

— Profesje skavenów —

Opisany w *Księdze Zasad* status plemienny (knuja, siłacza i wodza) wystarczy na potrzeby większości przygód, w których skaveny są wrogami Bohaterów Graczy, jednakże odgrywając szczuroludzi gracze powinni mieć taki sam dostęp do różnych profesji, jak w przypadku odgrywania postaci innych ras. W przypadku „pospolitego” skavena należy wylosować profesję początkową przy pomocy Tabeli 6-5: Profesja początkowa. Jeśli wylosowana została profesja zastrzeżona dla jakiegoś klanu, a Bohater nie należy do niego, wówczas zaczyna grę jako niewolnik należący do tego klanu (na przykład jeśli BG należy do klanu Skaar i wylosuje posłańca nocy, staje się niewolnikiem klanu Eshin). Skaveny „wybrane” zaczynają grę jako uczniowie Szarych Proroków, zaś „silne” jako czarnoszczury. Gracze powinni się upewnić, czy MG zezwoli na użycie tych profesji.

W poniższych opisach profesji zdolności oznaczone * są nowe i zostały opisane w dalszej części rozdziału. W Dodatku: Przykładowe skaveny podano gotowe do wykorzystania współczynniki poszczególnych profesji.

Profesje podstawowe

Czarnoszczur

Opis: Czarnoszczury to ogólna kategoria, do której należą te skaveny, które rodzą się cięższe, większe i znacznie silniejsze od zwykłych szczuroludzi. Mają ciemne, a czasem nawet całkowicie czarne futro i groźny wygląd. Niemal wszystkie czarnoszczury pragną dołączyć do szeregów sławnych szturmioszczurów. Zanim to nastąpi, strzegą uczniów Szarych Proroków, szponowładów i innych niezbyt ważnych osób.



— Czarnoszczur —

Cechy Główne

| WW | US | K | Odp | Zr | Int | SW | Ogd |
|-----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|
| +10 | — | +5 | +5 | +10 | — | +5 | — |

Cechy Drugorzędne

| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
|---|-----|---|----|----|-----|----|----|
| — | +2 | — | — | — | — | — | — |

Umiejętności: unik, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), niezwykle odporny albo szybki refleks, silny cios, twardziel

Wyposażenie: broń dwuręczna, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: banita, gladiator, najemnik, szturmioszczur

Czciciel zarazy

Opis: Czciciele zarazy stanowią trzon armii klanu Pestilens.

Bez szemrania słuchają wynaturzonych nauk kapłanów zarazy.

To brudne i chore istoty, często nękanie pasożytami i zainfekowane jakąś paskudną, gnijącą zarazą. Większość czcicieli zarazy pada ofiarą swoich chorób, zanim jeszcze

zmierzą się z wrogiem w bitwie. Łatwo ich rozpoznać, ponieważ owijają się brudnymi bandażami i otaczają ich chmary much, które żerują na trędownatej skórze.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Pestilens.



— Czciciel zarazy —

Cechy Główne

| WW | US | K | Odp | Zr | Int | SW | Ogd |
|-----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| +10 | — | +5 | +10 | +5 | — | +10 | +5 |

Cechy Drugorzędne

| A | Żyw | S | Wt | Sz | Mag | PO | PP |
|---|-----|---|----|----|-----|----|----|
| — | +2 | — | — | — | — | — | — |

Umiejętności: nauka (teologia), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny), wspinaczka

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy

Wyposażenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, choroba (wybór MG), larwy, 3k10 much

Profesje wstępne: klanbrat

Profesje wyjściowe: diakon zarazy, fanatyk, kadzielnik, niewolnik, oprawca, szponowład

Harcownik

Opis: Nielicznym klanbraciom klanu Skryre powierza się tak ważny oręż, jak kule trującego wichru lub spaczeniowa broń palna.

