

**Macki zamiast ramion****PS: 1**

Typ: Wielokrotna.

**Opis:** Jedno z twoich ramion usycha, a na jego miejscu wyrasta pokryta maleńkimi przyssawkami macka. Choć możesz nią opleść rękojęć broni tak, aby włączyć ją bez przeszkód, przy czynnościach wymagających precyzji otrzymujesz modyfikator -30 do testów Zręczności. Za każdym razem, kiedy wystąpi u ciebie ta mutacja, otrzymujesz modyfikator +5 do testów związanych z chwytami.

**Mackowate palce****PS: 0**

Typ: Pojedyncza.

**Opis:** Twoje palce odpadają od dłoni i ustępują miejsca niewielkim mackom. Możesz się nimi normalnie posługiwać, lecz przy czynnościach wymagających precyzji ruchów otrzymujesz modyfikator -10 do testów Zręczności.

**Magiczna moc****PS: 0**

Typ: Pojedyncza.

**Opis:** Niszczycielscy Bogowie nagradzają cię magiczną mocą. Wartość twojej cechy Magia zwiększa się o 1. Jeśli nie posiadasz zdolności **magia czarnoksiężska**, możesz ją wykupić za 200 Punktów Doświadczenia, pod warunkiem, że obierzesz dziedzinę swego patrona.

**Uwaga:** Jeżeli służysz Khornowi, Bóg Krwi uzna cię za zdrajcę i w ciągu 1k3 dni wysła twoim tropem sforę ogarów Chaosu (patrz str. 276), aby rozerwały na strzępy ciało i zawlokły ducha do Domeny Chaosu. Tam po wiekach tortur Pan Krwi zmiążdży twoją duszę, a resztki ciśnie pomiędzy czaszki zgromadzone pod jego tronem.

**Marionetka****PS: 2**

Typ: Pojedyncza.

**Opis:** Życie stało się bardzo dziwne, odkąd znikły wszystkie rysy twojej twarzy, nie licząc ust. W chwili, gdy skończył się ból odpadających uszu, nosa i zasklepiających się oczu, z czubka głowy wyrosła niewielka figurka, będąca twoją idealną kopią. Ta marionetka mówi za ciebie (możesz ją normalnie odgrywać), ale jej język jest niewyparzony, chamski, cięty i złośliwy. Twoja rola sprowadza się do jedzenia tak dużo i na tyle często, jak to możliwe, aby utrzymać swego miniaturowego władcę przy życiu. Przy każdym ciosie w głowę istnieje 25% szans, że cios trafi w ludzika. Jego Żywotność wynosi 1, a jeśli on umrze, ty również zginiesz.

**Mechanoid****PS: 2**

Typ: Pojedyncza

**Opis:** Niewielkie, złośliwe demony pojawiają się znikają i opadają cię niczym rój wściekłych os, rozrywając ciało na drobne strzępy i zastępując ubytki mechanicznymi częściami. Zastępcze członki są potwornymi, metalowymi kopiami biologicznych kończyn. Rzuć 1k10. Wyniki od 1 do 6 oznaczają, że wszystkie twoje członki zostały zamienione na mechaniczne (jeśli wyrzucisz 7 lub więcej, patrz niżej). Otrzymujesz modyfikator +4k10 do Krzepy i Odporności oraz +3 PZ na każdej lokacji ciała, jednak nie możesz używać zwykłego pancerza. Otrzymujesz także zdolność **broń naturalna** i musisz wykonać rzut 1k100, którego wynik należy odczytać z tabeli „Mechaniczne nogi”. Nowy sposób poruszania się jest niezdatny i głośny, dlatego wszystkie testy **skradania się** wykonujesz z modyfikatorem -30.

**Mechaniczne nogi****Rzut Mechaniczne nogi**

- |       |   |
|-------|---|
| 01–40 | Zyskujesz nowe, mechaniczne nogi (+1 do Szybkości).   |
| 41–60 | Dolne kończyny zostają zastąpione przez metalowe koła (+3 do Szybkości na równym terenie).  |
| 61–80 | Twoje nogi zmieniają się w dziwne urządzenie, zasilane energią Chaosu. Twoja Szybkość spada do 0, ale zamiast tego potrafisz unosić się nad ziemią z Szybkością Lotu równą wynikowi rzutu 1k10. |
| 81–00 | Twoje dolne kończyny zostają zamienione na mechaniczne gąsienice, zapewniające Szybkość równą wynikowi rzutu 1k10.  |

Jeżeli wyrzucisz 7 lub więcej, zmianie ulegają tylko niektóre części ciała. Rzuć 1k10, aby ustalić ich liczbę. 1-3: 1 kończyna; 4-6: 2 kończyny; 7-9: 3 kończyny; 10: 4 kończyny. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w tabeli, aby przekonać się, które fragmenty ciała ustąpiły miejsca częściom mechanicznym. Co ważne, na zmienionych kończynach nie można nosić żadnego pancerza.