

## —Spaczośluz—

## Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	41	10	5	—	—	—

## Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	36	4	1	1	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: brak

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Spaczośluz nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Mutageny*. Jeśli skutek kontaktu ze spaczośluzem Żywotność postaci spadnie do poziomu 0 lub mniej, musi ona natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza losowo wybraną mutację.
- *Pożeracz metalu*. Jeśli atak spaczośluzu trafi w lokację chronioną przez metalowy pancerz (kolczugę lub zbroję płytową), nie zadaje obrażeń, a zamiast tego zmniejsza o 1 Punkty Zbroi na tej lokacji. Gdy stwór pochłonie w ten sposób 12 Punktów Zbroi, przestaje atakować i nieruchomieje na 24 godziny. Poszukiwacze przygód mogą zatem „pokonać” stwora, wrzucając w kałużę śluzu odpowiednią ilość metalowych przedmiotów lub elementów zbroi (wymaga to Łatwego testu Umiejętności Strzeleckich). Jeśli używasz zasad opancerzenia prostego, potwór nasycy się po



osłabieniu pancerza ciężkiego do poziomu średniego lub średniego do poziomu lekkiego. Alternatywnie wystarczy także 150 punktów Obciążenia w obiektach metalowych albo krew 20 ludzi.

- *Śluz*. To stworzenie jest raczej fenomenem przyrody niż żywą istotą. Jest odporne na Strach, Grozę, ogłuszanie, trucizny, choroby i wszelkie zaklęcia, zdolności oraz efekty wpływające na emocje i umysł. Można je zranić tylko za pomocą magicznego oręża, zaklęć lub ognia, aczkolwiek niemagiczny płomień zadaje tylko 1 punkt obrażeń. Wszystkie ataki trafiają w korpus stwora i zawsze należy korzystać z zasady Nagłej Śmierci. Podczas walki śluz może wykonać tylko akcje „zwykły atak”, „atak wielokrotny” lub „ruch”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: korpus 0

Uzbrojenie: wypustki

Trudność zabicia: Bardzo Duża

## Szczur olbrzymi

Olbrzymie szczury są znacznie większymi krewniakami zwykłych szczurów. Żyją w kanałach pod największymi miastami Imperium, ale bywają spotykane także w innych regionach. Podstępni szczuroludzie często wykorzystują je jako tanie i łatwo zastępowalne siły dywersyjne. Olbrzymie szczury żyją zwykle w stadach liczących po dziesięć i więcej sztuk, preferując taktykę atakowania w grupie i zagryzania swoich ofiar. Pojedyncze osobniki zwykle unikają starcia, chyba że ich przeciwnik jest ranny lub niezdolny do walki.

## —Szczur olbrzymi—

## Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	31	30	42	14	18	5

## Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Mała

## Szczur zarazy

Nie bez powodu szczury zawsze służyły jako mięso armatnie, biegnąc w pierwszym szeregu atakujących skavenów. I chociaż łączy je z nimi wiele podobieństw, skaveny nie mają oporów przed posyłaniem kolejnych fal tych gryzoni prosto na włócznie i miecze wroga. Od zawsze te mniejsze i słabsze stworzenia służyły swoim wypaczonym kuzynom.