niesławy. Wielokroć tacy osobnicy wynajmują swe usługi wywołańcom i bandytom lub też rozpoczynają wędrówkę w poszukiwaniu przygód przez najdziksze zakątki Starego Świata.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				10	10		
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Bydłokrad

Środowisko: wiejskie, włóczęgowskie

Na obszarach wiejskich bydłokradzi zarabiają na życie kradzieżą bydła i owiec w celu odsprzedaży. Choć zajęcie to może być dochodowe, jest też bardzo ryzykowne, bowiem kradzież bydła jest zazwyczaj karana śmiercią lub okaleczeniem. W przeciwieństwie do większości przestępców ze wsi, bydłokradzi nie są lubiani przez chłopów, bowiem rzadko działają oni w rodzinnych stronach i niemal zawsze okradają małe, niestrzeżone gospodarstwa. Bydłokradzi mieszkają z dala od skupisk ludzkich, zarobione pieniądze wydając podczas wizyt w mieście.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10	5		10			
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Czeladnik

Środowisko: krasnoludzkie, miejskie, mieszczańskie

Wszyscy rzemieślnicy uczą się rzemiosła w trakcie praktyk czeladniczych, kiedy nabywają niezbędnych w fachu umiejętności, zarabiając jednocześnie na swoje utrzymanie. Niestety, nie dość, że zazwyczaj pracują za marne wynagrodzenie, wykonując wszelkie nieprzyjemne i ciężkie prace, to nieraz mają nieszczęście terminować u wybuchowego, zapijaczanego lub niekompetentnego mistrza. Czeladnicy, którzy przerywają termin przed ukończeniem nauki, zostają bez środków do życia, w konsekwencji obierając ścieżkę włóczęgi lub poszukiwacza przygód jako nowy sposób na życie.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				10		10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Umiejętności

Leczenie
Nauka (chemia)
Rzemiosło (aptekarsstwo)
Sekretny język (gildii)
Warzenie trucizn

Zdolności

Odporność na trucizny

Wyposażenie

Moździerz i tłuczek
Małe słoiczki zawierające różnorakie proszki i roztwory

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Medyk
Poszukiwacz złota
Szarlatan
Uczeń alchemika

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami albo sekretny język (łowców)
Powożenie
Skradanie się

Zdolności

Broń specjalna (unieruchamiająca)
Wędrowiec

Wyposażenie

Koń i wóz
Broń jednoręczna
Latarnia
Lina – 10 metrów

Profesje wstępne

Banita
Kłusownik
Pasterz

Profesje wyjściowe

Banita
Handlarz niewolników

Umiejętności

Powożenie
Rzemiosło (dowolne)

Zdolności

Bardzo silny albo niezwykle odporny

Wyposażenie

Broń jednoręczna
Narzędzia rzemieślnicze (odpowiadające wyuczonemu rzemiosłu)

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Mistrz rzemiosła (odpowiadającego wyuczonemu)
Ochroniarz
Oprych

Gajowy

Środowisko: elfie, wiejskie

Większość włościan Starego Świata zatrudnia gajowych do ochrony lasów, które znajdują się na terenie ich posiadłości ziemskich. Gajowi traktują wszystkich obcych z właściwą sobie nieufnością, która czasami doprowadza do śmiertelnych pomyłek. Ich największym powodem do dumy są zwycięstwa nad kłusownikami, którzy żyją z nielegalnie upolowanych lub pochwycenych we wnyki zwierząt i ptactwa.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	20	5				10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Ukrywanie się
Zastawianie pułapek
Skradanie się
Sekretny język (łowców) albo tresura zwierząt (sokoły)

Zdolności

Strzelec wyborowy
Obieżyświat
Wykrywanie pułapek

Wyposażenie

Łuk lub kusza oraz 10 strzał albo bełtów
Broń jednoręczna
Skórzana kurta
Potrzask

Profesje wstępne

Akolita (Taal)
Kłusownik
Sługa

Profesje wyjściowe

Akolita (Taal)
Ochotnik
Kłusownik
Gawędziarz
Zwiadowca
Strzelec

Gawędziarz

Środowisko: elfie, miejskie, mieszczańskie, wiejskie, włóczęgowskie

Gawędziarze uwielbiają mówić. Długimi godzinami potrafią wychwalać lub obrzucać błotem każdego, kto słucha, a co najważniejsze, nie zmniejsza to grona ich słuchaczy. Są dobrzy w tym, czym się zajmują: bez względu na to, co mówią, ich opowieści zawsze są zabawne, interesujące i zajmujące. Gawędziarze, podobnie jak aktorzy, są złotouści i potrafią przekonać swoich słuchaczy niemal do wszystkiego, czy to przemawiają z drewnianej skrzynki na głównym placu, czy to podczas wykwintnego obiadu. W świecie, w którym znajomość pisma jest rzadkością, to plotka stanowi główne źródło informacji, w związku z czym potrafiący się biegle posługiwać słowem mówionym szybko stają się sławni. Jedynym ryzykiem związanym z zawodem jest konieczność uczestniczenia w wyprawach ogromnych armii lub mało liczebnych drużyn poszukiwaczy przygód w celu wzięcia udziału w wiekopomnych wydarzeniach, które stają się następnie kanwą nowych eposów. Oczywiście, co sprytniejsi gawędziarze nie omieszkają ubarwiać tych opowieści.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10					10	10	15
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Gadania
Kuglarstwo (gawędziarstwo)
Przekonywanie

Zdolności

Etykieta albo krasomówstwo
Przemawianie

Wyposażenie

Doskonalej jakości ubiór (nieraz w krzykliwych kolorach)
Kapelusz (niemal zawsze zwracający uwagę)
2k10 zk

Profesje wstępne

Gajowy
Pilot
Prawnik
Żeglarz

Profesje wyjściowe

Podżegacz
Szarlatan

Handlarz

Środowisko: krasnoludzkie, miejskie, mieszczańskie, wiejskie

W miasteczkach i miastach mieszka wystarczająco dużo osób, aby handlarzowi opłacało się otworzyć niewielki sklep lub jarmarczny stragan. W przeciwieństwie do wędrownych kramarzy, handlarze czekają, aż klienci sami do nich przyjdą. Choć niektórzy mogą być bogaci, posiadając więcej niż jeden sklep oraz pozycję społeczną nieraz na równi z pomniejszymi kupcami, większość z nich wiecie nudny żywot, który ożywiają jedynie takie wydarzenia jak napad lub najście reketerów, toteż znane są takie przypadki, że niektórzy handlarze porzucali dotychczasowe życie na rzecz dostarczającego wielu podniet poszukiwania przygód, dającego nadzieję na szybkie bogactwo.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10					10		10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Hipnotyzer

Środowisko: miejskie, mieszczańskie, wiejskie

W Starym Świecie hipnozę stosuje się w celach zarówno rozrywkowych, jak też leczniczych w przypadku nerwicy, uzależnień od alkoholu i innych substancji, a także w przypadku chorób umysłu. Za wyjątkiem nielicznych szarlatanów hipnotyzerzy nie udają znajomości tajemnic ludzkiego umysłu, a jedynie przyznają, że posiadają dar kojenia niektórych chorób.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				15	10		
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Kłusownik

Środowisko: wiejskie

Kłusownicy zarabiają na życie, nielegalnie polując na zwierzynę lub ptaki w posiadłościach możnych, i dlatego są głównymi wrogami opiekujących się tymi ziemiami gajowych. Kłusownicy lubią się przechwalać tym, jak potrafią wyprowadzać ich w pole.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	20	5				10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Gadanina albo nauka (prawo)
Nauka (monetoznawstwo)
Targowanie
Wycena

Zdolności

Żyłka handlowa

Wypożyczenie

Skórzany kaftan
1k10 zk

Profesje wstępne

Paser
Rybak
Wędrowny kramarz

Profesje wyjściowe

Kupiec
Paser

Umiejętności

Hipnoza
Wykrywanie magii

Zdolności

Brak

Wypożyczenie

Srebrny wisiorek

Profesje wstępne

Cyrkowiec-hipnotyzer
Medyk

Profesje wyjściowe

Cyrkowiec-hipnotyzer
Medyk
Szarlatan

Umiejętności

Sekretne znaki (kłusowników)
Skradanie się
Ukrywanie się
Zastawianie pułapek

Zdolności

Strzelec wyborowy
Wędrowiec
Wykrywanie pułapek

Wypożyczenie

Broń jednoręczna
Łuk albo kusza oraz 10 strzał albo bełtów
Skórzana kurta
Potrzask

Profesje wstępne

Akolita Taala
Banita
Gajowy

Profesje wyjściowe

Akolita Taala
Banita
Bydłokrad
Gajowy
Gawędziarz
Zwiadowca

Oprych

Środowisko: miejskie, wiejskie

Działając w grupach i napadając bezbronnych przechodniów lub podróżnych, oprychy i bandziory są poważnym zagrożeniem dla miast i gościńców. Choć, o ile to możliwe, unikają rozlewu krwi, atakując zniemacka w przewadze liczebnej, co najmniej dwóch na jednego, potrafią walczyć do ostatka. Jakkolwiek większość z nich stara się jak najszybciej ogłuszyć ofiarę ciosem w głowę, to najokrutniejsi z nich zabijają obrabowane osoby.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10	5		10			
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Skradanie się

Zdolności

Ulicznik albo wędrowiec
Ogłuszanie

Wyposażenie

Łuk albo kusza oraz 10 strzał albo beltów
Kaptur albo maska
Skórzana kurta

Profesje wstępne

Czeladnik
Gladiator
Łowca nagród
Ochotnik
Ochroniarz
Robotnik
Rzezimieszek
Szczurołap
Żołnierz
Żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe

Banita
Handlarz niewolników
Ochroniarz
Paser
Reketer
Rozbójnik

Pasterz

Środowisko: elfie, wiejskie

Pasterze spędzają większość życia w towarzystwie stad, które wypasają na odległych pastwiskach. Choć żywot taki z pewnością nie należy do fascynujących, pasterze potrafią zadbać o siebie, a także obronić powierzone im stada przed drapieżnikami i złodziejami. Mimo że pasterz opiekuje się z reguły jednym gatunkiem zwierząt, posiada naturalną umiejętność oswajania innych gatunków.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	20			10			
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Broń specjalna (proca)
Kuglarstwo (muzykalność – instrumenty dęte)
Opieka nad zwierzętami
Oswajanie
Tresura albo nauka (zielarstwo)

Zdolności

Niezwykłe odporny

Wyposażenie

Broń jednoręczna
Fletnia pana
Kij
Proca

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Banita
Bydłokrad
Ochotnik
Zwiadowca

Pilot

Środowisko: nadbrzeżne

Jednymi z najważniejszych osób na wybrzeżu są piloci. Ich zadaniem jest bezpieczne wprowadzanie do portów dużych okrętów i statków przez podstępne wody przybrzeżne, przez co zyskują zaufanie marynarzy. Większość z pilotów mieszka w portach lub ich pobliżu, ściśle współpracując z kapitanami, bowiem ludzie morza nie znają tak dobrze miejscowych pływów, prądów, mielizn i ukrytych skał czyhających na statki. Niektórzy piloci popadają w niełaskę wskutek działań oszustów, którzy nierzadko obwiniają ich o zatopienie statków wchodzących do portów. Dla oskarżonych wstąpienie na ścieżkę poszukiwania przygód lub drogę przestępstwa jest nierzadko jedynym sposobem na przeżycie.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				15		10	10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Umiejętności

Mocna głowa
Pływanie
Wioślarstwo
Żeglarstwo

Zdolności

Wycucie kierunku

Wyposażenie

Skórzana kurta
Lina – 10 metrów
Łódź wiosłowa (zacumowana w najbliższym zbiorniku wodnym)
2 latarnie

Profesje wstępne

Bosman
Kapitan
Przemysłownik
Rybak
Żeglarz

Profesje wyjściowe

Gawędziarz
Kapitan
Nawigator
Przemysłownik

Poborca podatkowy

Środowisko: kupieckie, miejskie, wiejskie

Poborcy podatkowi są najprawdopodobniej najmniej lubianymi mieszkańcami w Starym Świecie, bowiem bez względu na dobroczynność rządów czy rozmach prowadzonych przez nie działań publicznych, niezmiennym pozostaje fakt, iż nikt nie lubi płacić podatków, toteż poborcy stają się obiektem głębokiej niechęci. Pomimo że są niezbędną częścią służby publicznej i żaden rząd nie przetrwałby długo bez ich obecności, poborcy podatkowi są marnie opłacani i rzadko czerpią satysfakcję ze swojej pracy, przez co część z nich jest przekupna, a część w nadziei na awans popada w grzech nadgorliwości.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10					10	10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Gadania
Nauka
(monetoznawstwo)
Nauka (prawo)

Zdolności

Geniusz
arytmetyczny

Wyposażenie

Broń ręczna
Skórzana kurta
Liczydło
Przybornik do pisania
1k10 zk

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Banita
Kupiec
Ochotnik
Podżegacz
Prawnik
Strażnik dróg
Złodziej

Poganiacz mułów

Środowisko: wiejskie, włóczęgowskie

Karawany mułów i wozów są najpowszechniejszym sposobem przewożenia dóbr w Starym Świecie, a zajęciem poganiaczy mułów jest opieka nad zwierzętami pociagowymi (mułami, wołami) oraz ich właściwie zaprzęganie i prowadzenie. Ponieważ podczas dalekich wypraw handlowych każdy członek karawany musi umieć zadbać o siebie, poganiacze mułów, podobnie jak woźnice, pełnią funkcję strażników.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10					10	10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Tresura albo powożenie

Zdolności

Broń specjalna
(korbacz)

Wyposażenie

Bicz
Broń ręczna
Nieprzemakalny płaszcz
Kapelusz z szerokim rondem

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Banita
Przemysłowiec
Zwiadowca

Poszukiwacz złota

Środowisko: krasnoludzkie, odludne, włóczęgowskie

Z dala od gościńców, miast i gospodarstw poszukiwacze złota przesiewają żwir i muł rzeczny w poszukiwaniu samorodków. Ponieważ większość złotonośnych pokładów w zaludnionych obszarach już dawno się wyczerpała, poszukiwacze złota spędzają większość czasu w odległych i niebezpiecznych ostępach górskich, marząc o znalezieniu bogatej żyły, lecz nieliczni potrafią powstrzymać się przed pochwaleniem się swoim znaleziskiem. Pogłoski o złocie roznoszą się lotem ptaka, toteż nieraz w ciągu nocy w sąsiedztwie złotonośnych obszarów powstają niewielkie miasteczka poszukiwaczy złota, które pustoszeją po wyczerpaniu pokładów. Ponieważ żądza złota jest jedną z niewielu rzeczy, które potrafią wywabić krasnoluda z podziemi, krasnoludscy poszukiwacze tego kruszcu nie są rzadkim widokiem.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10	5	5	5		10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Nauka (metalurgia)
Nawigacja
Opieka nad zwierzętami
Rzemiosło (stolarstwo)
Sztuka przetrwania

Zdolności

Szczęście albo wystrzone zmysły

Wyposażenie

Jednoosobowy namiot
Kilof
Miska do płukania
Muł
Worek
Łopata

Profesje wstępne

Aptekarz
Uczeń alchemika

Profesje wyjściowe

Hiena cementarna
Zwiadowca
Żołnierz

Rajfur

Środowisko: miejskie

W niemal każdym mieście Starego Świata można znaleźć doświadczonego przewodnika po gorszych dzielnicach, kogoś zaznajomionego ze wszystkimi rodzajami nielegalnych i niemoralnych przybytków oraz usług, jakie są dostępne. Na całym świecie osobnicy tacy, a są nimi najczęściej ludzie mężczyźni, zwani są rajfurami. Znają najlepsze pijalnie i szulernie, burdele, mety z narkotykami oraz inne lokale, w których można zaspokoić nawet najbardziej wyuzdane pragnienia. Wiedzą, jak wprowadzić tam obcych klientów, które z przybytków są bezpieczne, które działają pod kontrolą władz, a które żyją z rabowania lub mordowania swoich gości. Z ich usług może skorzystać każdy zasobny w pieniądze hulaka. Niestety, wielu rajfurów wprowadza „nowych kompanów” w pułapki lub wystawia ich gangom, by później mieć udział w łupach.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	5			10			10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Robotnik

Środowisko: krasnoludzkie, miejskie

Wielu mieszkańców miast wiecie niepewny żywot, podnajmując się okresowo jako robotnicy. Z reguły silni i wytrzymali, zachowują się hałaśliwie, pogwizdując, przyśpiewując, wspinając się po niebezpiecznych rusztowaniach, pijąc duże ilości herbaty ziołowej, a w przerwach ciężko pracując. Ponieważ żywot robotnika charakteryzuje się brakiem stabilności, a sama profesja jest nisko płatna, to praca przy wznoszeniu świątyń, umocnień obronnych lub dużych domostw jest poszukiwanym rarytasem, bo umożliwia długoterminowy zarobek. W okresach bezrobocia wielu robotników nieraz ucieka się do poszukiwania przygód, w czym dzięki swemu zmysłowi praktycyzmu często osiągają sukcesy.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
			10				
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Umiejętności

Przekonywanie
Sekretny język
(złodziejski)

Zdolności

Bijatyka
Charyzmatyczny

Wyposażenie

Broń jednoreczna
Skórzana kurta
k10 zk

Profesje wstępne

Szlachcic
Uczeń alchemika
Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka
Żak

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Paser

Umiejętności

Wspinaczka
Dwie z: mocna
głowa, kuglarstwo
(śpiew),
powożenie,
rzemiosło
(stolarstwo)

Zdolności

Bardzo silny albo
niezwykle
odporny

Wyposażenie

Torba na ramię
z drugim
śniadaniem
Butelka herbaty
ziołowej
Skórzana kurta

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Balistik (tylko dla
postaci
z umiejętnością
rzemiosła
[stolarstwo])
Ochroniarz
Oprych

Szuler

Środowisko: miejskie, włóczęgowskie

Wielu Staroświatowców szuka źródła łatwego zarobku. Szulerzy wykorzystują swoje umiejętności do wzbogacania się kosztem innych. Czasami sprawy przybierają zły obrót: szuler przegrywa duże sumy pieniędzy i musi salwować się ucieczką, nim wierzyciele zorientują się, że nie ma środków na pokrycie długów. Szulerzy są z natury podróżnikami, wiecznie uciekając przed starymi długami i rozwścieczonymi wierzycielami.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	5			15	10		10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Hazard
Zwinne palce

Zdolności

Geniusz
arytmetyczny
Szczęście

W wyposażenie

Broń jednoreczna
Skórzana kurta
Talia kart
(z zapasowymi
asami)
Zestaw kości
Zestaw
spiłowanych
kości (zawsze
wypadają szóstki)

Profesje wstępne

Uczeń czarodzieja
Oficer
Sierżant
Szlachcic

Profesje wyjściowe

Szarlatan

Traper

Środowisko: odludne

Traperzy polują na zwierzęta futerkowe będące bardzo cennym towarem w Starym Świecie. W przeciwieństwie do łowców, nie strzelają do zwierzyny, lecz zastawiają pułapki, słyną także z umiejętności skórowania zdobyczy. Ze względu na dzikie, górzyste otoczenie, które dzieli z wieloma niebezpiecznymi istotami, nie wspominając o goblinach, potrafią dobrze walczyć. Ponieważ większość życia traperzy spędzają tam, gdzie awanturnicy szukają sławy i bogactw, wstąpienie na ścieżkę poszukiwania przygód nie zmienia zbyt wiele ich dotychczasowego sposobu życia.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10	5		15			
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Nawigacja
Sekretne znaki
(drwali)
Sekretny język
(łowców)
Skradanie się
Ukrywanie się
Wioślarstwo
Zastawianie
pułapek

Zdolności

Wędrowiec
Wykrywanie
pułapek

W wyposażenie

3 pułapki na
zwierzęta
Futrzana czapka
i strój ze skóry
Skórzany kaftan
Lina – 10 metrów
Łódź wiosłowa albo
dłubanka
(zacumowana
w najbliższym
zbiorniku
wodnym)
Łuk albo kusza
oraz 10 strzał
albo bełtów

Profesje wstępne

Akolita (Taal)
Wędrowny kramarz

Profesje wyjściowe

Akolita (Taal)
Banita
Zwiadowca

Uczeń alchemika

Środowisko: miejskie, mieszczańskie

Jedynym sposobem, aby zostać alchemikiem, jest odbycie praktyk czeladniczych u kogoś doświadczonego w tym fachu. Niestety, najczęściej życie ucznia alchemika to ciężka praca zamiast nauki. Jest traktowany jak darmowy służący, marnując zbyt wiele czasu na szorowanie podłóg i wykonywanie innych poruczeń, aby jeszcze zgłębiać arkana alchemii. Trudno się zatem dziwić, że jedynie garść uczniów wytrzymuje trudy czeladnictwa i staje się biegłymi alchemikami.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				10	10		
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Uczeń medyka

Środowisko: mieszczańskie

Nie licząc karier wojskowej bądź kapłańskiej, najbardziej popularną pośród młodych, zamożnych Staroświatowców jest profesja medyka. Każdy, kto wykazuje choćby krztę talentu lub ma odpowiednią reputację, może zarabiać krocie pod skrzydłami arystokracji. Podobnie jak w wypadku większości karier akademickich, pobieranie nauk u praktykującego medyka jest jedynym sposobem na zostanie adeptem tej nauki. Medycy z reguły nie przyjmują czeladników jako takich, a raczej nauczają swoich umiejętności grupy uczniów, którzy opłacają stosowne czesne, toteż większość szpitali i uniwersytetów w dużych miastach ma swoje wydziały medyczne. Ponieważ zostanie medykiem trwa wiele lat, nie wszyscy uczniowie są na tyle wytrwali, by ukończyć szkolenie.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				10	10	10	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Wędrowny kramarz

Środowisko: kupieckie, wiejskie, włóczęgowskie

Ponieważ jedynie w nielicznych wioskach istnieją sklepy lub punkty handlowe, pozostałe osady uzależnione są od działalności drobnych handlarzy, czyli wędrownych kramarzy. Nabywszy na targach i jarmarkach od rzemieślników i kupców towary trwałe, wędrowni kramarze podróżują od wioski do wioski, sprzedając swe dobra i przynosząc wieści z miast. Wśród towarów, którymi handlują, znajdują się drobne towary jak garnki, rondle, patelnie, odzież, sakiewki, szpilki, czy noże. Na gęściej zaludnionych obszarach wędrowni kramarze zrzeszają się w gildie wydające swoim członkom licencje w celu ochrony przed nielegalną konkurencją. Chociaż większość z nich prowadzi wędrowny tryb życia, przynależąc do różnych kultur i społeczeństw, cechują się oni silnym poczuciem solidarności między sobą. Wędrowni kramarze nie wzbudzają zaufania, zwłaszcza wśród strażników miejskich i drogowych.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10			10			10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Nauka
(matematyka)
Rzemiosło
(piwowarstwo)
Wycena

Zdolności

Brak

Wyposażenie

Brak

Profesje wstępne

Aptekarz
Inżynier
Medyk

Profesje wyjściowe

Cyrkowiec-bentlarz
Falszerz
Porywacz zwłok
Poszukiwacz złota
Rajfur
Szarlatan
Wędrowny
czarodziej
(Tradycja Metalu)

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Leczenie
Rzemiosło
(aptekarsstwo)
albo warzenie
trucizn
Znajomość języka
(klasyczny)

Zdolności

Brak

Wyposażenie

Broń jednoręczna
Słoik z pijawkami
Używane
instrumentarium
medyczne

Profesje wstępne

Porywacz zwłok

Profesje wyjściowe

Medyk
Porywacz zwłok
Rajfur
Szarlatan

Umiejętności

Gadanina
Nauka (zielarstwo)
albo astronomia
Opieka nad
zwierzętami
Powożenie
Sekretne znaki
(wędrownych
kramarzy)
Targowanie
Wycena

Zdolności

Brak

Wyposażenie

Koń i wóz
Materac i 3 koce
Sakwy z garnkami,
patelniami,
małymi nożami,
szpilkami,
szpulkami
kolorowych nici
itp.

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Banita
Handlarz
Ochroniarz
Paser
Traper

Zielarz

Środowisko: elfie, kupieckie, miejskie, mieszczańskie, wiejskie

Ponieważ medycyna w Starym Świecie jest prymitywna, zawodna i droga, a przede wszystkim wzbudzająca nieufność, wielu ludzi polega na tradycyjnych metodach leczniczych, przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Choć wśród klienteli zielarzy rzadko trafia się elita, są oni szanowanymi członkami każdej społeczności. Zielarze z reguły zbierają, przygotowują i sprzedają lecznicze zioła, lecz rzadko się zdarza, by odmówili cierpiącemu osobiście sprawowanej opieki. Jakkolwiek niektórzy zielarze nadużywają swoich umiejętności i pokładanego w nich zaufania, o czym dane było się przekonać osobom, które podstępnie napojono naparami miłosnymi, to profesja ta jest nieodłącznie związana z tradycją Starego Świata, a sam zielarz jest uważany za jedyne przyjaciela człowieka w chorobie.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
				5	10		
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Leczenie
Nauka (zielarstwo)
Sekretny język (gildii)
Warzenie trucizn
Znajomość języka (klasyczny)

Zdolności

Brak

Wyposażenie

Moździerz i tłuczek
Torba na ramię z suszonymi ziołami

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Uczeń medyka

Żebrak

Środowisko: miejskie, włóczęgowskie

Żebracy są wyrzutkami społecznymi, zdesperowanymi osobami bez środków do życia. Ciągają do miasteczek i miast Starego Świata, gdzie mają się jedyne znane im sposoby na utrzymanie, czyli żebrania na ulicach. Jest to nad wyraz niebezpieczne zajęcie, bowiem większość miast Starego Świata zezwala swoim strażnikom na bicie, piętnowanie i zakuwanie włóczęgów w dyby zgodnie z ich indywidualnymi upodobaniami. Akceptując to jako ryzyko zawodowe, żebracy stają się mistrzami w wyludzaniu pieniędzy od przechodniów, to grając na uczuciu litości, to mając błogosławieństwami lub grożąc przekleństwami, by tylko zdobyć datek. W niektórych większych miastach żebracy zorganizowali się w pół-legalne cechy, które przydzielają miejsca do żebrania, przeciwdziałają przypadkom zbyt dużego zainteresowania władz i przeganiają żebraków niezrzeszonych. W niektórych wypadkach zorganizowani w cechy żebracy ściśle współpracują z miejscowymi cechami złodziei, służąc jako informatorzy i stójkowi.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
5	5			5	10		10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	2						

Umiejętności

Mocna głowa
Sekretny język (złodziejski)
Sekretne znaki (złodziei)
Skradanie się
Ukrywanie się

Zdolności

Ulicznik

Wyposażenie

Miska żebracza
Nędzne ubranie
Ciężki kij
Butelka kiepskiej gorzały

Profesje wstępne

Brak

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Oprych
Szczurołap

Profesje zaawansowane

Balastyk

Środowisko: wojskowe

Balastyk to wojskowy specjalista, który zajmuje się konstruowaniem, przewożeniem oraz używaniem balist i katapult. Balastyk jest dowódcą obsługujących katapultę zwykłych żołnierzy lub ochotników, których zadaniem jest ładowanie pocisków i ich wystrzeliwanie.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	20	10	10	20	20	15	5
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Dowodzenie
Nauka (inżynieria)
Rzemiosło (stolarstwo)

Zdolności

Broń specjalna (machiny oblężnicze)

Wypożyczenie

Wykresy i tabele
artyleryjskie

Profesje wstępne

Bombardier
Inżynier
Robotnik
Saper
Sierżant

Profesje wyjściowe

Bombardier
Kapitan
Saper
Weteran
Żołnierz okrętowy

Bombardier

Środowisko: wojskowe

Bombardierzy są specjalistami wojskowymi przeszkolonymi w używaniu bombard. Ze względu na ogromną ilość czasu spędzonego pośród huków tych zawodnych i niebezpiecznych broni, bombardierzy nierzadko mają problemy ze słuchem i przeto są nieco ekscentryczni, lecz mimo to mogą znaleźć zatrudnienie w każdej armii Starego Świata. Bombardier jest dowódcą, który dogląda załogi dział, składającej się z niewyszkolonych lub miernie przeszkolonych żołnierzy.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	20	10	10	25	10	25	15
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Dowodzenie
Powożenie
Nauka (inżynieria)

Zdolności

Broń specjalna (mechaniczna)
Broń specjalna (artyleryjska)

Wypożyczenie

Wykresy i tabele
artyleryjskie

Profesje wstępne

Balastyk
Inżynier
Najemnik
Saper
Sierżant
Żołnierz

Profesje wyjściowe

Balastyk
Kapitan
Weteran
Żołnierz okrętowy

Falszercz

Środowisko: mieszczańskie, miejskie

Falszerze są artystami, którzy jednak zamiast tworzyć dzieła sztuki, używają swoich umiejętności do powielania przedmiotów, które mają wysoką wartość, np. dokumentów, listów czy pieczęci. Potrafią podrobić pismo z zadziwiającą dokładnością, pod warunkiem posiadania dostępu do fragmentu oryginału, są także zaznajomieni z mnogością dokumentów, inkaustów, pieczęci i innych materiałów piśmienniczych.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	20	5	5	40	30	30	20
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	4						

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Rzemiosło (falszerstwo)

Zdolności

Brak

Wypożyczenie

Broń jednoręczna
Materiały piśmiennicze
Narzędzia grawerskie
Szkło powiększające

Profesje wstępne

Handlarz
Hiena cementarna
Oprych
Podrabiacz monet
Przemysłownik
Rajfur
Reketer
Wędrowny kramarz
Złodziej

Profesje wyjściowe

Podrabiacz monet
Złodziej

Handlarz niewolników

Środowisko: włóczęgowskie

Niewola jest losem wielu mieszkańców Starego Świata, choć nieraz nazywa się ją eufemistycznie „służbą”, „pracą przymusową” lub „poddanstwem”. Co bardziej oczywiste formy niewolnictwa są nielegalne, lecz handel niewolnikami w niektórych regionach świata wciąż wymyka się spod jakiejkolwiek kontroli władz. Handlarz niewolników z reguły nabywa swój „towar” w obcych stronach lub sprzedaje tych, którzy są zbyt młodzi lub biedni, by upomnieć się o swe prawa. Największe rynki niewolników znajdują się w Arabii, gdzie los sprzedawanych w niewolę jest godny pożałowania. W Starym Świecie niektórzy tracą wolność na mocy wyroków sądowych, wydawanych z reguły za niespłacanie długów lub przestępstwa podobnej wagi. Niewolnicy w Starym Świecie są zazwyczaj dobrze traktowani – niejednokrotnie pracują ze służącymi, dzieląc z nimi te same warunki życia.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	20	15		20		30	
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	6						

Podrabiaacz monet

Środowisko: kupieckie

Przetapiając monety i wybijając je na nowo ze zmniejszoną zawartością srebra lub złota, podrabiaacz monet znacznie przewyższa swoimi umiejętnościami zwykłych skrawkarzy, którzy jedynie ścinają monety. Potrafią wyrabiać nowe matryce do wybijania monet, zarówno w oparciu o już istniejące wzory, jak i od początku.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	20	5		25	10	15	10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	4						

Umiejętności

Jeździectwo
Powożenie
Znajomość języka
(dowolny)

Zdolności

Ogłuszanie

Wypożyczenie

Broń jednoręczna
Koń i wóz
Lina – 10 metrów
Wierzchowiec
3 pary kajdan

Profesje wstępne

Bydłokrad
Łowca nagród
Najemnik
Oprych
Strażnik więzienny
Żeglarz
Żołnierz okrętowy
Żołnierz

Profesje wyjściowe

Herszt banitów
Sierżant
Żeglarz

Umiejętności

Nauka (metalurgia)
Nauka
(monetoznawstwo)
Rzemiosło
(złotnictwo)

Zdolności

Geniusz
arytmetyczny

Wypożyczenie

Matryca
Narzędzia do
obróbki metalu
2k10 zk
(prawdziwych)
2k10 zk
(podrobionych)

Profesje wstępne

Falszermistrz
Mistrz rzemiosła
(grawer)
Uczeń alchemika
Złodziej

Profesje wyjściowe

Paser
Złodziej

Prawnik

Środowisko: mieszczańskie

Prawnicy to osoby, które ukończyły długie studia nad systemami prawnymi Starego Świata. Są zawodowcami i zajmują wysoką pozycję w hierarchii społecznej, toteż cieszą się szacunkiem ogółu. Najcenniejsze, co posiadają, to reputacja. To dzięki reputacji, która wypływa zarówno z wykonywanego zawodu, jak też systemu prawnego obowiązującego w miejscu, w którym praktykują, prawnicy mają stały dochód i z tego też powodu mało który zajmie się sprawą dającą niewielką szansę na wygraną. Mimo to niektóre wschodzące gwiazdy palestry zaryzykują, biorąc sprawę, która może przynieść sławę, bowiem odniesione w niej zwycięstwo zwiększy poważanie i umocni pozycję w środowisku. Choć systemy prawne obowiązujące w poszczególnych miejscach różnią się (nieraz znacznie), z reguły opierają się one na tych samych założeniach, a zatem po poświęceniu krótkiego czasu na badania naukowe prawnik łatwo sobie z nimi poradzi.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
			5	10	40	35	20
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Nauka (prawo)
Przemawianie
Sekretne znaki
(prawników)
Znajomość języka
(klasyczny)

Zdolności

Etykieta

Wyposażenie

Broń jednoręczna
Peruka i toga
6k10 zk

Profesje wstępne

Poborca podatkowy
Skryba
Żak

Profesje wyjściowe

Demagog
Gawędziarz
Kupiec

Saper

Środowisko: wojskowe

Saperzy to wojskowi inżynierowie, posiadający wiedzę o wyrobie materiałów wybuchowych, dowodzeniu i ustawianiu machin bojowych (co czynią niemal tak dobrze jak balistycy). Ich główne pole zainteresowań stanowi wykopywanie podziemnych tuneli w celu zawalania murów obronnych albo niepostrzeżonego wprowadzania własnych oddziałów do wnętrza twierdz. Saperzy krasnoludcy są tak bardzo poszukiwani przez wszystkie armie Starego Świata, że niektóre najsławniejsze jednostki najemnicze składają się wyłącznie z tych znakomitych specjalistów. Saperzy, którzy służą w oddziałach krasnoludzkich, są także członkami Krasnoludzkiej Gildii Inżynierów, natomiast ci, którzy służą w nie-krasnoludzkich jednostkach wojskowych, mogą nimi nie być.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	10	10	10	10	10	15	10
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
	3						

Umiejętności

Dowodzenie
Nauka (inżynieria)
Rzemiosło
(stolarstwo)

Zdolności

Broń specjalna
(machiny
obłężnicze)

Wyposażenie

Kilof
Łom
Skórzany kaftan
Świeczki

Profesje wstępne

Balistik
Inżynier
Najemnik
Tarczownik
Żołnierz

Profesje wyjściowe

Balistik
Bombardier
Inżynier
Najemnik
Tarczownik
Weteran

Opcjonalna zasada tworzenia postaci numer 3

Rozdaj graczom od jednego do trzech „żetonów łaski Shallyi”. Podczas tworzenia postaci gracz może tyle razy przerzucić nieudany rzut, ile posiada żetonów. W ten sposób można powtarzać nieudane rzuty dotyczące nie tylko charakterystyki, lecz także wylosowanej profesji oraz, jeśli używasz naszych zasad, środowiskowych umiejętności i zdolności.

Jeśli chcesz być hojnym, dodaj graczom tyle PP, ile zostało im niezaużytych żetonów. Jeśli chcesz być surowy, nie dawaj graczom „żetonów łaski Shallyi” i ogłoś, że przerzucenie nieudanego rzutu kosztuje 1 PP.

Tabela profesji i środowisk

W tabeli zamieszczono przynależność wszystkich profesji podstawowych, zarówno tych oficjalnych, z Księgi Zasad, jak i tych pochodzących z niniejszego artykułu.

Profesje napisane kursywą (mieszczanin, chłop i kanciarz) to profesje „zbiornicze” z WFRP2, które zawierają w sobie pewną ilość pierwszoedycyjnych profesji. Jeżeli używasz przystosowanych profesji z WFRP1, nie używaj jednocześnie tych trzech profesji „zbiorniczych”.

Legenda

- E Profesja dostępna wyłącznie dla elfów
K Profesja dostępna wyłącznie dla krasnoludów
N Profesja dostępna wyłącznie dla niziołków

- X Profesja, na którą nie można awansować, o ile nie widnieje wśród profesji wyjściowych

	Kupieckie	Miejskie	Mieszczane	Nabrzeżne	Odludne	Wiejskie	Wiołczęzowskie	Wojkowe	Elfe	Krasnoludzkie
Akolita	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Banita						✓	✓			
Berserker z Norski								X		
Chłop					✓	✓				
Ciura obozowy	✓	✓				✓	✓			
Cyrkowiec		✓				✓	✓		✓	
Cyrulik		✓		✓		✓		✓		
Fanatyk										
Flisak	✓			✓				✓		
Giermek			✓					✓		
Gladiator		✓								
Goniec										K
Górnika					✓	✓				✓
Guślarz						✓				
Hiena cmentarna		✓			✓	✓	✓			
Kanciarz		✓				✓				
Kozak kislevski							X			
Leśnik					✓				✓	
Łowca					✓				✓	
Łowca nagród		✓			✓	✓	✓			
Mieszczanin	✓		✓							
Mytnik	✓					✓				
Najemnik		✓				✓		✓		
Ochotnik						✓		✓		
Ochroniarz		✓				✓				
Oprych		✓								
Paż	✓		✓					✓		✓
Podżegacz			✓							
Porywacz zwłok		✓				✓				
Posłaniec	✓		✓				✓	✓	✓	
Przemysł	✓	✓		✓	✓		✓	✓		
Przepatrywacz							✓	✓		
Przewoźnik				✓						
Rybak				✓			✓			
Rzecznik rodu	E		E							
Rzemieślnik	✓	✓							✓	✓
Rzemieszek		✓								
Skryba	✓	✓	✓			✓				✓
Sługa		✓				✓				
Strażnik dróg					✓	✓	✓			
Strażnik miejski		✓				✓		✓		✓
Strażnik pół						N		N		
Strażnik więzienny		✓				✓				✓
Szczurolap		✓				✓				

	Kupieckie	Miejskie	Mieszczane	Nabrzeżne	Odludne	Wiejskie	Wiołczęzowskie	Wojkowe	Elfe	Krasnoludzkie
Szermierz estalijski							X			
Szlachcic			X						X	X
Śmieciarz	✓	✓				✓	✓			
Tarczownik										K
Uczeń czarodzieja			✓							✓
Węglarz					✓	✓				
Wiołczyk					✓	✓	✓			
Wojownik klanowy									E	
Woźnica		✓				✓	✓			
Zabójca trolli										
Zarządca		✓								
Złodziej		✓				✓				
Żak		✓	✓						✓	✓
Żeglarz				✓			✓			
Żołnierz								✓	✓	✓
Żołnierz okrętowy				✓				✓		

Utracone profesje

	✓		✓							
Aptekarz	✓		✓							
Bydłokrad						✓	✓			
Czeladnik		✓	✓							✓
Gajowy						✓			✓	
Gawędziarz		✓	✓			✓	✓		✓	
Handlarz	✓	✓				✓				✓
Hipnotyzator		✓	✓			✓				
Kłusownik						✓				
Oprych		✓				✓				
Pasterz						✓			✓	
Poborca podatkowy	✓	✓				✓				
Poganiacz mulów						✓				
Poszukiwacz złota				✓		✓				✓
Rajfur		✓								
Robotnik		✓								✓
Szuler		✓					✓			
Traper				✓						
Uczeń alchemika		✓	✓							
Uczeń medyka			✓							
Wędrowni kramarz	✓					✓	✓			
Zielarz	✓	✓	✓			✓			✓	
Żebrak		✓					✓			

KONWERSJA BOHATERA Z WFRPI

Wim van Gruisen

Twoja kampania w Warhammerze osiągnęła emocjonujący moment, a tu Black Industries wydaje drugą edycję, nie podając jednak zasad konwersji Twojego pierwszoedycyjnej Bohatera? My postanowiliśmy to zrobić.

Profesje

Wiele pierwszoedycyjnych profesji nie pojawiło się w drugim wydaniu (zob. rozdział Utracone

profesje). Niektóre z nich przemianowano, inne połączono, a jeszcze inne po prostu usunięto. Ponieważ w drugim wydaniu Warhammera nie istnieje już Dawna Wiara i umiejętności dające zdolności psychiczne, profesje druida i wieszczka nie przetrwałyby konwersji (przynajmniej nie bez powrotu do realiów pierwszoedycyjnego świata). Poniżej znajduje się lista pierwszoedycyjnych profesji z ich drugoedycyjnymi odpowiednikami.

Profesje podstawowe

Pierwsze wydanie	Drugie wydanie
Aptekarz	Rzemieślnik
Banita	Banita
Bydłokrad	Chłop
Cyrkowiec	Cyrkowiec
Czeladnik	Sługa
Druid	Akolita (Taal)
Drwal	Leśnik
Gajowy	Chłop
Gawędziarz	Kanciarz
Giermek	Giermek
Gładiator	Gładiator
Goniec	Goniec
Handlarz	Mieszczanin
Hiena cmentarna	Hiena cmentarna
Hipnotyzer	Mieszczanin
Inżynier	Inżynier (profesja zaawansowana)
Łowca nagród	Łowca nagród
Milicjant	Ochotnik
Minstrel	Bard (profesja zaawansowana)
Myśliwy	Łowca
Mytnik	Mytnik
Najemnik	Najemnik
Nowicjusz	Akolita
Ochroniarz	Ochroniarz
Oprych	Oprych
Pasterz	Chłop
Pilot	Mieszczanin
Poborca podatkowy	Mieszczanin
Podżegacz	Podżegacz
Poganiacz mulów	Chłop
Porywacz zwłok	Porywacz zwłok

Pierwsze wydanie	Drugie wydanie
Poszukiwacz złota	Chłop
Przemysłownik	Przemysłownik
Przepatrywacz	Przepatrywacz
Przewoźnik	Flisak
Rajfur	Kanciarz
Robotnik	Chłop
Rybak	Rybak
Skryba	Skryba
Służący	Sługa
Strażnik dróg	Strażnik dróg
Strażnik miejski	Strażnik
Strażnik więzienny	Strażnik więzienny
Szczurołap	Szczurołap
Szlachcic	Szlachcic
Szuler	Kanciarz
Traper	Chłop
Uczeń alchemika	Uczeń czarodzieja (Tradycja Metalu)
Uczeń czarodzieja	Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka	Żak
Wędrowni kramarz	Śmieciarz
Wieszczek	Cyrkowiec
Woźnica	Woźnica
Wojownik podziemny	Tarczownik
Zabijaka	Rzezimieszek
Zabójca trolli	Zabójca trolli
Zielarz	Rzemieślnik
Złodziej	Złodziej
Żak	Żak
Żebrak	Chłop
Żeglarz	Żeglarz
Żołnierz okrętowy	Żołnierz okrętowy

Profesje zaawansowane

Pierwsze wydanie	Drugie wydanie
Alchemik poziomu 1	Wędrowny czarodziej
Alchemik poziomu 2	Wędrowny czarodziej
Alchemik poziomu 3	Mistrz magii
Alchemik poziomu 4	Arcymag
Bakalarz	Uczony
Balastyk	Sierżant
Bombardier	Sierżant
Bosman	Bosman
Czarodziej poziomu 1	Wędrowny czarodziej
Czarodziej poziomu 2	Mistrz magii
Czarodziej poziomu 3	Arcymag
Czarodziej poziomu 4	Arcymag
Demagog	Demagog
Falszerz	Mistrz cieni
Handlarz niewolników	Księżę złodziei
Herszt banitów	Herszt banitów
Kapitan okrętu	Kapitan
Kapitan najemników	Oficer
Kapłan druidzki poziomu 1	Kapłan (Taal)
Kapłan druidzki poziomu 2	Wybraniec boży (Taal)
Kapłan druidzki poziomu 3	Arcykapłan (Taal)
Kapłan druidzki poziomu 4	Arcykapłan (Taal)
Kapłan poziomu 1	Kapłan
Kapłan poziomu 2	Wybraniec boży
Kapłan poziomu 3	Arcykapłan
Kapłan poziomu 4	Arcykapłan

Pierwsze wydanie	Drugie wydanie
Kupiec	Kupiec
Łowca czarownic	Łowca czarownic
Medyk	Medyk
Odkrywca	Odkrywca
Oprawca	Oprawca
Paser	Paser
Prawnik	Urzędnik
Reketer	Reketer
Rozbójnik	Rozbójnik
Rycerz najemny	Rycerz
Rycerz zakonny	Mistrz zakonny
Rzemieślnik	Mistrz rzemiosła
Saper	Sierżant
Sierżant najemników	Sierżant
Strzelec	Strzelec
Szampierz	Szampierz
Szarlatan	Szarlatan
Zabójca	Skrytobójca
Zabójca gigantów	Zabójca olbrzymów
Zwadźca	Zwadźca
Zwiadowca	Zwiadowca

Specjalizowani czarodzieje

Pierwsze wydanie	Drugie wydanie
Alchemik	Tradycja Metalu
Demonolog	Tradycja Chaosu
Elementalista	Tradycja Życia
Iluzjonista	Tradycja Cienia
Nekromanta	Tradycja Nekromancji

Konwersje niektórych profesji, tak podstawowych, jak zaawansowanych, mogą nie być wierne, np. falszerz zmienia się w mistrza cieni. Zamiast konwertować profesję postaci, można ją zachować, w czym są pomocne opisane w poprzednim rozdziale profesje z pierwszoedycyjnego podręcznika podstawowego. Choć nie pojawiły się one w drugim wydaniu, umieściliśmy je tutaj z umiejętnościami, zdolnościami i schematami rozwoju tak zmodyfikowanymi, by pasowały do WFRP2.

Zmiana profesji

Zgodnie z Księgą Zasad zmiana profesji kosztuje 100 PD, jeśli jest ona profesją wyjściową, lub 200 PD, jeśli nie-wyjściową profesję podstawową. Jednakże Księga Zasad nie bierze pod uwagę środowisk postaci. Jeśli postać wychowała się w pobliżu rzeki, bardziej prawdopodobnym jest, że zostanie żeglarzem niż traperem – koszt takiej zmiany w PD powinien być także wzięty pod uwagę.

Proponujemy zatem:

- zmiana profesji na profesję wyjściową kosztuje 100 PD
- zmiana profesji na profesję podstawową z tego samego środowiska kosztuje 150 PD
- zmiana profesji na profesję podstawową z innego środowiska kosztuje 200 PD

Charakterystyka

Charakterystyka uległa znaczącym zmianom: modyfikatory rasowe zmieniły się, tak jak i same cechy. Jeśli grasz nie-ludzkim Bohaterem, przelicz jego cechy zgodnie z poniższą tabelą:

Rasa	WW	US	I	CP	Int	Op	SW	Ogd
Krasnolud		+10		-30		-20	-20	
Elf	-10	+10	-20	-10	-20	-20	-10	-10
Niziołek		+10	-10	+20		+10	-10	

Ludzie nie muszą przeliczać swych cech. Teraz dostosuj cechy do WFRP2 zgodnie z poniższymi sugestiami:

Cechy główne

Walka Wręcz: równa pierwszoedycyjnej WW
Umiejętności
Strzelectwo: równe pierwszoedycyjnym US
Krzepa: równa pierwszoedycyjnej S pomnożonej przez 10
Odporność: równa pierwszoedycyjnej Wt pomnożonej przez 10
Zręczność: równa średniej z I oraz Zr
Inteligencja: równa pierwszoedycyjnej Int
Siła Woli: równa średniej z SW i Op
Ogłada: równa średniej z CP i Ogd

Cechy drugorzędne

Ataki: równe pierwszoedycyjnym A, lecz nie więcej niż 3
Żywotność: równa pierwszoedycyjnej Żyw pomnożonej przez 1,5 i zaokrąglonej w dół
Siła: równa pierwszoedycyjnej S
Wytrzymałość: równa pierwszoedycyjnej Wt zgodnie z Księgą Zasad
Szybkość: dla adeptów magii: równa dotychczasowemu poziomowi +1, lecz nie więcej niż 4
Magia: jak w pierwszej edycji
Punkty Obłędu: jak w pierwszej edycji
Punkty Przeznaczenia: jak w pierwszej edycji

Umiejętności

Stare umiejętności nie zawsze da się przekształcić na nowe umiejętności lub zdolności. Tabela na następnej stronie wylicza stare umiejętności, podając najbliższe ich możliwe odpowiedniki wśród nowych umiejętności i zdolności. Umiejętności oznaczone gwiazdką (*) nie mają dobrego odpowiednika w WFRP2, więc albo je pomiń albo używaj zgodnie z ich oryginalnym opisem. Umiejętności oznaczone podwójną gwiazdką (**) są związane z wróżeniem, czyli przewidywaniem przyszłości. W WFRP2 jest to możliwe wyłącznie przy użyciu magii, toteż jeśli grupa chce grać zgodnie z zasadami nowej edycji, umiejętności te należy pominąć. Jeżeli wskutek konwersji postać nabędzie jakąś umiejętność więcej niż raz, jest to równoważne z posiadaniem specjalizacji w tejże umiejętności (zob. rozdział 4 Księgi Zasad). Jeśliby zaś postać miała uzyskać jakąś zdolność więcej niż raz, te „dodatkowe” zdolności są stracone.

Magia i zaklęcia

Magia uległa znacznym zmianom. Punkty magii już nie istnieją a to, co było poziomem magii, zawiera się obecnie w drugorzędowej cecie Magia. Tabele konwersji zaklęć znajdują się w drugim tomie *Liber Fanatica*.

Stara umiejętność	Nowa umiejętność	Nowa zdolność
Akrobatyka	Kuglarstwo (akrobatyka)	
Aktorstwo	Kuglarstwo (aktorstwo)	
Astronomia	Nauka (astronomia)	
Bardzo silny		Bardzo silny
Bardzo szybki		Bardzo szybki
Bardzo wytrzymały		Niezwykle odporny
Bijatyka		Bijatyka
Błaznowanie	Kuglarstwo (błaznowanie)	
Błyskotliwość		Charyzmatyczny
Brzuchomówstwo	Brzuchomówstwo	
Bystry wzrok		Bystry wzrok
Celne strzelanie		Strzelec wyborowy
Celny cios		Morderczy atak
Charakteryzacja	Charakteryzacja	
Chemia	Nauka (alchemia)	
Chiromancja	Kuglarstwo (wróżenie z dłoni)	
Chirurgia		Chirurgia
Cichy chód w mieście	Skradanie się	
Cichy chód na wsi	Skradanie się	
Człowiek-guma		Człowiek-guma
Czuły słuch		Czuły słuch
Czytanie z warg	Czytanie z warg	
Czytanie/pisanie	Czytanie i pisanie	
Defraudacja	*	
Dolinarstwo	Zwinne palce	
Etykieta		Etykieta
Farmacja	Rzemiosło (aptekarsstwo)	
Gadanina	Gadanina	
Gawędziarstwo	Kuglarstwo (gawędziarstwo)	
Geniusz arytmetyczny		Geniusz arytmetyczny
Gotowanie	Rzemiosło (gotowanie)	
Górnictwo	Rzemiosło (górnictwo)	
Heraldyka	Nauka (genealogia/heraldyka)	
Hipnoza	Hipnoza	
Historia	Nauka (historia)	
Inżynieria	Nauka (inżynieria)	
Jeździectwo	Jeździectwo	
Język tajemny	Język tajemny	
Jubilerstwo	Rzemiosło (jubilerstwo)	
Kamieniarstwo	Rzemiosło (kamieniarstwo)	
Kartografia	Rzemiosło (kartografia)	
Komedianstwo	Kuglarstwo (komedianstwo)	
Kowalstwo	Rzemiosło (kowalstwo)	
Krasomówstwo		Przemawianie
Krawiectwo	Rzemiosło (krawiectwo)	
Kryptografia	Nauka (kryptografia)	
Leczenie chorób	Leczenie	
Leczenie ran	Leczenie	
Łowiectwo	Sztuka przetrwania	
Medytacja	Medytacja	
Metalurgia	Nauka (metalurgia)	
Mimika	Kuglarstwo (mimika)	
Mocna głowa	Mocna głowa	
Monetoznawstwo	Nauka (monetoznawstwo)	
Muzykalność	Kuglarstwo (muzykalność)	
Naśladownictwo		Naśladowca
Obureczność		Obureczność
Odporność na choroby		Odporność na choroby
Odporność na trucizny		Odporność na trucizny
Ogłuszenie		Ogłuszanie
Opanowanie runów	Nauka (runy)	
Opieka nad zwierzętami	Opieka nad zwierzętami	
Otwieranie zamków	Otwieranie zamków	
Piwowarstwo	Rzemiosło (piwowarstwo)	
Pływanie	Pływanie	
Polykanie ognia	Kuglarstwo (polykanie ognia)	
Posłuch u zwierząt	Oswajanie	
Powożenie	Powożenie	
Prawo	Nauka (prawo)	

Stara umiejętność	Nowa umiejętność	Nowa zdolność
Przekupstwo	*	
Rozbrajanie		Rozbrajanie
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów	Nauka (magia)	
Rozpoznawanie ożywieńców	Nauka (nekromancja)	
Rozpoznawanie roślin	Nauka (zielarstwo)	
Rozpoznawanie runów	Nauka (runy)	
Różdżkarstwo	**	
Rybactwo	Rzemiosło (rybactwo)	
Rzucanie czarów	Splatanie magii	
Sekretnie znaki	Sekretnie znaki	
Sekretny język	Sekretny język	
Silacz	Kuglarstwo (silacz)	
Silny cios		Silny cios
Specjalna broń		Broń specjalna
Stolarstwo	Rzemiosło (stolarstwo)	
Szacowanie	Wycena	
Szaleńczy atak		Szał bojowy
Szczęście		Szczęście
Szkutnictwo	Rzemiosło (szkutnictwo)	
Szósty zmysł		Szósty zmysł
Sztuka		Talent artystyczny
Szulerstwo	Hazard	
Szybki refleks		Szybki refleks
Szyderstwo	Kuglarstwo (błaznowanie)	
Śledzenie	Śledzenie	
Śpiew	Kuglarstwo (śpiew)	
Taniec	Kuglarstwo (taniec)	
Targowanie się	Targowanie	
Teologia	Nauka (teologia)	
Torturowanie	Torturowanie	
Tresura	Tresura	
Tropienie	Tropienie	
Tworzenie magicznych pergaminów	Nauka (magia)	
Tworzenie magicznych przedmiotów	Nauka (magia)	
Ucieczka		Chodu!
Ukrywanie się w mieście	Ukrywanie się	
Ukrywanie się na wsi	Ukrywanie się	
Uniki	Unik	
Urok osobisty	Przekonywanie	
Uwodzenie	Przekonywanie	
Uzdolnienia językowe		Poliglota
Warzenie trucizn	Warzenie trucizn	
Widzenie w ciemnościach		Widzenie w ciemności
Wiedza o demonach	Nauka (demonologia)	
Wiedza o magicznych pergaminach	Nauka (magia)	
Wiedza o rzekach	Wiedza (rzeki)	
Wiosłowanie	Wiosłarstwo	
Wołyżerka		Wołyżerka
Wróżenie	**	
Wspinaczka	Wspinaczka	
Wyczucie kierunku		Wyczucie kierunku
Wykrywanie istot magicznych	Wykrywanie magii	
Wykrywanie magii	Wykrywanie magii	
Wykrywanie pułapek		Wykrywanie pułapek
Wytwarzanie eliksirów	Nauka (magia)	
Wyzwalanie z więzów		Człowiek-guma
Zapasy		Zapasy
Zastawianie pułapek	Zastawianie pułapek	
Zielarstwo	Nauka (zielarstwo)	
Znajomość języka obcego	Znajomość języka	
Zwinne palce	Zwinne palce	
Żebractwo	Kuglarstwo (żebractwo)	
Żeglowanie	Żeglarstwo	
Żonglerka	Kuglarstwo (żonglerka)	