

Kiedy określisz już wartość wszystkich cech, wylosuj profesję postaci. Zanim skończysz losowanie postaci, musisz wykonać rzut 1k1000, a wynik sprawdzić w **Tabeli 3-1: Mutacje**. Warto zaznaczyć, że możesz wykorzystać zasadę łaski Shallyi do przerzucenia wyniku tego rzutu.

Mutanci z innych krain

Jeżeli kampania toczy się na innych ziemiach niż Imperium, na przykład w Bretonii lub Kislevie, należy wprowadzić odpowiednie zmiany na liście początkowych umiejętności, szczególnie w przypadku **wiedzy i znajomości języka**, tak aby odpowiadały realiom przęd.

— Mutacje —

Mutacja to pierwszy krok ku zagładzie. Zwykle zaczyna się od jakiejś drobnostki, którą nietrudno ukryć i z którą można normalnie żyć. Prawda jest jednak taka, że każda mutacja rodzi następne i tego procesu nie da się zatrzymać. Zwykle znamię z czasem przekształca się w mackę, a ta w coś znacznie potworniejszego, co zmieni nieszczęśnika na zawsze. Nawet jeśli mutant oprze się mrocznym pokusom, które z wolna zaczynają pojawiać się w jego umyśle, to i tak nie może mieć nadziei na los inny niż płomienie stosu lub miłosierny katowski topór. Jeżeli podda się wszetecznym instyktom, które obudzi mutacja, w końcu przemieni się w potworny pomiot Chaosu. Niektórzy uczeni porównują wystąpienie pierwszych oznak mutacji do zaproszenia, jakie wystosowują względem człowieka Mroczne Bóstwa. Na ciele wybrańca pojawia się znamię z mięśni, skóry, chrząstek i krwi. Jeśli śmiertelnik odpowie na ten zew, będzie mógł

Mutant z przypadku

Jeżeli na skutek pewnych wydarzeń u Bohatera wystąpi mutacja, gracz zobowiązany jest do natychmiastowej zmiany rasy postaci na mutanta. Bohater zachowuje wszystkie umiejętności i zdolności, jakie zdobył do tej pory (włącznie z tymi wrodzonymi). Co więcej, taki odmieniec może w dowolnej chwili wydać 100 Punktów Doświadczenia i kupić zdolność **chodu!**, niezależnie od tego, czy znajduje się ona w Schemacie Rozwoju jego profesji.

spodziewać się kolejnych nagród i łask. Któregoś dnia, gdy bogowie spojrzą na niego łaskawym okiem, otrzyma Piętno Chaosu, a w przyszłości być może zostanie jednym z wybrańców, straszliwych książąt demonów.

Więcej informacji o Darach i piętnie Chaosu znajduje się w **Rozdziale XIII: Niewolnicy Ciemności**.

Kolejne mutacje

Mutacja jest niczym nasienie zła, które odpowiednio pielęgnowane, wyda w końcu na świat wszeteczny owoc. Kiedy u Bohatera wystąpi pierwsza przemiana, istnieje ryzyko, że na jednej mutacji się nie skończy. Przy następnej pełni Morrslieba (która nastąpi za 3k10 dni) Bohater musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza, iż spadło na niego kolejne nieszczęście i ciało ulega ponownej mutacji. Jeśli test zakończy się sukcesem, Bohaterowi nie grozi kolejna przemiana, dopóki nie zaistnieją warunki, które mogłyby ją samoczynnie wywołać (podróż na Pustkowie Chaosu, posługiwanie się przeklętym artefaktem lub posiadanie kawałka spaczenia). Nieudany test Odporności oznacza wystąpienie kolejnej mutacji, a przy następnej pełni Morrslieba należy znów wykonać test, którego rezultatem może być dalsza przemiana. Ten proces będzie trwał, dopóki nie powiedzie się test Odporności.

Choć każdy Bohater może ulec mutacji, istnieją jednak granice tego, co jest w stanie znieść ciało śmiertelnika. Kiedy dojdzie do pierwszej przemiany, Mistrz Gry powinien wykonać w tajemnicy rzut 1k10 i do jego wyniku dodać Wytrzymałość Bohatera. Otrzymana suma oznacza liczbę mutacji, jaką może wytrzymać ciało BG. Jeżeli na nieszczęśnika spadnie ich więcej, przemieni się w pomiot Chaosu, na zawsze tracąc zmysły (patrz str. 68).

Mutacje i Strach

Kiedy mutant objawi się światu, większość osób reaguje strachem i obrzydzeniem. Dzieje się tak rzecz jasna w przypadku tych, którzy nie zostali dotknięci takim budzącym groźbę stygmatem. W im większym stopniu nieszczęśnik został wypaczony, tym bardziej staje się przerażający w oczach zwykłych ludzi. Koniec końców, niektórzy z odmieńców mają wygląd tak przerażający, że nie można na nich patrzeć bez ryzyka utraty zdrowych zmysłów. Niektóre z mutacji można łatwo ukryć, innych nie da się zamaskować. Aby oddać tę zależność w mechanice gry, każdej mutacji towarzyszy poziom strachu, jaki wywołuje jej widok.

