

Ghul

Z wyglądu ghule przypominają zgarbionych, wychudłych ludzi z potwornie przekrwionymi oczami. Podobno spiłowują sobie zęby, dzięki czemu mają dwa rzędy ostrych, trójkątnych kłów, świetnie nadających się do rozszarpywania ciał ofiar. Jednak największe przerażenie wzbudzają ich pazury. Dłonie i palce ghuli są wydłużone i poczerńnięte. Paznokcie zmieniły się w długie i grube pazury, spod których sączy się czarny jad. Ghule wykazują oznaki inteligencji i sprytu, ale często kłóci się to z ich żądzą krwi. Tak więc to, czy ghul zaatakuje otwarcie, czy też uderzy z zaskoczenia, zależy od tego, czy w danej chwili przeważa instynkt przeżycia, czy żądza mordu. Ghule spotykane są najczęściej na obszarze Szwabii, gdzie przy drogach czatują na samotnych lub nieostrożnych wędrowców. W razie starcia z liczniejszym przeciwnikiem ghule wycofują się, ale potrafią też podążać za taką grupą i nękać ją niespodziewanymi napaściami. Jednak prędzej czy później, wyczekiwanie zaczyna je męczyć. Nie rozumieją, że może nadarzyć się lepsza okazja. Wreszcie przychodzi chwila, gdy już nie ma odwrotu. Głód przejmuje władzę nad sprytem i zmusza ghule do otwartego ataku. Ogarnięta żądzą zabijania banda stworów wypada z wyciem z lasu, rzucając się na przeciwników i próbując pożreć ich żywcem.

– Ghul –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	37	45	34	18	31	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	3	4	4	0	6	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)



Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, straszny, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Trujący atak.* Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

Goblin

Gobliny to pokraczne, czelkoksztaltne stwory o zielonej skórze i niewielkim wzroście, rzadko przekraczającym 120 cm. Są złośliwe, kłótlive i niezorganizowane. Plemiona goblinów żyją w głębokich lasach Imperium, często gnębione przez orki, swoich silniejszych i większych krewniaków. Gdy nie są kontrolowane przez silnych przywódców, niezmiennie zaczynają walczyć między sobą. Ta cecha ich charakteru, a także skłonność do brania nóg za pas, gdy bitwa nie przebiega po ich myśli, sprawia, że zagrożenie ze strony goblinów jest zwykle niewielkie. Jednak ze względu na ich okrucieństwo i przebiegłość, gobliny pozostają głównym utrapieniem chłopstwa.

Nocne gobliny przypominają swoich krewniaków, jednak ponad ostępy las przedkładają głęboki mrok jaskiń pod Górami Krańca Świata. Często zakładają siedziby w pobliżu legowisk zębacz, które wykorzystują zarówno jako pożywienie, jak i sprzymierzeńców w walce.

– Goblin i Nocny Goblin –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Elfiaki som straszni.* Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórzych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów, w proporcji przynajmniej dwa do jednego.
- *Fanatyki nocnych goblinów.* Fanatycy to nocne gobliny, które postanowiły wykazać się odwagą (i zazwyczaj gotowe są poświęcić życie) dla dobra plemienia. Przed bitwą fanatyk spożywa porcję grzybków Szalonego Kapelusznika. Dzięki temu zyskuje przekonanie o własnej nieśmiertelności i rzuca się w kierunku dowolnego wroga w zasięgu wzroku, wirując wokół własnej osi i wymachując ciężką żelazną kulą na łańcuchu. Fanatycy posiadają zdolność **broń specjalna (dwuręczna)**, a kula na łańcuchu jest traktowana jako broń dwuręczna. Grzybki zapewniają fanatykowi modyfikator +10 do Krzepy i Odporności, jednak ogarnięty szaleństwem nieszczęśnik nie może parować ciosów ani ich unikać. Efekt działania grzybków utrzymuje się przez 2k10 rund, po których fanatyk traci 2 punkty Żywotności.