

upija się do nieprzytomności lub wdycha dym z ziół rzuconych do ognia rozpalonego u stóp głazu zbornego. Zdolność komunikowania się z bogami sprawia, iż żaden zwierzoczek nie odważy się zaatakować szamana, gdyż natychmiast padłby trupem, porażony gniewem Mrocznych Potęg.

Szamani fizycznie przypominają góry, jednak od reszty stada odróżnia ich kolor ślepi. Tęczówki ich oczu zdają się wręcz kolorem uznawanym za bliski wyznawanemu bogu: błękitnym lub żółtym w przypadku Tzeentcha, zielonym albo brązowym w przypadku Nurgla, różowym lub szkarłatem w przypadku Slaanesh, a czerwienią w przypadku Khorna (choć należy zaznaczyć, że szamani Boga Krwi nigdy nie korzystają z zaklęć). Szamani podkreślają swoją funkcję w plemienu poprzez ubiór, którego głównym elementem jest głęboki, ozdobny kaptur. Większość szamanów dzierży bogato zdobione kostury. Częstym elementem wyposażenia jest także sztandar, udekorowany skalpami i kośćmi pokonanych przeciwników.

Szamani rykowców zdobywają Dary i Nagrody Chaosu tak samo jak wojownicy i czarnoksiężnicy Chaosu.

Dodatkowe cechy rasowe

Umiejętności: splatanie magii, zastraszanie

Zdolności: groźny, magia prosta (Chaos)

Dodatkowe mutacje: mniej więcej połowa szamanów posiada mutację „Rogi”.

Wyposażenie: broń jednoręczna, szaty

Szaman rykowców

Szaman rykowców pełni w stadzie zwierzoludzi bardzo ważną funkcję głównego doradcy wodza. To dzięki jego zaklęciom i wiedzy stado może zniszczyć wrogów. Wedle niektórych legend, szamani są w stanie wysłać swoją duszę do Domeny Chaosu, gdzie naradzają się z demonami, a niektórzy stają przed obliczem samych bogów Chaosu. To właśnie dzięki tym wędrówkom, rozumieniu snów i znaczenia wizji szamani potrafią przepowiadać przyszłość..

— Szaman rykowców —

Cechy Główne

| WW | US | K | Odp | Zr | Int | SW | Ogd |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +5 | — | +5 | +10 | +10 | +10 | +15 | +10 |

Cechy Drugorzędne

| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
|----|-----|---|----|----|-----|----|----|
| +1 | +6 | — | — | — | +2 | — | — |

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, splatanie magii albo torturowanie (tylko szamani Khorna), spostrzegawczość, uniki, wiedza (dowolna, tylko szamani Khorna) albo wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności:

Khorne: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, ogłuszanie, przemawianie

Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: dotyk mocy, magia czarnoksięska (Nurgle, Slaanesh lub Tzeentch) albo magia tajemna (Tradycja Cienia, Śmierci albo Zwierząt), medytacja albo zmysł magii, przemawianie

Tabela 7-3: Cechy szamana rykowców

| Cecha | Wartość |
|-------------------------------|---|
| Walka Wręcz (WW) | 30+2k10 |
| Umiejętności Strzeleckie (US) | 20+2k10 |
| Krzepa (K) | 20+2k10 |
| Odporność (Odp) | 35+2k10 |
| Zręczność (Zr) | 25+2k10 |
| Inteligencja (Int) | 30+2k10 |
| Siła Woli (SW) | 20+2k10 |
| Ogłada (Ogd) | 30+2k10 |
| Ataki (A) | 1 |
| Żywołność (Żyw) | Rzuć 1k10. Wynik 1-3: 12 pkt. Żyw, 4-6: 13; 7-9: 14; 10: 15 |
| Siła (S) | —Równa pierwszej cyfrze Krzepy— |
| Wytrzymałość (Wt) | —Równa pierwszej cyfrze Odporności— |
| Szybkość (Sz) | 4 |
| Magia (Mag) | 1 |
| Punkty Obłądu (PO) | 0 |
| Punkty Przeznaczenia (PP) | Rzuć 1k10. Wynik 1-4: 1 PP; 5-7: 2; 8-10: 3 |

Wyposażenie: kostur rykowca, zioła, skalpy, czaszki

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: wielki szaman rykowców

Wielki szaman rykowców

Wielki szaman to jeden z najpotężniejszych zwierzoludzi w stadzie. Czerpie moc z piętna Chaosu i potrafi rzucać wyjątkowo niszczycielskie zaklęcia. Biorąc pod uwagę ich siłę i wprawę w walce, czyni to z szamanów niezwykle groźnych przeciwników.

Kostur rykowca

Jedną z oznak funkcji szamana jest kostur rykowca, ozdobiony kośćmi, muszlami, skalpami i czaszkami zabitych wrogów. W drzewce wprawione są kawałki żelaza i odłamki kamienia, które niekiedy pokrywają cały kostur.

| Nazwa | Obciążenie | Kategoria | Siła broni | Cechy oręza |
|----------------|------------|-----------|------------|--------------------------------|
| Kostur rykowca | 60 | Dwuręczna | S-1 | druzgoczący, parujący, powolny |



— Wielki szaman rykowców —

Cechy Główne

| WW | US | K | Odp | Zr | Int | SW | Ogd |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +20 | +10 | +15 | +20 | +20 | +20 | +30 | +20 |

Cechy Drugorzędne

| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
|----|-----|---|----|----|-----|----|----|
| +2 | +8 | — | — | — | +4 | — | — |

Umiejętności:

Khorne: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, spostrzegawczość, torturowanie, wiedza (dowolne trzy), zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: dowodzenie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności:

Khorne: broń specjalna (dowolna), krasomówstwo, nieustraszony, niezwykle odporny, odporność psychiczna, szal bojowy

Nurgle, Slaanesh, Tzeentch: medytacja albo zmysł magii, nieustraszony, magia powszechna (dowolne dwie), krasomówstwo, morderczy pocisk, odporność psychiczna

Zasady specjalne:

- Aby rozpocząć profesję wielkiego szamana rykowców, postać musi posiadać piętno Chaosu.

Wyposażenie: kostur rykowca, zioła, magiczny przedmiot, skalpy, czaszki

Profesje wstępne: szaman rykowców

Profesje wyjściowe: brak

— Bestie Chaosu —

Gory, ungory i rykowce stanowią trzon każdej hordy Chaosu, lecz także inne istoty sprzymierzają się ze stadem lub są przez nie wykorzystywane. Do grona sojuszników zwierzoludzi zaliczają się między innymi minotaury, centigory i smocze ogry. Ich związki ze zwierzoludźmi nie zawsze są przyjazne, bowiem równie często walczą u ich boku, co przeciwko nim. Podczas rzadkich okazji, kiedy w Kraju Trolli zbiera się armia Chaosu, wszystkie podległe mu stworzenia zgodnie współpracują, uginając się pod wolą Mrocznych Bogów.

Centigory

Centigory to zwierzoludzie, którzy pod wpływem spaczonych energii Chaosu zatracili podobieństwo do człowieka. Dolne partie ich ciał przybrały formę końską lub podobną do innego czworonożnego zwierzęcia. Zwiększenie liczby kończyn dało efekt w postaci niespotykanej siły i szybkości, a także możliwość władania potężnym orężem. Mimo olbrzymiej masy, centigory pozostają dosyć zręcznymi istotami, choć brak im cierpliwości do manipulowania skomplikowanymi przedmiotami. Co więcej, żywią głęboką niechęć wobec innych istot, zazdroszcząc im bardziej zgrabnych kształtów. Szczególną niechęcią darzą ludzi, których sam widok potrafi wprawić je w niepohamowaną wściekłość.

Centigory najczęściej można spotkać na północnych i wschodnich rubieżach Imperium, gdzie lasy ustępują miejsca północnym równinom. Wędrowny tryb życia centigorów sprawia, że można je spotkać także w innych rejonach, a widywano je nawet daleko na południu, aż na terenach Wissenlandu.

Centigor może uzyskać status silacza i zwany jest wtedy Krwawokopytnym.

Cechy rasowe

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, zastraszanie, znajomość języka (zwierzomowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (rzucana), groźny, wyostrome zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – potworny wygląd i rogi.* Mogą mieć tyle mutacji, ile wynosi ich Wytrzymałość plus $1k10 + 1$.
- *Opancerzony korpus.* Centigory noszą pancerz tylko na górnej (ludzkiej) części korpusu. Jeśli stosujesz zasady dotyczące opancerzenia złożonego, istnieje tylko 50% szans na to, że cios zadany w korpus trafi w zbroję. Centigory nie mogą nosić pancerza na nogach. Patrz Tabela A-3: Lokacje trafienia