



Maciej 'Radowid' Zieliński

ZAGUBIONE W WAAAGH!



Grafika na okładce

Aliksiej 'don Fuflon' Szatohin

Ilustracje

Roch 'Ulrich' Hercka



PÓŁORKI

Wszyscy nas nienawidzicie - i wy, i orki. Jesteśmy wyrzutem sumienia, przypomnieniem waszych wojen i zbrodni. Tak naprawdę jesteście siebie warci, to was najbardziej boli.

Waldig - półork
ostatnie słowa przed egzekucją na rynku w Wurtbadzie

Jurgen Hambaltdt wypowiedział się w swoim wiekopomnym dziele w kwestii półorków, dowodząc, że są oni najmniej gwałtowni i razem z hobgoblinami stanowią pomost umożliwiający kontakty z zielonoskórymi i ukierunkowanie ich niszczycielskiej energii do walki z innymi wrogami ludzi. Niestety - wielu mniej błyskotliwych badaczy, za to dużo bardziej wpływowych, jak na przykład Albrecht Skwapliwy - zarzuciło Hambaltdtowi przemykanie antyludzkich idei i stwarzanie zagrożenia dla bytu Imperium. Co więcej, udowodniono, że propaguje on niezdrowe kontakty międzyrasowe, otwarcie wręcz zarzucając mu przynależność do kultu Pana Przyjemności. Uczony musiał uciekać do Tilei, a jego dzieła znalazły się na indeksie ksiąg zakazanych.

Oficjalna teoria głosi, że półorki to swojego rodzaju aberracja wywołana oddziaływaniem Pustkowi na zielonoskórych. W ciągu ostatnich lat w Imperium i Bretonii nakazano całkowitą eksterminację półorków, która została przeprowadzona z wyjątkową skutecznością. Najnowsze prądy naukowe gotowe są już głosić, że półorków nie ma, podobnie jak skavenów.

Półorki są najbardziej znienawidzone i pogardzane zarówno przez zielonoskórych, jak i przez ludzi. Nikt nie potrafi wyjaśnić dlaczego tak się dzieje. Wielu uważa ich za chore wytwory Chaosu wymagające natychmiastowej zagłady. Nawet w państwach, w których się je toleruje, istnieje szereg przepisów prawnych czyniących z nich osobników drugiej kategorii. Jest to tym dziwniejsze, że to jedyna rasa zielonoskórych zdolna do życia w społeczeństwie ludzi.

Wbrew pozorom półorki to bardzo liczne społeczności, lecz rzadko spotykane w cywilizowanych rejonach. Zazwyczaj zamieszkują wysoko w górach lub głęboko w lasach, unikając zwracania na siebie uwagi, gdyż nauczyły się, że to przyciąga kłopoty. Półorki są najspokojniejszą spośród wszystkich ras zielonoskórych. Nie są bardziej agresywni od zwykłych ludzi, za to zdecydowanie bystrzejsi niż reszta zielonych.

Półorkiem jest każdy, kto ma domieszkę orczej krwi, niezależnie jak dużą. Budowa fizyczna jest bardzo zróżnicowana. O orczym pochodzeniu u niektórych świadczyć może tylko niskie czoło, długie ręce, wystające kości policzkowe, potężne



mięśnie, kwadratowa szczęka i kły. Inni zaś mogą wyglądać niemal jak orki, mając jedynie drobne cechy ludzkie, jak na przykład jaśniejsza skóra, oczy z tęczówką i źrenicą, lżejsza budowa ciała. Najpopularniejsze są hybrydy obu ras łączące charakterystyczne dla siebie cechy. Takie półorki są bardziej masywne od ludzi, lekko przygarbione, o długich rękach i szczękach z wystającą zuchwą i kłami. Ich skóra zwykle jest smagła lub oliwkowa. Mają owłosione głowy, choć zawsze są to włosy rzadkie, ale długie i skołtunione.

Poza Tileą i Księstwami Granicznymi potencjał półorków nie jest wykorzystywany. Imperium i Bretonia rozpoczęły akcję eksterminacji tego gatunku, tropiąc z przerażającą zjadłością ich przedstawicieli. Zwalcza się je wszelkimi dostępnymi metodami z zacięciem dalece przerastającym to, z jakim powinni być ścigani czciciele Chaosu czy skaveni. Brutalnie zorganizowane czystki skutkują tym, że półorki garną się pod sztandary zielonoskórych. Co prawda tutaj też są znienawidzone i trafiają się pogromy, ale zieloni pobratymcy są zwyczajnie niezdolni do zorganizowania eksterminacji na szerszą skalę, co pozwala półorkom przetrwać.

We wspomnianych już Księstwach Granicznych i Tilei półorki znajdują zatrudnienie jako najemnicy, szczególnie chętnie wykorzystywani zwłaszcza do akcji przeciw plemionom zielonoskórych w Górach Irrana, nad Czarną Zatoką, w Górach Apuccini i na całym obszarze między Górami Czarnymi a Rzeką Krwi, z pominięciem może księstw hołdujących identycznej polityce rasowej Imperium i Bretonii.





KREACJA ZIELONOSKÓREGO

Tabela 1-1: Losowanie cech

Cecha	Czarny ork	Ork	Goblin	Hobgoblin	Snotling	Półork
WW	30+2k10	20+2k10	15+2k10	20+2k10	10+2k10	20+2k10
US	15+2k10	20+2k10	20+2k10	25+2k10	5+2k10	20+2k10
K	30+2k10	25+2k10	20+2k10	20+2k10	5+2k10	22+2k10
Odp	30+2k10	30+2k10	20+2k10	25+2k10	5+2k10	25+2k10
Zr	20+2k10	20+2k10	15+2k10	20+2k10	20+2k10	20+2k10
Int	15+2k10	20+2k10	15+2k10	15+2k10	5+2k10	15+2k10
SW	25+2k10	20+2k10	20+2k10	15+2k10	5+2k10	20+2k10
Ogd	15+2k10	10+2k10	10+2k10	10+2k10	5+2k10	15+2k10
A	1	1	1	1	1	1
Żyw	Rzut 1k10 na Tabeli 1-2: Początkowa Żywotność					
S	Równa pierwszej cyfrze cechy Krzepa					
Wt	Równa pierwszej cyfrze cechy Odporność					
Sz	4	4	4	4	4	4
Mag	0	0	0	0	0	0
PO	0	0	0	0	0	0
PP	Rzut k10 na tabeli Punkty Przeznaczenia					

Tabela 1-2: Początkowa żywotność

Rzut	Czarny ork	Ork	Goblin	Hobgoblin	Snotling	Półork
1-3	11	10	8	10	3	9
4-6	12	11	9	11	4	10
7-9	13	12	10	12	5	11
10	14	13	11	13	6	12



Tabela 1-3: Początkowe Punkty Przeznaczenia

Rzut	Czarny ork	Ork	Goblin	Hobgoblin	Snotling	Półork
1-4	0	1	2	1	2	1
5-7	1	2	3	2	3	2
8-10	2	3	3	3	4	3

- UMIEJĘTNOŚCI I ZDOLNOŚCI -

Wszyscy zielonoskórzy rozpoczynają grę ze zdolnością **widzenie w ciemnościach**. Czarne orki, orki, gobliny i hobgobliny rozpoczynają grę ze zdolnością **zapięła nienawiść**.

Czarny ork

Umiejętności: jeździectwo, torturowanie, wiedza (Złe Ziemie albo Góry Lamentu albo Góry Irrana), wiedza (zielonoskórzy), zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: silny cios, urodzony wojownik

Zasady specjalne: Czarne orki pochodzące z Gór Irrana mogą za 300 PD poddać się Żelaznemu Rytuałowi. Polega on na stopieniu ciała z metalowymi płytami. Czarny ork otrzymuje 5 Punktów Pancerza na każdej lokacji. Traci jednak -5 Int i -5 Zr oraz nie może nosić innych zbroi. Żelazne orki uzyskują +5 premii do testów zastraszania i interakcji z innymi zielonoskórami.

Ork

Umiejętności: mocna głowa, sztuka przetrwania, wiedza (Złe Ziemie), wiedza (zielonoskórzy), zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, krzepki

Goblin

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sztuka przetrwania, wiedza (Złe Ziemie albo Wielki Step), wiedza (zielonoskórzy), znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna) - tylko nocne gobliny, broń specjalna (unieruchamiająca) - tylko leśne gobliny, wyostrzone zmysły

Hobgoblin

Umiejętności: hazard, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, warzenie trucizn, wiedza (Równina Zharr albo Wielki Step), wiedza (zielonoskórzy), znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), wołyżerka



Snotling

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Złe Ziemie), wiedza (zielonoskórzy), znajomość języka (gobliński)

Zdolności: chodu!, łotrzyk, nieustraszony (tylko w grupie z innymi zielonoskórnymi)

Półork

Umiejętności: gadanina, opieka nad zwierzętami, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium albo Złe Ziemie), wiedza (zielonoskórzy), znajomość języka (gobliński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: odporność na choroby, 1 losowo wybrana

PROFESJE ZIELONOSKÓRZYCH

Berserker (Fanatyk Nocnych Goblinów*)



Berserkerami nazywa się odurzonych narkotycznym ziołami i miksturami wojowników, których zadaniem jest rozbijanie wrogiego szyku. Narkotyki powodują, że osobniki te są kompletnie odporne na strach i grozę oraz nigdy nie uciekają z pola walki. Choć ogół plemienia uważa taką służbę za zaszczytną, to jednak na ogół jest to świetny sposób pozbywania się elementów niepożądanych w społeczeństwie. Bersekerzy uzbrojeni w ciężkie dwuręczne siekacze, maczugi i topory są zwykle nieopancerzeni.

Odmianą tej profesji są fanatycy nocnych goblinów. Uważają jej wykonywanie za drogę życia i godzinami wirują wokół własnej osi w pobliżu swoich siedlisk, zażywając narkotyki, a szczególnie porcje Szalonego Kapelusznika. Gdy nadchodzi czas bitwy kompletnie odurzeni fanatycy wymachują ciężkimi kulami na łańcuchach, atakując wraże oddziały.



Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	-	+20	+25	+15	-	-	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: hazard, przeszukiwanie, spostrzegawczość, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: brawura, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacz)*, groźny, nieustraszony, odporność na trucizny, silny cios, szal bojowy

Wyposażenie: broń dwuręczna lub kula na łańcuchu* (cechy jak korbacz, ale może być używana tylko jako broń dwuręczna), 4 porcje narkotyków bojowych lub Szalonego Kapelusznika*

Profesje wstępne: banita, knuj, siłacz, uczeń szamana, złodziej

Profesje wyjściowe: mięśniak, szampierz, opravca, weteran

*tylko nocne gobliny

Konował

Zielonoskórzy znani są z wysokiej odporności na obrażenia fizyczne i choroby. Niemniej, choć rzadko cierpią na jakiegokolwiek dolegliwości i doskonale goją im się rany, czasem rozległe obrażenia lub szczególnie zjadliwe schorzenia wymagają opieki medycznej. Z ranami i chorobami rzadko zwraca się do magików z uwagi na moce, które owi uwalniają. Zamiast tego chodzi się (czy też raczej: jest się przynoszonym i to nawet mimo protestów) do nieco bardziej przewidywalnych osobników, którzy zaspokajają swoje sadystyczne skłonności i szalone wizje w służbie „zdrowia publicznego”. Wszystko odbywa się oczywiście za słoną opłatą i trzeba mieć tęgie zdrowie, żeby przetrzymać aplikowaną kurację.



Niemal każdy konował uczy się podstaw medycyny na własną rękę, metodą prób i błędów. Rodzi to naturalną skłonność do eksperymentowania w trakcie zabiegów, budzącą wyraźne przerażenie wśród współplemieńców. Zdarzają się wiwisekcje



pacjentów, implantacje różnych przedmiotów, a nierzadko również żywych stworzeń. Medycyna zielonych nie zna pojęcia środków przeciwbólowych, zaś nawet katar potrafi leczyć zabiegami chirurgicznymi. W celu zapewnienia „współpracy ze strony pacjenta” angażuje się zgraję silnych współplemieńców lub solidną drewnianą łagę. Zdarza się jednak, że pacjent, który przeżył kurację, pragnie mimo wszystko zgłosić reklamację co do sposobu leczenia, co skutkuje koniecznością zmiany niezdrowego klimatu przez konowala.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	-	+15	+15	+10	+25	+10	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, leczenie, mocna głowa, nauka (anatomia), rzemiosło (zielarstwo), wiedza (zielonoskórzy), znajomość języka (gobliński)

Zdolności: chirurgia, chodu!, odporność na choroby, ogłuszanie, zapasy

Wyposażenie: drewniana pałka, instrumenty medyczne, 4 porcje ziół lub grzybów różnych rodzajów, kio siłaczy - „asystentów”

Profesje wstępne: knuj, opravca, uczeń szamana

Profesje wyjściowe: banita, kupiec, mięśniak, opravca, szaman

Mięśniak



Mięśniaki są gwardią wodza, oddziałami szturmowymi i najlepszymi wojownikami w plemienu. Mają zaraz po wodzu najwyższy udział w łupach i służą im pierwszeństwo w kontaktach z kobietami. W praktyce tylko spośród nich może wywodzić się wódz, choć kultura zielonoskórych przewiduje, że wodzem może być ten zielonoskóry, który pokona poprzednika. Są olbrzymi, masywni, silni i bardzo dumni ze swojej pozycji w plemienu, co często okazują słabszym od siebie. Powoduje to, że reszta plemienu, gdy ma absolutną pewność, że mięśniacy ich nie słyszą, nazywa ich „dmuchawcami”, kpiąc z przerośniętych mięśni.



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+15	+25	+25	+20	+10	+15	+10

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: gadanina, hazard, jeździectwo, mocna głowa, pływanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, unik, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), groźny, krzepki, morderczy atak, odwaga, silny cios, twarde

Wyposażenie: butelka z alkoholem, broń dwuręczna, ciężki pancerz (zbroja łuskowa lub płytowa)

Profesje wstępne: berserker, konował, oficer, rozbójnik, weteran, zwiadowca

Profesje wyjściowe: herszt banitów, oficer, szampierz, wódz plemienia

Wilczy jeździec

Wilczy jeźdźcy są największą dumą goblinów i hobgoblinów. To zręczni jeźdźcy dosiadający jednych z najgroźniejszych drapieżników.

Zwykle walczą przy użyciu łuku, preferując pozostawanie w bezpiecznym oddaleniu od celu. Stosują pasterskie techniki do zaganiania przeciwnika w pożądaną miejscę lub przy pomocy arkanów wyłuskują dowódców z nieprzyjacielskich szeregów. Są wysoce mobilną kawalerią budzącą niechętnie



uznanie wśród najlepszych jeźdźców w Starym Świecie. Jeźdźcy pajaków i skakunów różnią się od nich wyłącznie wierzchowcem.



Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+20	+15	+5	+10	+5	+10	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+1	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: gadanina, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (Imerium albo Kislev albo Wielkie Stepy albo Złe Ziemie), znajomość języka (gobliński), znajomość języka (dowolny ludzki)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (unieruchamiająca), strzał mierzony, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: arkan, broń ręczna, lekki pancerz (skórzniak bądź kozuch), łuk z 10 strzałami, wilk z uprzężą (pająk w wypadku leśnych goblinów albo skakun w przypadku nocnych goblinów)

Profesje wstępne: najemnik, opryszek, przepatrywacz

Profesje wyjściowe: oficer, weteran, mięśniak, zwiadowca

Wódz plemienia



Wodzowie są niekwestionowanymi władcami zielonoskórych plemion. Zwykle jest to największy, najsilniejszy, najbardziej złośliwy, wredny, okrutny i brutalny osobnik w danej zbiorowości.

Z racji swojej pozycji ma największy udział w łupach, wolno mu zagarniać dla siebie magiczne przedmioty, dostaje też najpiękniejsze kobiety (według standardów zielonoskórych, a więc tłuste, brudne i koniecznie z licznymi brodawkami oraz poczernionymi zębami). O jego statusie świadczy też to, że plemienny konował ma absolutny zakaz eksperymentowania na własną rękę w czasie zabiegów wykonywanych na wodzu. Jednakże pozycja społeczna

ma także swoją cenę. Wodzowie nie mają na ogół przyjaciół. Każdy w plemienu pragnie zająć to stanowisko i tylko zwierzęcy strach przed możliwościami bojowymi najlepszego wojownika powstrzymuje przed ciągłymi zamachami. Zdarza się, że



wodzowie są zakładnikami plemienia, aby zachować władzę muszą podejmować decyzje niewygodne dla siebie, jak na przykład wyruszenie na wojnę, gdy nie jest się odpowiednio przygotowanym.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	+30	+30	+30	+25	+30	+25	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, gadanina, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), przekonywanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, unik, wiedza (zielonoskórzy), wiedza (dowolne dwie), zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacz), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (obezwładniająca), charyzmatyczny, groźny*, niezwykle odporny, straszny**, urodzony wojownik, wyostrzone zmysły

Wyposażenie: ciężki pancerz (5 PP na każdej lokacji), magiczny oręż, plemię

Profesje wstępne: mięśniak

Profesje wyjściowe: Łoomoootttt!!! - ciągła walka, w końcu jesteś orkiem/goblinem/hobgoblinem/snotlingiem sukcesu!

* tylko gobliny i hobgobliny

** tylko orki i czarne orki