TABELA ZDOLNOŚCI

Zdolność	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Bardzo silny	01-02	01	01-03	01
Bardzo szybki	03-06	02-07	04	02-04
Bijatyka	07-09	08	05-08	05
Błyskotliwość	10-11	09-12	09	06-07
Brawura	12	13	10-11	08
Broń specjalna*	13-14	14	12-15	09
Bystry wzrok	15-17	-	16	10-16
Charyzmatyczny	18-19	21-22	17	17-18
Chodu!	20-22	23	18	19-29
Człowiek-guma	23	24	-	30
Czuły słuch	24-26	25-29	19-21	31-39
Etykieta	27-31	30-31	22	40-41
Geniusz arytmetyczny	32	32	23-24	42
Grotołaz	33	-	25-30	43
Groźny	34	33	31	-
Intrygant	35	-	-	-
Krzepki	36-37	34	-	44
Łotrzyk	38-40	-	32	45-48
Naśladowca	41	35	33	49-50
Nieustraszony	42	36-37	34-39	51
Niezwykle odporny	43-44	38	40-43	52-53
Obieżyświat	45-46	39-46	44-46	54-55
Oburęczność	47-48	47-50	47-49	56-58
Odporność na choroby	49-51	51-52	50-52	59-60
Odporność na magię	52-53	53-55	-	61-63
Odporność na trucizny	54-55	56-57	53-58	64-66
Odporność psychiczna	56-58	58-60	59-63	67-68
Odwaga	59-61	61-62	-	69
Opanowanie	62-63	63-66	64	70
Poliglota	64	67	65	71
Przemawianie	65	68	66	72
Silny cios	66	69	67-68	-
Strzelec wyborowy	67	70-72	69	73-74
Szczęście	68-73	73	70	75-80
Szósty zmysł	74-75	74	71	81
Szybki refleks	76-77	75-77	72	82-84
Szybkie wyciągnięcie	78	78-79	73	85-86
Talent artystyczny	79-80	80-85	74-75	87-88
Twardziel	81-82	86	76-78	89
Ulicznik	83-85	-	79	90-91
Urodzony wojownik	86-87	87-88	80-82	92
Wędrowiec	88-89	89-92	83-84	93
Widzenie w ciemności	90-91	-	-	-
Woltyżerka	92	93	-	-
Wyczucie kierunku	93	94-95	85-88	94
Wykrywanie pułapek	94	96	89-91	95-96
Zapasy	95	97	92-93	97
Zapiekła nienawiść*	96-98	98-99	94-98	98
Żyłka handlowa	99-100	100	99-100	99-100

*zdolności oznaczone gwiazdką gracz może wybrać, lub rzucić w tabelach znajdujących się poniżej

BROŃ SPECJALNA

Rodzaj broni	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Dwuręczna	01-15	01-05	01-10	-
Kawaleryjska	16-20	06-07	-	-
Mechaniczna	21-22	-	11-25	-
Palna	23-28	08	26-50	01
Parująca	29-34	09-10	51-53	02-03
Rzucana	35-52	11-25	54-60	04-75
Szermiercza	53-57	26-28	61	76
Unieruchamiająca	58-75	29-40	62-70	77-91
Korbacze	76-80	41-42	71-80	92
Długi łuk	81-85	43-85	-	-
Kusza (specjalne rodzaje)	86-90	86-90	81-87	93-100
Proca	91-100	91-100	88-100	-

ZAPIEKŁA NIENAWIŚĆ*

Obiekt nienawiści	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Mutanci	01-20	01-10	01-10	01-15
Zwierzoludzie	21-30	11-20	11-20	16-30
Zielonoskórzy	31-42	21-30	-	31-45
Skaveny	43-44	31-40	21-45	46-47
Ogry	45-46	41-42	46-48	48-50
Nieumarli	47-50	43-50	49-60	51-70
Obcokrajowcy	51-70	-	61-65	71
Ludzie	-	51	66	72
Elfy	71-75	(mroczne) 52-82	67-78	73
Krasnoludy	76	83-96	(chaosu)79-96	74
Niziołki	77-79	-	-	-
Szlachta	80-84	97	97	75-77
Chłopstwo	85-89	98	98	78-80
Innowiercy	90-95	-	-	-
Inni (do wyboru przez MG i gracza)	96-100	99-100	99-100	81-100

*Należy zwrócić uwagę, że umiejętność ta w podręcznikowej wersji tyczy się jedynie zielonoskórych, obecne, opcjonalne rozszerzenie daje zaś możliwość przełożenia identycznych modyfikatorów na przedstawicieli innej rasy, czy klasy społecznej. Wypada się zastanowić co skłoniło BG, aby odczuwać nienawiść akurat do tej specyficznej grupy – zapewne będą to zaszłości z przeszłości (np. nieumarli zabili rodzinę herosa), ale równie dobrze może chodzić o coś bardziej subtelnego, jak np. poczucie krzywdy społecznej (nienawiść do szlachty). Wynik *innowiercy* można odczytać jako niechęć do specyficznej religii (np. Ulrykanin, który w swym zapale religijnym odczuwa nienawiść do Sigmarytów), niekoniecznie wobec wszystkich bóstw.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Brzuchomówstwo	01	-	01	01
Czytanie i pisanie	02-04	01-07	02-04	02-03
Czytanie z warg	05	-	-	04
Dowodzenie	06	08	05	05
Gadanina	07-08	09	06	06-10
Hazard	09-13	10	07-14	11-15
Jeździectwo	14-17	11-12	-	-
Kuglarstwo*	18-24	13-21	15-18	16-25
Leczenie	25-26	22-24	19	26-27
Mocna głowa	27-29	25	20-28	28
Nauka*	30-36	26-33	29-35	29-31
Opieka nad zwierzętami	37-40	34-39	36	32-37
Oswajanie	41	40-42	-	38
Otwieranie zamków	42	-	37	39-41
Plotkowanie	43-44	43	38	42-45
Pływanie	45-49	44-48	39	46
Powożenie	50-53	-	40-41	47-48
Przekonywanie	54-55	49	42	49
Rzemiosło*	56-62	50-51	43-49	50-56
Skradanie się	63-64	52-55	50	57-62
Spostrzegawczość	65-66	56-58	51-52	63-66
Sztuka przetrwania	67-69	59-64	53-54	67
Targowanie	70-72	-	55-63	68-69
Tresura	73	65	-	70
Tropienie	74-75	66-70	64	71
Ukrywanie się	76-77	71-76	65	72-78
Unik	78-80	77-79	66	79-82
Warzenie trucizn	81	80	-	83-84
Wiedza*	82-86	81-86	67-77	85-88
Wioślarstwo	87	-	-	-
Wspinaczka	88-91	87-91	78-86	89
Wycena	92-93	-	87-92	90-92
Zastawianie pułapek	94	92-94	93-95	93-94
Zastraszanie	95	95	96	-
Znajomość języka	96-97	96-98	97-99	95
Zwinne palce	98-99	99	100	96-100
Żeglarstwo	100	100	-	-

*umiejętności oznaczone gwiazdką gracz może wybrać, lub rzucić w tabelach znajdujących się poniżej

KUGLARSTWO

Umiejętność	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Akrobatyka	01-09	01-12	01	01-10
Aktorstwo	10-12	13	02	11-13
Błaznowanie	13-14	14	03	14-19
Gawędziarstwo	15-19	15	04-16	20-29
Komedianctwo	20-21	16	17	30-33
Mimika	22-23	17	18	34-36
Muzykalność (dęte)	24-33	18-30	19-40	37-51
Muzykalność (strunowe)	34-43	31-39	41-51	52-61
Muzykalność (bębny)	44-53	40-48	52-88	62-70
Połykanie ognia	54-55	49	89	71
Śpiew	56-69	50-71	90-93	72-80
Taniec	70-87	72-92	94-96	81-90
Wróżenie z dłoni	88	93	97	91
Żonglerka	89-100	94-100	98-100	92-100

NAUKA

Umiejętność	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Astronomia	01-02	01-05	01	01
Filozofia	03	06-07	02	02
Genealogia/heraldyka	04-29	08-09	03-05	03-55
Historia	30-54	10-80	06-65	56-89
Inżynieria	55-58	-	66-80	90
Matematyka	59-60	81	81-88	91-94
Prawo	61-66	82-85	89-93	95
Strategia/taktyka	67-76	86-87	94-99	-
Sztuka	77-81	88-99	-	96-99
Teologia	82-100	100	100	100

RZEMIOSŁO

Umiejętność	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Aptekarstwo	01	-	01	01
Bednarstwo	02-05	-	02-05	02-06
Garbarstwo	06-10	01-09	06-08	07-08
Gotowanie	11-17	10-13	09-10	09-26
Górnictwo	18-20	-	11-30	-
Handel	21-25	14-15	31-40	27-29
Jubilerstwo	26	16	41-43	30
Kaligrafia	27	17	44	31
Kamieniarstwo	28-31	-	45-54	32
Kartografia	32-33	18-22	55-57	33
Kowalstwo	34-39	23	58-69	34
Krawiectwo	40-44	24-28	70-71	35-41
Młynarstwo	45-48	-	72	42-48
Piwowarstwo	49-58	-	73-80	49-62
Płatnerstwo	59-60	29	81-84	-
Rusznikarstwo	61	-	85-86	-
Rymarstwo	62-65	30-31	87	63-65
Stolarstwo	66-71	32-41	88-89	66-68
Szkutnictwo	72-73	42-53	-	-
Szewstwo	74-81	54-56	90-91	69-71
Sztuka	82-85	57-77	92-93	72-73
Swiecarstwo	86-88	-	94-97	74-75
Uprawa ziemi	89-94	78	98	76-86
Wyrób łuków	95-96	79-94	-	87-91
Zielarstwo	97-99	95-99	-	92-99
Złotnictwo	100	100	99-100	100

WIEDZA

Zakres	*Człowiek*	*Elf*	*Krasnolud*	*Niziołek*
Imperium, Kislev, Bretonia, Jałowa Kraina, Księstwa Graniczne	01-35	01-25	01-30	01-45
Tilea, Estalia, Norska	36-50	26-40	31-45	46-50
Inne krainy (bez ww.)	51-55	41-55	46-55	51-55
Niziołki, elfy, krasnoludy	56-85	56-80	56-80	56-90
Inne rasy (bez ww.)	86-100	81-100	81-100	91-100