



- *Powolne.* Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Trudność zabicia: Mała

Zwierzoludzie

Zwierzoludzie to stwory naznaczone skazą Chaosu. To potworne hybrydy ludzi i zwierząt. Zwykle mają głowę i racice kozła oraz korpus człowieka, ale zdarzają się rozmaite inne formy, obdarzone darem Chaosu - mutacjami. Od niezliczonych pokoleń te ohydne stwory kryją się w lasach Imperium, polując na ludzi, niczym myśliwi na zwierzynę. Wędrują w grupach zwanych zbrojnymi stadami, które czasami zbierają się w wielką hordę prowadzoną przez najsilniejszego z wodzów. Wtedy atakują ludzkie osiedla, sprowadzając śmierć i siejąc strach wśród mieszkańców Imperium. Zwierzoludzie to zagorzali wyznawcy bóstw Chaosu, bezgranicznie nienawidzący ludzi.

Bestigor

Wśród rozmaitych rodzajów zwierzoludzi bestigory wyróżniają się sprytem i doświadczeniem w walkach. Są znacznie bardziej zdyscyplinowane niż gory, bezlitośnie wykorzystując każdą sytuację na swoją korzyść. Często zabierają gorom najlepszą broń i pancerze. Ich spryt i okrucieństwo sprawiają, że przywódcy hord zwierzoludzi to niemal wyłącznie bestigory.

— Bestigor —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	25	41	47	37	25	35	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, zastraszenie +10, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, silny cios, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – odrażający wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnóża.* Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Mieszkanie lasów.* Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się**.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń dwuręczna, broń jednoręczna, rogi (obrażenia S)

Trudność zabicia: Znaczna

Centigor

W gęstych puszczech Starego Świata spotkać można te potworne hybrydy człowieka i czworonożnego zwierzęcia, takiego jak wół czy koń. Centigory chętnie przyłączają się do zbrojnych stad innych zwierzoludzi, służąc jako zwiadowcy i tropiciele. Znanе są ze swojego upodobania do mocnych trunków, więc zdarza się, że do walki ruszają kompletnie pijane.

— Centigor —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	31	44	45	24	24	30	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie +10, zastraszenie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (kawalerska), broń specjalna (rzucana), groźny, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – odrażający wygląd i rogi.* Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Opancerzony korpus.* Centigory noszą pancerz tylko na górnej (ludzkiej) części korpusu. Jeśli stosujesz zasady dotyczące opancerzenia złożonego, istnieje tylko 50% szans, że cios zadany w korpus trafi w zbroję. Centigory nie mogą nosić pancerza na nogach.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: lanca albo broń jednoręczna, tarcza albo 2 topory do rzucania, kopyta i rogi (obrażenia S-1)

Trudność zabicia: Znaczna

Gor

Według nich samych, gory to przedstawiciele jedyne prawdziwego gatunku zwierzoludzi. Wierzą, że ich pozycja w hierarchii sług Chaosu jest wyraźnie związana z posiadaniem rogów. Są zwykle większe, silniejsze i sprytniejsze od ungorów i rykowców. Gory stanowią trzon każdego plemienia i większości zbrojnych stad. Są również najliczniejszym rodzajem zwierzoludzi, więc można uznać, że źródła opisujące zwierzoludzi (nie wymienające konkretnej odmiany) odnoszą się właśnie do gorów.