

KSIEGA PROFESJI

Autor: Artur Szyndler
Opracowanie: Daniel 'czegoj' Szukalski
Skład: Marek 'namakemono' Zabielski



KRYSTAŁY CZASU

SPIS TREŚCI

WSTĘP DO PROFESJI.....	3
SZKOLENIA NA POZIOMY (DOŚWIADCZENIE POSTACI).....	6
Tabela - DOŚWIADCZENIE.....	6
PRZYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA.....	7
Tabela - PRZYROST WSPÓŁCZYNNIKÓW W WYNIKU PODNIESIENIA SIĘ NA POZIOM DOŚWIADCZENIA.....	8
SZCZEGÓŁOWY OPIS PROFESJI I ZDOLNOŚCI	9
KASTA ŻOŁNIERSKA	
- WOJOWNIK.....	9
- ŁOWCA.....	12
- GWARDZISTA.....	16
- BARBARZYŃCA.....	19
KASTA RYCERSKA	
- RYCERZ.....	23
- PALADYN.....	27
- CZARNY RYCERZ.....	31
KASTA ŁOTROWSKA	
- ZŁODZIEJ	36
- ZABÓJCA.....	39
- KUPIEC	42
KASTA KLERYCZNA	
- KAPŁAN	45
- DRUID	49
- ASTROLOG	43
- PÓLBÓG.....	57
Przemiany półboskie (i szansa zauważenia podczas ich uaktywniania).....	60
Kary boskie (w wypadku zauważenia przez nieprzychylne bóstwa).....	61
KASTA CZARODZIEI	
- MAG	62
- CZARNOKSIĘŻNIK.....	66
- ILUZJONISTA.....	70
- ALCHEMIK.....	73

WSTĘP DO PROFESJI

Profesja w systemie gry Kryształ Czasu to kierunek bohatera, awanturnika, czy poszukiwacza przygód w jakim zmierza. Możliwość dalszego rozwoju, zwiększania współczynników, szkoleń odbywa się właśnie dzięki profesji, a nie zawodom, które w tym systemie są właściwie dodatkiem do zdobycia kolejnych przydatnych umiejętności. Zasady jakie są zapisane w opisie profesji należy traktować jako mocny fundament. Mają one służyć jak najlepszej zabawie. Wielu Mistrzów Gry pewnie zrezygnuje z niektórych reguł lub też zmodyfikuje na własne potrzeby. Oczywiście uważamy, że każdy może dokonać własnej oceny, co może być przydatne dla pełnego zadowolenia graczy i Mistrza Gry podczas sesji.

Przy opisie profesji spotkacie miejsca, które wymagają głębszego wyjaśnienia i uzasadnienia. Pierwsze to tak zwane tytuły. Są one niczym innym jak często stosowaną nazwą dla danej postaci przed jej imieniem i tytułem społecznym. Przykład: TROPICIEL EL Ragin (pierwszy człon - nazwa wynikająca z profesji - Łowca z poziomu 1-4, drugi człon - status społeczny - mieszczanin, trzeci człon - imię właściwe). Zarówno punkt Stronnicy i Posiadłości, jak i Tytuły wśród wielu graczy mogą wzbudzić opór przed wprowadzaniem ich do gry. Postaramy się jednak przybliżyć dlaczego warto z nich korzystać. Pierwszy punkt ma za zadanie pokazać jak mocno hierarchiczny jest świat Kryształów. Właściwie nie posiadając odpowiednich koneksji nie da się szkolić na wyższe poziomy. W pewnym momencie, aby odbyć przeszkolenie trzeba coś znać, coś posiadać i mieć odpowiednie znajomości, inaczej dana postać nie będzie zauważana wśród podobnych sobie. Drugi punkt jest pewnego rodzaju kolorytem świata. Wiadomym jest, iż nie wszyscy muszą przedstawiać się pełną nazwą wchodząc do karczmy, jednak już przedstawiając się na dworze króla pełen tytuł może być przyczynkiem do otrzymania pewnych względów tylko z powodu posiadania go. Dodatkowo może być on pomocny dla wielu osób chociażby przy wyszukiwaniu nowych nauczycieli. Jeśli gracze będą mieli wątpliwości, czy dana postać posługuje się właściwym tytułem i czegoś nie koloryzuje istnieje wiele czarów pomagających to wykryć. Oczywiście działa to również w drugą stronę, jeśli któryś z graczy bezprawnie będzie używał określonego miana zawsze na dworze może zjawić się jakiś kleryk, który akurat użyje Wykrycie Kłamstwa, a prawo katańskie może okazać się bardzo surowe dla tych, którzy przypisują sobie tytuły, których nie posiadają.

Wracając do samych profesji - wydaje się, iż w świecie Kryształów czasu właściwie prawie każda postać rozumna

powinna posiadać profesję. Już przed osiągnięciem dojrzałości (moment różnicowany w zależności od rasy) wielu osobników wybiera samodzielnie, bądź zostanie wybrane za niego, kierunek rozwoju swojej drogi życiowej. Taka osoba trafia na szkolenie do nauczyciela i rozpoczyna swoje doskonalenie, które trwa dwa lata lub więcej. Po ukończeniu tego etapu mówi się, iż postać jest na 0 poziomie doświadczenia w danej profesji. Otrzymuje ona odpowiednie zdolności profesjonalne (oraz otrzymuje prawo do posiadania stosownego tytułu od 1 POZ). Profesje podzielone są na tzw. kasty, czyli grupy, które cechują się bardzo podobnym szkoleniem podstawowym. Mamy zatem pięć kast: żołnierską (wojownicy, łowcy, gwardziści, barbarzyńcy), rycerską (rycerze, paladyni, czarni rycerze), łotrowską (złodzieje, zabójcy, kupcy), kleryczną (kapłani, druidzi, astrologowie, półbogowie) i czarodziejską (magowie, czarnoksiężnicy, iluzjoniści, alchemicy). Każda z wymienionych profesji jest niepowtarzalna (zwłaszcza w późniejszym etapie rozwoju) i oferuje inny rodzaj umiejętności.

Zdarza się, że postać, która ukończyła już jedno szkolenie, decyduje się na poszerzenie swoich umiejętności i szkoli się w drugiej profesji. Nie zdarza się to często, jednak taka możliwość istnieje i każdy gracz ma prawo (o ile Mistrz Gry się na to zgodzi) stworzyć postać dwuprofesyjną. Szkolenia przebiegają jedno po drugim, podczas tworzenia bohatera obie profesje uwzględniamy jednocześnie. W praktyce polega to na wyborze większej wartości premii (a nie sumy!) do danego współczynnika lub odporności i dodaniu go do wielkości podstawowej zawsze po osiągnięciu kolejnego poziomu. Ponadto, do startowego wieku postaci typowego i różnego dla każdej rasy, dodajemy kolejne przynajmniej cztery lata. Należy pamiętać, że wszelkie zasady służą temu, żeby wszyscy dobrze się bawili. Jeśli więc wszyscy gracze łącznie z MG zdecydują się, że chcą dodawać wszystkie przyrosty wynikające z awansu na kolejny poziom, niech i tak będzie. Zwyczajnie postacie dwuprofesyjne uzyskają wtedy znaczną przewagę nad postaciami jednoprofesyjnymi. Żeby temu zapobiec można zastosować inną prostą modyfikację tzn. punkty doświadczenia nie są dzielone na dwie profesje tylko zbierane wspólnie, a już sam gracz decyduje się na jakich poziomach chce mieć postać.

Przykład: Postać dwuprofesyjna posiada 450 PD. Normalnie mogłaby posiadać poziomy 4/3 (250 PD na jedną profesję, 200 PD na drugą) i posiadałaby znaczną przewagę na postacią jednoprofesyjną, która miałaby zaledwie 4 poziom doświadczenia. Żeby to zrównoważyć należy zastosować jedną z podanych niżej zasad.

1 wersja: postać posiada poziomy 4/3, ale przyrosty które otrzymała z poziomu są brane według wartości z tabeli tylko dla wyższego przyrostu, czyli jeśli jest przyrost żywotności 4 i 2 to ta postać po awansie na pierwszy poziom w pierwszej profesji otrzyma 4 pkt. natomiast po awansie na pierwszy poziom w drugiej profesji nie otrzyma nic (jeśli byłoby odwrotnie tzn. 2 i 4, to postać otrzyma najpierw 2 pkt. a dopiero po awansie w drugiej profesji kolejne 2 pkt.). Dzięki temu rozwiązaniu postaci dwuprofesyjne wolniej się rozwijają (muszą dzielić punkty doświadczenia) natomiast zyskują stosunkowo wyższe przyrosty po awansie na kolejny poziom (oczywiście, jeśli podniesie się w obu profesjach na ten sam poziom) i znacznie większe spektrum zdolności.

2 wersja: postać dwuprofesyjna ma zaledwie 4 poziom doświadczenia (identycznie jak postać jednoprofesyjna), ale za to sam rozdziela, w której profesji je nabyła np. 4/0, 3/1, 2/2 itd. Dzięki tej metodzie postaci dwuprofesyjne będą miały przewagę jedynie w liczbie zdolności, ale będzie to kosztem zazwyczaj niższego poziomu w stosunku do postaci jednoprofesyjnych.

Uwaga!!! Należy pamiętać, żeby nie stosować obu tych modyfikacji jednocześnie, a jedynie wybrać tę, która według Was będzie bardziej „sprawiedliwa”.

Nie wszystkie profesje można łączyć ze sobą. Z różnych względów MG może nie dopuścić do połączenia wybranych przez gracza dróg życiowych. Przy opisie każdej profesji znajdują się szczegółowe wytyczne (są to sugestie) dotyczące dozwolonych połączeń i takich, które musi zaakceptować MG.

W dowolnym momencie poszukiwacz przygód może nabyć drugą profesję. Jest to jednak związane z odłączeniem się od drużyny i całkowitym poświęceniem kilku lat na naukę. Z oczywistych powodów tego czasu się nie rozgrywa, szkolenie następuje automatycznie, zaś po jego zakończeniu bohater zyskuje nową profesję na 0 poziomie doświadczenia.

Choć nie jest to naturalne, zdarza się, że niektóre postaci mogą mieć aż trzy profesje. Żaden gracz nie powinien roz-

poczynać gry postacią trzyprofesyjną, a jedyną możliwością zdobycia trzeciej profesji jest uzyskanie jej drogą fabularną. Oczywiście nie wiąże się to wówczas z żadnym szkoleniem. Ta sytuacja jest związana głównie z postacią dwuprofesyjną, będącą żarliwym wyznawcą Katana, która może prosić kapłanów swojej wiary o odprawienie odpowiedniego rytuału. Jeśli bohater spełnia jego wymagania i obrzęd zakończy się sukcesem, Katan nagrodzi wyznawcę jedną z nagród, jakie zostały przewidziane na tę okazję. Wśród nich znajduje się także natchnienie mocą boską, skutkiem czego postać nabywa profesję półboga – staje się częścią Katana wysłaną na Orchę, aby kultywować tę wiarę. Bohater otrzymuje zatem umiejętności z 0 poziomu półboga, jednak nie dostaje żadnych dodatków do współczynników z tytułu jej posiadania. W późniejszym etapie można rozwijać już normalnie tę profesję stosując jeden ze wskazanych wcześniej przykładów dla postaci dwuprofesyjnych.

Choć każdy gracz posiada jakąś profesję, a czasem nawet kilka, o pozostałych mieszkańcach Orchii nie można powiedzieć tego samego w 100%. Osoby, które na swojej drodze napotyka bohaterowie – karczmarze, szewcy, fryzjerzy, murarze itp. – to postaci, których współczynniki mają marginalne znaczenie. Są to grupy zawodowe, które mogą nie mieć żadnej profesji i zajmują się wyłącznie wykonywaną przez siebie pracą. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby handlarz sprzedający graczom mikstury leczące, po bliższym poznaniu (w razie potrzeby scenariusza) okazał się alchemikiem, jednak dla postaci tła, jakich zawsze wiele przewija się na sesji, nie zawsze jest sens przygotowywać dokładne współczynniki. W przeciwieństwie do przedstawicieli grup zawodowych, ważne postaci fabuły i bohaterowie niezależni, biorący stały udział w snutej historii, powinni być przygotowani w podobny sposób jak bohaterowie (oczywiście Mistrz Gry może dowolnie modyfikować ich współczynniki). Gdyby jednak zaszła potrzeba przygotowania współczynników dla postaci nie będącej istotną osobą w kreowanym przez MG świecie, można posłużyć się schematem rozwoju dla postaci bezprofesyjnych. Awans na kolejny poziom doświadczenia przebiega według tabeli poniżej

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
1	2	1	1	0,5	0,5	0,5	1	1			1	1/5	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/5 – jedna wolna biegłość co pięć poziomów)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psychiczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Wartość 0,5 oznacza przyrost 1 punktu współczynnika co dwa poziomy.

Dodatkowo każda postać bezprofesyjna może otrzymać jeden punkt MD za każdy przeżyty rok. W przypadku takich postaci nie powinno się uwzględniać dodatkowych modyfikacji do przyrostów odporności. Wtedy taka postać ma tylko dwie odporności bazowe i łatwiej jest to liczyć. Jak zawsze chodzi tylko o dobrą zabawę i jeśli MG uzna, w pewnym

momencie, że chce zrobić daną istotę na pełnych zasadach (z profesją oraz wszystkimi modyfikatorami) to nic nie stoi na przeszkodzie. Schemat powyżej służy tylko dwóm celom: szybsza i łatwiejsza możliwość stworzenia postaci „drugiego planu” oraz różnica we współczynnikach (które są znacznie słabsze), niż bohaterów tworzonych na „pełnych zasadach”.



"Kryształy Czasu to nie jakiś dinozaur,
kiedyś muszą wyjść z ukrycia" - czegoj

SZKOLENIA NA POZIOMY (DOŚWIADCZENIE POSTACI)

Dobrze jak my w realnym życiu, tak i bohater gry fabularnej, każdego dnia z każdą przygodą może dowiadywać się czegoś nowego o otaczającym go świecie. Może zawędrować w okolice, w których dotychczas nie był, posłużyć się nie wykorzystywanym dotąd czarem, spotkać nieznanego potwora, itd. Jednak o ile w realnym życiu dość dokładnie zdajemy sobie sprawę z tego, co dotychczas przeżyliśmy, o tyle w grze konieczne jest narzędzie, za pomocą którego przeżycia naszego bohatera moglibyśmy odzwierciedlić, wyrazić, zmierzyć, które nadałoby konkretny, uchwytne wyraz jego doświadczeniom. Takim narzędziem są przyznawane przez MG punkty doświadczenia (PD). Są one konkretną miarą dotychczasowych dokonań bohatera gry, świadczą o jego sile i znaczeniu.

Zgromadzenie odpowiedniej ilości PD upoważnia, do odbycia specjalnego szkolenia, podczas którego zdobyta wiedza jest porządkowana i wykorzystywana do wzmocnienia posiadanych przez postać cech, do podniesienia określających ją współczynników. Po odbyciu takiego szkolenia postać awansuje na wyższy poziom doświadczenia (POZ). Poniższa tabela zawiera zestawienie ilości PD potrzebnych dla osiągnięcia kolejnych poziomów doświadczenia.

Tabela - DOŚWIADCZENIE

PD	POZ	KRAĞ
1-99	0	1
100-149	1	1
150-199	2	2
200-249	3	2
250-499	4	3
500-749	5	3
750-999	6	4
1000-1499	7	4
1500-2499	8	5
2500-4999	9	5
5000-7499	10	6
7500-9999	11	6
10000-12499	12	7
12500-14999	13	7
15000-19999	14	8
20000-24999	15	8
25000-29999	16	9
30000-34999	17	9
35000-39999	18	10
40000-49999	19	10
50000-59999	20	Specjalne/1
60000-69999	21	Specjalne/1
70000-79999	22	Specjalne/2

PD - Punkty doświadczenia
POZ - Poziom doświadczenia (poz)
KRAĞ - Dostępny krąg czarów

itd. tzn. na osiągnięcie każdego kolejnego POZ potrzeba 10000PD i każde kolejne 2 POZ pozwalają władać nowym kręgiem czarów.

Uwaga!!! Rubryka „DOSTĘPNY KRAĞ CZARÓW” dotyczy tylko kast, posługujących się magią tzn. czarodziei i kleryków lub w późniejszym terminie profesji, które uczą się posługiwać czarami na poziomie 10 np. łowca.



PRYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

 tym kiedy postać ma otrzymać PD i ile ich będzie decyduje Mistrz Gry. Jest to nadrzędna zasada, która w żadnym wypadku nie powinna być kwestionowana. Jednak istnieje szereg sytuacji typowych w których, postać może spodziewać się nagrody w formie PD. Oto niektóre z nich, najczęściej się zdarzające:

1. Udana wykorzystanie po raz pierwszy zdolności profesjonalnej, jeżeli przyniosło to znaczące efekty: do 5 PD, jednak zwykle 1-2 PD.
2. Skuteczne rzucenie po raz pierwszy czaru, jeśli przyczynił się do pozytywnego rozwiązania problemu: 1-5 PD na krąg czaru.
3. Rozwiązanie istotnego dla danej misji czy przygody problemu: 1-100 PD w zależności od stopnia trudności, znaczenia i niebezpieczeństwa.
4. Wyeliminowanie w sposób, trwały (zabicie, ubezwłasnowolnienie, itp.) wrogiej istoty, o ile było to potrzebne i zgodne z logiką gry ilość PD zależy ściśle od siły pokonanej istoty i sposobu w jaki się ją pokonało.
5. Przetrwanie efektów działania niektórych czarów, przemian, klątw, przekleństw i nietypowych, niebezpiecznych sytuacji (np. trzęsienie ziemi): zwykle 1-20 PD, ale MG może przyznać więcej
6. Wypróbowanie po raz pierwszy tzn. użycie, uaktywnienie, rozpoznanie cech, identyfikacja, itp. nieznanego przedmiotu magicznego, broni, mikstury, różdżki, itp; 1-20 PD, a w przypadku artefaktów dużo więcej.
7. Przetrwanie własnego wskrzeszenia, regeneracja własnego ciała czy energii życiowej: pierwszy raz 50 PD, za każde następne - 10 PD.
8. Uratowanie (w niektórych przypadkach darowanie) komuś życia, o ile wiązało się to ze znacznym niebezpieczeństwem, było wyjątkowo trudne, itp.: najczęściej 10% tej ilości PD, którą otrzymuje się za pokonanie uratowanej istoty.
9. Za każdą zdobytą monetę mithrylu: 10 PD, a w przypadku kasty łotrowskiej (złodziej, zabójca, kupiec): również 1 PD za każdą sztukę platyny (bez względu na sposób, w jaki została zdobyta).
10. Za każde 100 sztuk złota wartości zdobytego na własność dobra materialnego: 1 PD lub 2 PD, jeżeli zdobyte dobro stanowi majątek trwały tzn. posiadłość ziemską, budynek, zamek, itp.
11. Pozyskanie (w przypadku profesji klerycznych) nowego wyznawcy swego boga: 1-10 PD.
12. Wyuczenie się nowych zdolności, zawodów, umiejętności, które przyczyniły, się do wzmocnienia postaci, np.

odbycie specjalistycznego szkolenia w posługiwaniu się bronią, magią nowymi zdolnościami, itp.: zależy, od rodzaju, nowych umiejętności, typu szkolenia, itp.

13. Udana, skuteczne i sensowne wykonanie po raz, pierwszy: przemiany półboskiej: 10 PD za pierwszą i 1 PD za 1% ryzyka zauważenia przez bogów przy każdej następnej.
14. Wyszukanie na nowy poziom doświadczenia innej osoby; Ilość PD równa poziomowi, osiągniętemu przez szkolonego.

MG może przyznawać PD za wszystkie sytuacje, które uzna za warte nagrodzenia dodatkowym doświadczeniem. Może również nagradzać za szczególnie trafne prowadzenie postaci i odwrotnie - odejmować PD za sprzeniewierzenie się etosowi, profesji czy zachowania niezgodne z deklarowanym charakterem.

Odbycie szkolenia na wyższy poziom doświadczenia możliwe jest tylko wtedy gdy pretendująca do tego postać spełni następujące warunki:

- Po pierwsze - zgromadzi odpowiednią ilość punktów doświadczenia. Ten warunek nie wymaga komentarza. Wystarczy porównać posiadaną Ilość PD z tabelą DOŚWIADCZENIE, żeby przekonać się czy postać przeżyła już dostatecznie, dużo by móc pretendować do wyższego poziomu doświadczenia
- Po drugie - znajdzie odpowiedniego nauczyciela czyli osobę, która nie tylko reprezentuje tę samą, co nasz bohater profesję i posiada wyższy od niego POZ, ale również gotowa jest poświęcić mu swój czas. O ile w większych miastach jest to dość łatwe (z reguły sprawdza się to porównując wynik % rzutu z szansą równą 1/100 część populacji miasta, zmniejszoną o 10% na wymagany u nauczyciela POZ) o tyle w mniejszych osiedlach czy wioskach jest to zasadzie niemożliwe.
- Po trzecie - pokryje w całości, z góry i w gotówce koszty szkolenia. Liczone są one w sztukach złota w następujący sposób. Należy rzucić k10, wynik pomnożyć przez 10, a otrzymany rezultat jeszcze raz pomnożyć przez POZ, który ma być osiągnięty przez szkolącą się postać. Nauczyciel pod groźbą wyznaczenia nagrody za jego głowę, ma obowiązek wysłać połowę tej sumy do swojej gildii lub do miejscowych organów władzy, druga połowa stanowi jego zapłatę. Jedno szkolenie może podnieść tylko o jeden poziom doświadczenia. Dopiero po ukończeniu jednego szkolenia postać może rozpocząć następne, na kolejny POZ (oczywiście jeśli

w dalszym ciągu spełnia wymienione wyżej warunki). Całe szkolenie trwa k10 dni, w trakcie których postać nie może zajmować się niczym innym. Jeśli, z jakichkolwiek przyczyn, szkolenie zostanie przerwane, trzeba zacząć je od początku ponosząc jeszcze raz wszystkie koszty. Przy szkoleniach na niskie i średnie POZ uczeń i nauczyciel mogą należeć do innych ras oraz mieć różne, nawet przeciwstawne charaktery. Jednak zarówno niepi-

sane prawo, jak i najlepiej pojęty własny interes stanowi o tym, że przy wysokich POZ (powyżej 10) właściwie niemożliwe jest znalezienie chętnego nauczyciela należącego do innej rasy czy reprezentującego diametralnie różny charakter. Zakończenie szkolenia i przejście na wyższy POZ oznacza dla postaci przede wszystkim zmianę współczynników. Te zmiany dla poszczególnych profesji ujęte są zamieszczonej niżej tabeli.

Tabela - PRZYROST WSPÓLCZYNNIKÓW W WYNIKU PODNIESIENIA SIĘ NA POZIOM DOŚWIADCZENIA

PROFESJA	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+			3	1/2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2	+
Gwardzista	3	4	3	5	2	1		2+	1+			4	1/2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4		1		1+	1+			2	1/2	+
Rycerz	4	4	3	3	1	2		2+	1+	2	1	4	1/2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+
Czarny Rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1		2	1/3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1		3	1/3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5		3+	2+			2	1/3	+
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+
Astrolog	2		2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Mag	2		3	3	5	3	4	1+	+			1	1/4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+
Iluzjonista	1		5	4	5	2	4	+	2+			1	1/4	+
Alchemik	1		2	2	5	4	5	2+	+			1	1/5	+
Bez profesji	1	2	1	1	0,5	0,5	0,5	1	1			1	1/5	+

„+” - oznacza, że podana cecha zwiększana jest przez wynik k10 plus ew. liczba stojąca przed plusem.

DBG.: postać uzyskuje możliwość szkolenia jednej dodatkowej biegłości co „x” poziomów doświadczenia, np. „1/3” - 1 dodatkową biegłość co 3 POZ (licząc od 1 POZ), a więc na poziomie 4,7,10, itd.

B.ODP.: bazowa odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Uwaga: Jeżeli ŻYW lub SF są wyższe od 200, to każdy ich dalszy przyrost (dotyczy to też przyrostów z KSIĄG WIEDZY i czarów) liczony jest podwójnie (a więc np. 5 pkt. na POZ uzyskuje się 10) Gdy są one wyższe od 600, przyrosty liczone są potrójnie, powyżej 1200 - poczwórnie, powyżej 2000 - pięciokrotnie, itd. Ważne jest, żeby tę zasadę stosować zaraz po przekroczeniu progu, a nie dopiero po wszystkim, np. w przypadku podnoszenia się na poziomy „w ciągu - kilka poziomów na raz”.

Zasada opcjonalna!!! Chcąc ubarwić postacie, żeby nie były identyczne można zastosować pewną modyfikację podczas podnoszenia na kolejne poziomy tj. że postać po podniesieniu na poziom pierwszy i powyżej wybiera tylko jedną zdolność profesjonalną z przedziału zdolności średnich nr 11-18 (a nie tak jak jest aktualnie - wszystkie naraz po podniesieniu się na odpowiedni poziom). W praktyce wygląda to tak, że postać po awansie na poziom pierwszy wybierze np. zdolność nr 12, po awansie na poziom drugi kolejną zdolność np. nr 16 itd. Oczywiście należy wtedy sprawdzić, czy dany nauczyciel już posiada daną zdolność. Taka modyfikacja pozwala nam na różnorodność dzięki czemu np. postać łowcy na poziomie 5 spotykając innego łowcę na tym samym poziomie może posiadać zupełnie inne zdolności z przedziału 11-18. Należy również pamiętać, żeby w przypadku tego rodzaju zmiany umożliwić graczom ewentualność uczenia się samych zdolności gdy podnieśli się na poziom a nie wybrali żadnych, które posiadał nauczyciel, a które nie odpowiadały graczowi.

SZCZEGÓŁOWY OPIS PROFESJI I ZDOLNOŚCI

KASTA ŻOŁNIERSKA
WOJOWNIK

Przynależność: profesja wojownika stanowi najczęstszą i najbardziej znaną profesję żołnierską. Zaliczać się do niej może każdy, jednakże zalecana jest dla osób o wysokiej sile, zręczności i żywotności.

Charakter: dowolny

Rasy: każda, chociaż wśród gnomów i hobbitów nie trafiają się wojownicy powyżej 15 poziomu.

Kodeks postępowania: Wojownicy rzemiosło wojenne uważają za najistotniejszą rzecz w życiu, z tego też powodu inne sposoby walki (czarami lub skrytobójcze) są dla nich znacznie mniej ważne, chociaż w miarę możliwości korzystają z nich. Dla Wojownika liczy się przede wszystkim walka, przy czym sposób jej prowadzenia jest mniej ważny (często korzystają z forteli). Wysokie uznanie innych jest dla wojownika dużo ważniejsze niż chęć zdobycia bogactw.

Łączenie profesji: Wojownik może być łączony z profesją czarodziejską (tzn. z Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem), łotrowską (Złodziejem, Zabójcą, Kupcem) oraz z kleryczną poza półbogiem (Kapłanem, Druidem i Astrologiem).

Używana broń: Może używać każdego rodzaju broni, przy czym nie obowiązują go żadne (wynikające z etosu) nakazy wyboru ich.

Używane zbroje: każdego rodzaju, chociaż ze względu na chęć zachowanie dużej ruchliwości, wojownicy często gardzą zbrojami ciężkimi (a więc typowo rycerskimi), jak płytowe, płaszczyznowe, a nawet górne. Ponadto w krainach władanych przez rycerzy (głównie Orcus) posiadanie takich zbroi jest często zabronione, co powiększa niepraktyczność tych pancerzy.

Używanie magii: nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp. (zależnie od MG).

Formacje: mogą działać doskonale zarówno samodzielnie, jak i grupowo.

Tytuły:

Poziom	1–4	KADET
Poziom	5–9	WETERAN
Poziom	10–14	LORD
Poziom	15–17	LORD WOJNY
Poziom	18	MISTRZ LORDÓW
Poziom	19	KSIAŻĘ LORDÓW
Poziom	20+	KRÓL LORDÓW

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz wojskowy itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Lorda). Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własne armie liczące min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego miasta lub miasteczka (itp.) oraz musi posiadać znaczny wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
10+	20+	10+	10+		10+		+	+		k5	50	6	+10

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+		10+		10+	10+	10+	10+	

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
4	5	3	3	1	2	1	1+	1+			3	1/2	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy

w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Wojownika:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi (zwiększa) do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) do OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamasytne kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety również i w siebie).

4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10+10 na każde 5 poziomów. Jeśli poświęci się na to dwukrotnie więcej segmentów niż wymaga tego broń, można ten bonus zwiększyć dwukrotnie (czyli 20+20 na każde 5 poziomów).
 5. Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 (lub więcej) przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ-1 na poziom Wojownika).
 6. Wysadzenie jeźdźcy z siodła – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z wierzchowca: udany jeśli nastąpiło udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp. – 1 na poziom Wojownika).
 7. Walka w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ujemne ograniczenia zdolności bojowych np. z powodu pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp. W niektórych przypadkach całkowicie pomija takie ograniczenia (decyduje MG).
 8. Walka w tłoku – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2m². Łagodzi ona również skutki trafienia krytycznego w siebie i swojego sojusznika. Przy takim trafieniu należy rzucić dwa razy i wybrać korzystniejszy dla postaci rezultat.
 9. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
 10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znajdującej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 20 ran (decyduje MG).
- Od 1. poziomu Wojownika:**
11. Szał bitewny - furia bojowa, w której wojownik może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ wojownika; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ wojownika). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
 12. Wyłuskanie – Umiejętność wytrącania broni przeciwnika własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł (maks. na 95%, zmniejszony o -1 na poziom Wojownika).
 13. Selektywny atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt., natomiast trafienie w kończynę (łapę, rękę, nogę) lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną. Uwaga: Nietrafienie w określoną część ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w przeciwnika.
 14. Fechtunek – umiejętność odparowania (konkretnego) ciosu własną bronią o podobnych rozmiarach (min. klasę gorszą), kosztem własnego ataku: udane jeśli wyszedł rzut na 1/2 biegłości, przy czym broń ta zyskuje uszkodzenia (1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń) i może się złamać (rzut na aktualną wytrzymałość przedmiotu).
 15. Unik – akrobatyczne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem (przetrażenie, zamasysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: rzut na akt. ZR uchylającego się, by sprawdzić czy było to skuteczne. Czas ataku musi wynosić min. 5 sg. Przed szybszymi atakami nie da się wykonać skutecznego uniku. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach udany unik może spowodować np. efekt zionięcia, eksplozji itp. lub całkowicie zniwelować obrażenia. Uwaga: Jeśli wykona się skuteczny unik to w danej rundzie nie można już nic innego robić, poza ewentualną obroną (traci się wszystkie posiadane ataki). Jeśli nie udało się wykonać uniku w danej rundzie, a nadchodzą kolejne ataki, można próbować, aż do skutecznej próby pod warunkiem 1 atak – 1 próba.
 16. Zasłona – dwukrotnie wolniejsze atakowanie, kosztem wykorzystania stałych zasłon itp. (np. mebli, gałęzi) w celu odgradzania się od przeciwnika zwiększając obronę (w zależności od sytuacji, przedmiotu i MG) od bonusu +5, do nawet +50 pkt. (i więcej).
 17. Zapozyczenie umiejętności – pozwala wojownikowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr. 11-18) zdolności profesjonalnych łowcy, gwardzisty lub barbarzyńcy z możliwością jej używania odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona (chyba, że za pomocą odpowiednich czarów).

18. Podstawy płatnerstwa – umiejętność naprawy połowy nowych tzn. dotychczas jeszcze nie naprawianych uszkodzeń zbroi i tarcz. Naprawa zajmując 1 godzinę na 1 uszkodzenie i jej sukces zależy od udanego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD wojownika.

Od 10. poziomu Wojownika:

19. Finezyjny atak – umiejętność wykonania dodatkowego ataku ciałem (pięścią, nogą, kantem dłoni, itp. - przy ciosach specjalistycznych, bokserskich czy karate konieczne jest posiadanie odpowiedniej biegłości) równocześnie z atakiem bronią. Najczęściej używaną odmianą tej zdolności jest podcięcie - wytrącenie z równowagi przeciwnika nie więcej niż dwukrotnie cięższego od siebie - udane, gdy wykona się rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 akt. ZR i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona rzutu na swą akt. ZR, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ wojownika.
20. Ogłuszenie - nie zadające obrażeń TR obuchem w głowę w celu pozbawienia przeciwnika przytomności - sprawdzenie przez rzut na połowę odporności atakowanego na szok (odp. nr 4) zmniejszonej o 1 pkt. na każde 10 pkt. SF wojownika. Cios powinien być zadany raczej z zaskoczenia, a przynajmniej częściowego zaskoczenia, czyli np. od tyłu. Bezpośrednie ciosy (widoczne) są dużo słabsze i przeciwnik ma znacznie większą odporność (cała odp. nr 4) zmniejszona o 1 pkt. na każde 20 pkt. SF wojownika. Można próbować głużyć tylko raz na turę danego przeciwnika. Jeśli jest więcej przeciwników to oczywiście można próbować głużyć każdego raz. Ogłuszona postać traktowana jest jak cel nieruchomy i przez 2k10 rund jest nieprzytomna. W tym czasie nie można jej dobudzić żadnymi normalnymi metodami np. uderzeniem w twarz, czy polewanie wodą itp. Jedynym sposobem wyprowadzenia z tego stanu jest magia np. czar Przełamanie słabości. Jeśli postać głużona odeprze szok (wyjdzie udany rzut) otrzymuje 1 obr. na każde 50 pkt. SF wojownika i traktowane są one jako obrażenia lekkie (oczywiście jest ona wtedy w pełni świadoma i sprawna, chyba że doprowadzą one do agonii). Postać głużona po udanym trafieniu w miejscu uderzenia posiada guza lub sińca.



ŁOWCA



Przynależność: Łowcę należy traktować jako połączenie wojownika, tropiciela, myśliwego, miłośnika i strażnika natury. Najbardziej znanymi Łowcami są Łowcy Nie wolników (głów), Łowcy Czarownic (wiedźm) i Ranger-si (strażnicy lasów).

Charakter: każdy, aczkolwiek pomoc od druidów w celu pozyskania czarów druidycznych (jeśli zostały wcześniej spełnione odpowiednie warunki), a przede wszystkim pozyskanie od bogów możliwości rzucania czarów druidycznych mogą osiągnąć tylko Łowcy z charakterami dobrymi (Praw. Dobry, Neutr. Dobry, Chaot. Dobry) lub neutralnymi (Neutr. Neutr., Neutr. Zły).

Rasy: każda, jednak wśród hobbitów, krasnoludów i gnomów nie trafiają się łowcy powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Łowca jest postacią, dla której walka i natura stanowią harmonię i są najistotniejszymi rzeczami

w życiu, dlatego też uwielbia przebywanie na łonie natury, polowania, itp. Jednak gdy jest potrzebny lub zmuszony umie walczyć równie dobrze jak wojownik. Jeżeli Łowca spotka się z nadmiernym niszczeniem natury, np. polowania nie dla mięsa, a dla zabawy, podpalaniem lasu, bezmyślnym wycinaniem drzew itp. powinien zareagować ostro przeciwstawiając się ze wszystkich swoich sił, inaczej do czasu naprawienia błędu (zadośćuczynienie zależne od MG) nie jest w stanie np. przyswajać nowego doświadczenia, czuje olbrzymie wyrzuty sumienia. Uwaga: Kodeks postępowania może być znacznie modyfikowany w zależności od etosu. Inaczej będzie zachowywał się Łowca Niewolników, a inaczej Strażnik Lasu.

Łączenie profesji: tylko z Kupcem, Kapłanem, Druidem i Magiem, ponadto w bardzo wyjątkowych (uzasadnionych) przypadkach MG może zezwolić na połączenie ze Złodziejem, Zabójcą, Astrologiem, Iluzjonistą, Czarnoksiężnikiem lub Alchemikiem.

Używana broń: każda, jednakże Łowca ma obowiązek posiadać biegłość w jakiejś broni dalekiego zasięgu (łuk, kusza, proca, oszczep itd.), w broni białej (używanej w walce wręcz, jak miecz, szabla, topór, włócznia, młot, itd.) oraz obowiązkowo jeszcze w jakiejś krótkiej broni białej (sztylet, nóż itd.).

Używane zbroje: Łowcy mogą używać każdej zbroi, jednakże dobrowolnie nigdy nie będą używać zbroi ciężkich czy mocno krępujących. Ich ulubione zbroje to skóry zwierzęce (itp. np. smocze), lekkie kolczugi, zbroje kurtkowe i w cięższych sytuacjach łuskowe oraz łusko-metalowe. Łowcy z reguły nie używają tarcz, woląc posiadać oburęczność i atakować obiema brońmi.

Używanie magii: praktycznie do osiągnięcia 10 poziomu magia Łowców nie interesuje, choć w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego), itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10 poziomu Łowca, którego wiara w określonego boga (którego jest wyznawcą) jest większa od 50 pkt. może

zgłosić się do Druidów, by wyznaczili mu świętą misję, po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się odtąd czarami druidycznymi, tak, jakby był Druidem z 0. poziomu (która mu rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie ma moc rzucania czarów jak Druid z 10 poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD., UM, PM i Wiary. Uwaga: Łowca przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Druida, posługiwania się jego zdolnościami, czy przedmiotami magicznymi, a rzucać czary Druidyczne z magicznych pergaminów umie odtąd tylko połowicznie (rzut na połowę UM–5 na każdy krąg magii czaru).

Formacje: Łowcy najczęściej występują pojedynczo albo w kilkusobowych grupkach, a szczególnie ostro stronią od większych skupisk np. armii. Z reguły nie są zdyscyplinowani, jednakże często wynajmuje się ich do różnych specyficznych misji itp.

Tytuły:

Poziom	1–4	TROPICIEL
Poziom	5–9	MYŚLIWY
Poziom	10–14	ŁOWCZY
Poziom	15–17	WIELKI ŁOWCZY
Poziom	18	MISTRZ ŁOWCÓW
Poziom	19	KSIĄŻĘ LASU
Poziom	20+	KRÓL LASU

Stronniczy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz leśny itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Łowczego). Poziom 15–19 musi mieć posiadłość leśną o charakterze wojskowym np. warowna wioska (większy gród), ew. twierdza (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego terytorium leśnego np. puszcza, bór, ew. w zależności od etosu innego obszaru np. stepu (itp.) oraz musi posiadać znaczny wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+	10+			10+	10+	10+		10+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
10+	10+	10+	10+		10+	+	10+	10+	10+	k5	40	6	+10

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11–18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19–20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Łowca nie może korzystać wcześniej ze zdolności Czary Druidyczne.

Od 0. poziomu Łowcy:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10+10 na każde 4 poziomy z OB przechodzi (zwiększa) do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10+10 na każde 4 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) do OB.
3. Młynec – dwukrotnie wolniejsze, zamasytne kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety również i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10+10 na każde 3 poziomy. Jeśli poświęci się na to dwukrotnie więcej segmentów niż wymaga tego broń, można ten bonus zwiększyć dwukrotnie (czyli 20+20 na każde 3 poziomy).
5. Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 (lub więcej) przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ–1 na poziom Łowcy).
6. Wysadzenie jeźdźcy z siodła – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z wierzchowca: udany jeśli nastąpiło udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR +ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp. –1 na poziom Łowcy).
7. Walka w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ujemne ograniczenia zdolności bojowych np. z powodu pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp. W niektórych przypadkach całkowicie pomija takie ograniczenia (decyzja MG).
8. Walka w tłoku – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2m². Łagodzi ona również skutki trafienia krytycznego w siebie i swojego sojusznika. Przy takim trafieniu należy rzucić dwa razy i wybrać korzystniejszy dla postaci rezultat.

9. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie 8 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znajdującej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 16 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Łowcy:

11. Tropienie – umiejętność odnajdywania i identyfikacji śladów, zostawianych przez znane łowcy istoty: sprawdzane rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ - zmniejszoną o połowę, jeśli tropienie odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 pkt. za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem łowca może podążać przez 10k100 rund, potem może zdarzyć się, że go zgubi.
12. Mylenie śladów - celowe zostawienie fałszywych, mylących śladów - ich prawdziwa natura może być wykryta tylko przez tropienie (patrz wyżej): skuteczne po udanym rzucie na sumę 1/2 INT, 1/10 MD, 1/10 ZR łowcy. W trakcie wykorzystywania tej zdolności łowca porusza się dwukrotnie wolniej.
13. Podchodzenie zwierzyny - bezgłośnie poruszanie się w warunkach naturalnych: sprawdzane co rundę rzutem na akt. ZR, ponadto łowca porusza się dwukrotnie wolniej. Test należy powtarzać co rundę w przypadku płochliwej zwierzyny.
14. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał lub rzut, mierzący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ łowcy, to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Zamaszysty atak - dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na POZ łowcy) podwaja zadane przez atak obrażenia; po udanym uchyleniu się postać nie odnosi żadnych obrażeń.
16. Rozpoznawanie zwierząt i roślin - identyfikacja typowych dla rodzinnych stron łowcy zwierząt i roślin,

łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym: udane po rzucie na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. rzut na MD - decyzja MG). W przypadku nieudanego rzutu łowca może pomylić się lub nie znać danego zwierzęcia lub rośliny.

17. Obłaskawienie - umiejętność odpowiedniego zbliżenia się do dzikich zwierząt (maks. jedno na POZ łowcy) oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania : sprawdzane rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Obłaskawione zwierzę zmienia swoje nastawienie do łowcy, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie. Jedna próba trwa k10 rund, przy czym nieudana uniemożliwia dalsze (w stosunku do tego samego zwierzęcia). Zwierzę głodne lub z natury agresywnie nastawione może zaatakować, nim łowca zdąży je obłaskawić.
18. Zdobywanie żywności - umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia: rzut na sumę INT i 1/10 MD, poszukiwanie trwa k10 godz. Łowca jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde pełne 5 POZ. MG może to modyfikować zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych.

Od 10. poziomu Łowcy:

19. Czary druidyczne – posługiwanie się czarami Druidycznymi (tak jakby było się Druidem z 0 poziomu) oczywiście jeśli ma się odpowiedni charakter, a także spełniło misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa (Patrz Używanie magii).
20. Selektywny atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt. –1 pkt./POZ, natomiast trafienie w kończynę (łapę, rękę, nogę) lub ogon o 50 pkt. –1 pkt./POZ. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to część ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną. Uwaga: Dodatkową zasadą tej zdolności u łowcy jest to, iż w przypadku nietrafienia należy sprawdzić, czy nie zmieściło się w normalnym niemodyfikowalnym trafieniu (bez ujemnego modyfikatora) i jeśli nastąpiło takie trafienie oblicza się go jak dla normalnego trafienia (a nie tak jak w przypadku zdolności wojownika).

GWARDZISTA



Przynależność: Gwardziści należą do elitarnych, świetnie wyszkolonych żołnierzy, którzy w zamian za m.in. opłacenie nauki podejmują się służyć określönemu panu. W wielu przypadkach błędnie nazywa ich się najemnymi rycarzami, ponieważ wyszkoleniem bardzo często dorównują lub nawet przewyższają przedstawicieli kasty rycerskiej.

Charakter: każdy praworządny (Pr. Dobry, Pr. Neutr., Pr. Zły)

Rasy: tylko wśród hobbitów prawie niemożliwe jest spotkanie Gwardzistów, a wśród gnomów i elfów nie spotyka się ich powyżej 15 poziomu.

Kodeks postępowania: jest to postać, która swoje bogactwo i sławę chce zdobyć jako obrońca danej, najczęściej znamienitej (sławnej, bogatej), postaci. Chcąc zostać wynajętym musi spisać min. miesięczną (najczęściej od roku do nawet 5 lat) umowę, w której pracodawca zapewnia zakwaterowanie, wyżywienie, dobre traktowanie i stały żołd miesięczny min. 1 szt zł. na poziom Gwardzisty (przy czym Gwardzista bez tytułów czyli z 0. poziomu połowę

tej sumy) oraz roczną premię min. wartości pensji miesięcznej, w zamian za całkowite poświęcenie w niesieniu pomocy, obronie, eskortowaniu oraz zdyscyplinowaniu i podporządkowaniu się wszelkim rozkazom (oczywiście wyłączając samobójstwa, samookaleczenia itp.). W zależności od umowy można dołączyć do tego inne punkty.

Uwaga: Gwardzista od innych profesji żołnierskich różni się też posiadaniem (i ścisłym przestrzeganiem) Kodeksu Gwardzisty, w którym jest wymienione np. że nie wolno mu zdezerterować, czy w inny sposób opuścić swego pana/pracodawcy w niebezpiecznej sytuacji (np. w walce, podczas oblężenia, w razie groźby zamordowania itp.). W kodeksie tym mogą znajdować się też inne punkty zależne od praw w danej krainie (i MG).

Łączenie profesji: tylko z Zabójcą i Kapłanem, jednakże w wyjątkowych okolicznościach (odpowiednio uzasadnionych) MG może zezwolić na łączenie z Kupcem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.

Używana broń: każda, aczkolwiek na początku obowiązkowo powinien posiadać biegłość w broni dalekiego zasięgu (łuk, oszczep lub kusza), drzewcowej (pika, włócznia, partyzana, halabarda, ew. trójzab) oraz białej (miecz, szabla, topór, młot itp.).

Używane zbroje: każde, ale preferowane są średnio ciężkie takie jak: tułowiowe, kirysy, półpancerze i kolczugi. Po osiągnięciu odpowiedniego awansu ew. u bardzo bogatych pracodawców Gwardziści preferują zbroje cięższe, tzn. górne, płaszczynowe itp. Bardzo chętnie używają tarcz, zwłaszcza, że są w tym specjalnie szkoleni. Zwykle używają ich cięższych odmian (np. pawęży).

Używanie magii: nie używają magii, niekiedy wręcz gardzą nią, w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG).

Formacje: Działają przeważnie w małych oddziałach, podlegających określönemu dowódcy, czy bezpośrednio panu, który ich wynajmuje. Samotnych praktycznie ich nie spotyka się. Jeśli Gwardzista miałby przebywać z grupą awanturników i podróżować wraz z nimi, powinien wcześniej wynająć się jednemu z nich, przy czym postać taka powinna przewyższać go znaczeniem i odpowiadać charakterem. W sytuacjach gdy zabraknie takiego suwerena

zwykle odłącza się w poszukiwaniu nowego, a gdy mu się to długo nie udaje – zaciaga się do armii, do której przynależność nie jest sprzeczna z jego charakterem.

Tytuły:

Poziom	1–4	STRAŻNIK
Poziom	5–9	ESKORTUJĄCY
Poziom	10–14	PRZYBOCZNY
Poziom	15–17	PIERWSZY PRZYBOCZNY
Poziom	18	DOWÓDCA GWARDII
Poziom	19	KSIĄŻĘ GWARDII
Poziom	20+	KRÓL GWARDII

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. koszarę, obóz wojskowy itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Przybocznego). Poziom 15–19 musi posiadać własny garnizon, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach oraz własne armie w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnej najemnej armii (itp.), oraz musi posiadać znaczny wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
+	10+	+	20+				10+	20+	+	k5	50	6	+15

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	20+	10+				10+	10+		

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
3	4	3	5	2	1		2+	1+			4	1/2	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcze-

śniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.



Od 0. poziomu Gwardzisty:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi (zwiększa) do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) do OB.
3. Młynec – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety również i w sobie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10+10 na każde 3 poziomy. Jeśli poświęci się na to dwukrotnie więcej segmentów niż wymaga tego broń, można ten bonus zwiększyć dwukrotnie (czyli 20+20 na każde 3 poziomów).
5. Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 (lub więcej) przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ-1 na poziom Gwardzisty).

6. Wysadzenie jeźdźca z siodła – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z wierzchowca: udany jeśli nastąpiło udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR +ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp. –1 na poziom Gwardzisty).
7. Walka w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ujemne ograniczenia zdolności bojowych np. z powodu pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp. W niektórych przypadkach całkowicie pomija takie ograniczenia (decyzja MG).
8. Walka w tłoku – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2m². Łagodzi ona również skutki trafienia krytycznego w siebie i swojego sojusznika. Przy takim trafieniu należy rzucić dwa razy i wybrać korzystniejszy dla postaci rezultat.
9. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie 4 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znającej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 8 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Gwardzisty:

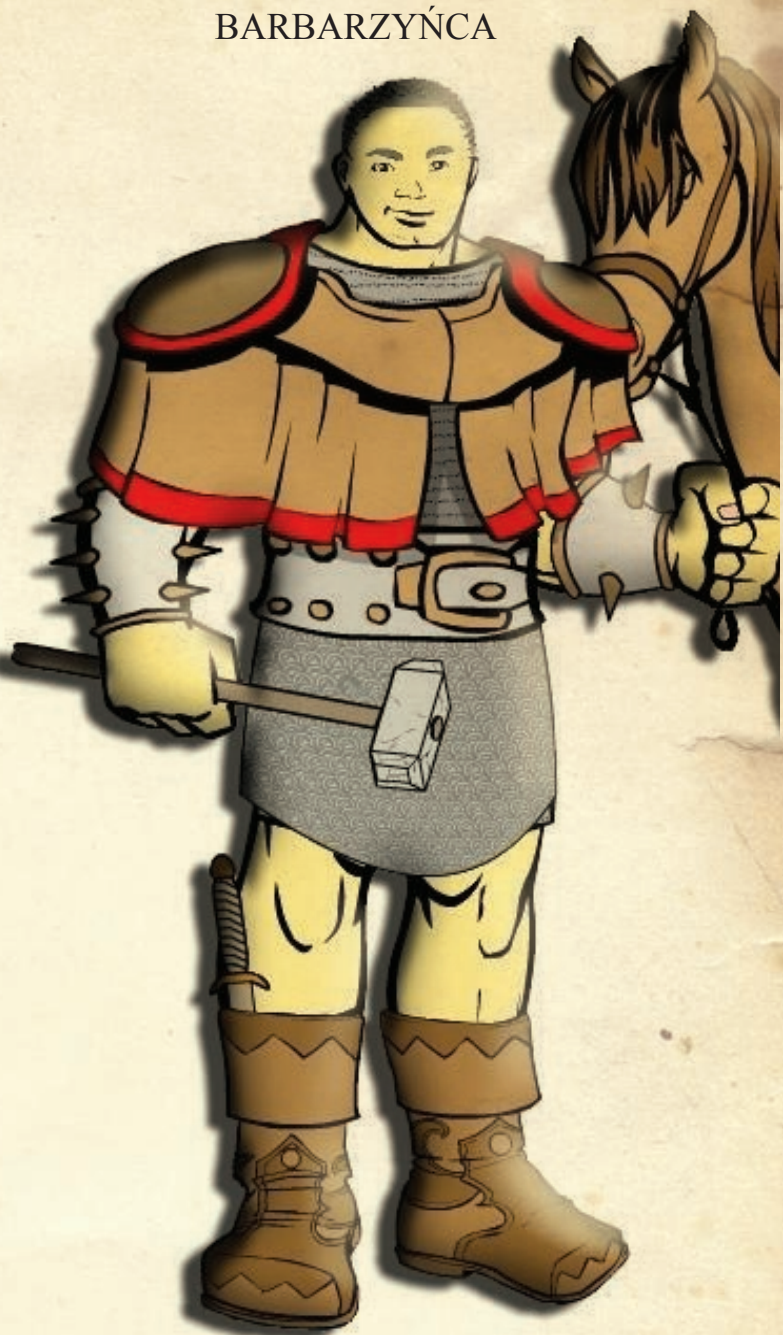
11. Szał bitewny - furia bojowa, w której gwardzista może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ gwardzisty; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ gwardzisty). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
12. Fanatyzm - rodzaj szału bojowego, w który gwardzista wprowadza się podczas oczywistego (decyzja MG) zagrożenia życia bądź zdrowia pracodawcy, zwiększający TR, OB i bazową odporność psychiczno-fizyczną o 10 pkt. +10 na każde 5 POZ. Jeżeli ogarnięty fanatyzmem gwardzista zginie, jego odporność na szok podczas ew. wskrzeszenia (odp. nr. 4) jest chwilowo wyższa o wyżej wspomnianą wielkość.
13. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak bronią kłutą, celujący w niewralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona udanego rzutu na swoją akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ gwardzisty, liczy się tylko połowa jego wypa-
rowań.
14. Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w niewralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany prze-

- ciwnik nie wykona rzutu na akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ gwardzisty, liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał lub rzut, mierzący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ gwardzisty, to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
16. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej, zwiększa o 10 pkt. szansę TR pieszego przeciwnika oraz o 10 pkt. zwiększa szansę utrzymania się w koniu w krytycznych momentach (np. po otrzymaniu trafienia kopią lub lancą lub przy użyciu przez przeciwnika zdolności Wysadzenie jeźdźcy z siodła). Rasy niskie (np. krasnoludy) zamiast tej zdolności zdobywają umiejętności woźnicy (np. rydwanów).
17. Podstawy tarczownika – zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków (dwukrotne opóźnienie broni) zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z + 25 na + 50 OB, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ich 1/4], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
18. Walka w szyku - umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował lub gwardziści wiele razy walczyli w podobnym ustawieniu), pozwalająca 4 gwardzistom normalnie walczyć na 1 polu (2m²). Zwiększa to każdemu z nich obronę o 10 pkt. +10 na każde ich 5 POZ (średnio, nie w sumie, zaokrąglając w górę), plus dodatkowo o 5 pkt. za każdego sojusznika, stojącego na którymś z sąsiednich pól (obok lub na skos). Uwaga: Jeśli tej umiejętności używa się wraz z Walka w tłoku to szansa trafienia krytycznego w siebie zmniejsza się o 50%.

Od 10. poziomu Gwardzisty:

19. Formowanie szyku – umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie: udane po pomyslnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., przy czym to ustawienie trwa rundę na poziom ustawiającego lub do rozbicia szyku.
20. Skoncentrowanie – umiejętność koncentracji uwagi na zadaniach (głównie wojskowych), do których gwardzista jest wyznaczony. Pozwala ona na zmniejszenie wszelkich ujemnych modyfikatorów stosowanych wobec niego np. podczas podchodzenia go kiedy jest na straży, podczas walki z większą liczbą przeciwników, podczas walki kiedy gwardzista jest ranny itp. Zmniejszenie modyfikatora jest zależne od MG (rozsądku) i sytuacji, w której znajduje się gwardzista, zazwyczaj od 10 do nawet 50%.

BARBARZYŃCA



Przynależność: Barbarzyńca to typ prymitywnego osiłka, nieustraszonego i nieugiętego, nienawidzącego wszelkich praw (z wyjątkiem zwyczajowych) i ograniczeń cywilizacyjnych. Barbarzyńców uważa się za przeciwników magii, nie oznacza to jednak, że całkowicie od niej stronią. Mają spory szacunek dla kleryków i szamanów, zaś niechętnie odnoszą się głównie do magii w czystej, czarodziejskiej postaci.

Charakter: każdy niepraworządny (Neutr.Dobry., Neutr. Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Dobry, Chaot.Neutr., Chaot.Zły).

Rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki oraz półelfy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się Barbarzyńców powyżej 10 poz.

Kodeks postępowania: Barbarzyńcę obowiązują właściwie tylko dwa ograniczenia. Pierwsze dotyczy bardzo trudnego podporządkowywania się jakimkolwiek prawom (nawet małżeństwo traktują luźno). Drugie dotyczy unikania magii (szczególnie czarodziejskiej) i jej siewców, czyli np. czarodziei i szafujących magią kleryków, aczkolwiek na krótko są w stanie z nimi sprzymierzać się, choć zazwyczaj nie pod ich dowództwem itp.

Łączenie profesji: tylko ze Złodziejem, Zabójcą, Kapłanem i ew. z Kupcem, a w naprawdę uzasadnionych, wyjątkowych okolicznościach także z Druidem.

Używana broń: każda, chociaż stronią od broni skomplikowanych jak np. kusze i sieci, czy niepasujących do ich sposobów walki jak np. kopie, czy bicz. Cenią broń duże i dwuręczne. Podobnie jak wojownicy mogą używać każdego rodzaju broni, przy czym nie obowiązują go żadne (wynikające z etosu) nakazy wyboru ich.

Używane zbroje: każda, ale nigdy dobrowolnie nie używają zbroi ciężkich np. górnych, płaszczyznowych i płytych. Rzadko używają w walce tarcz.

Używanie magii: nigdy nie używają magii (chyba, że dwuklasowy), wręcz gardzą nią, a już szczególnie czystą magią czarodziei. Ich wrodzona awersja do magii objawia się poprzez ich niewiarę w jej skuteczność, co w wielu okolicznościach daje im specjalną na nią odporność.

Formacje: najczęściej spotykani są w koczowniczych, półkoczowniczych i osiadłych hordach, z których małe oddziały często penetrują najbliższą okolicę. Wielu z nich często przyłącza się do grupy awanturników. Niekiedy samodzielnie oddalają się od plemienia, traktując to jako szansę zdobycia skarbów, doświadczenia i sławy. Często przyłączają się do band, patroli czy innych większych grup.

Tytuły:

poziom	1–4	KOCZOWNIK
poziom	5–9	AWANTURNIK
poziom	10–14	NISZCZYCIEL MAGII
poziom	15–17	WÓDZ
poziom	18	WÓDZ PLEMION
poziom	19	KSIĄŻĘ PLEMION
poziom	20+	KRÓL PLEMION

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. koczowisko, obóz wojskowy, itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Niszczyciela Magii). Poz. 15–19 musi posiadać własną wioskę plemienną, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię (horde) w sile min. 100 barbarzyńców na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego plemienia (itp.) oraz musi posiadać znaczny wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

Przyrost współczynników (jedenrazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
20+	20+	20+	20+							k5	30	6	+5

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jedenrazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			10+	10+	10+	10+	10+		10+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
5	5	4	4		1		1+	1+			2	1/2	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Barbarzyńcy:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi (zwiększa) do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10+10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) do OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamasytę kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety również w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10+10 na każde 5 poziomów. Jeśli poświęci się na to dwukrotnie więcej segmentów niż wymaga tego broń, można ten bonus zwiększyć dwukrotnie (czyli 20+20 na każde 5 poziomów).
5. Roztrącenie – próba przedarcia się między 2 (lub więcej) przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ-1 na poziom Barbarzyńcy).
6. Wysadzenie jeźdźcy z siodła – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z wierzchowca: udany jeśli nastąpiło udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR +ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp. – 1 na poziom Barbarzyńcy).
7. Walka w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ujemne ograniczenia zdolności bojowych np. z powodu pogody, syckiego lub śliskiego podłoża itp. W niektórych przypadkach całkowicie pomija takie ograniczenia (decyzja MG).
8. Walka w tłoku – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2m². Łagodzi ona również skutki trafienia krytycznego w siebie i swojego sojusznika. Przy takim trafieniu należy rzucić dwa razy i wybrać korzystniejszy dla postaci rezultat.
9. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie 12 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znającej się na ra-

nach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 24 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Barbarzyńcy:

11. Szał bitewny - furia bojowa, w której barbarzyńca może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ barbarzyńcy; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ barbarzyńcy). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
12. Furia - umiejętność wprowadzenia się w szal bojowy w okolicznościach, które to uzasadniają (decyzja MG, ale typowe to - prowokacja, wielka obraza, odniesienie poważnych obrażeń od jednego ciosu, walka przeciwko magii, śmierć przyjaciela). Furia trwa 2 rundy na POZ., zwiększa dwukrotnie SF barbarzyńcy oraz dwukrotnie zmniejsza odczuwanie przez niego obrażenia (tzn. tak jakby się otrzymywało tylko połowę). Cięższe zbroje, duże obciążenie lub ograniczenia ruchu mogą zmniejszyć czas trwania furii (decyzja MG). Czas wprowadzania się w furie bywa różny w zależności od sytuacji (decyduje MG po konsultacji z graczem) zazwyczaj od razu (ciężkie przeżycia) lub nawet kilka rund (np. drwiny i dowcipy z danego barbarzyńcy). Furia jest rodzajem silnego stanu emocjonalnego danego osobnika, jednak w pełni przez niego kontrolowanym (rozpoznaje on swoich przeciwników i wrogów oraz może w dowolnym momencie zakończyć użycie tej zdolności).
13. Wytrzymałość - dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) wynosi 2/10 aktualnej ŻYW + wolnej 2/10 SF.
14. Niewiara w magię - naturalna dodatkowa odporność na magię, pojawiająca się jeśli w ciągu ostatnich 24 godzin barbarzyńca nie miał z nią żadnego, choćby przypadkowego kontaktu. Pozwala na wykonanie jednego dodatkowego rzutu obronnego przeciw magii i jej efektem, jeśli poprzedni był nieudany. MG ma prawo do modyfikacji tej umiejętności jeśli uzna, że kontakt z magią był śladowy lub niewielki (np. w grupie przebywa barbarzyńca i czarodziej, jednak nie przepadają za sobą i nie mieli w ciągu ostatniej doby jakiś bliższych kontaktów lub spotkań).

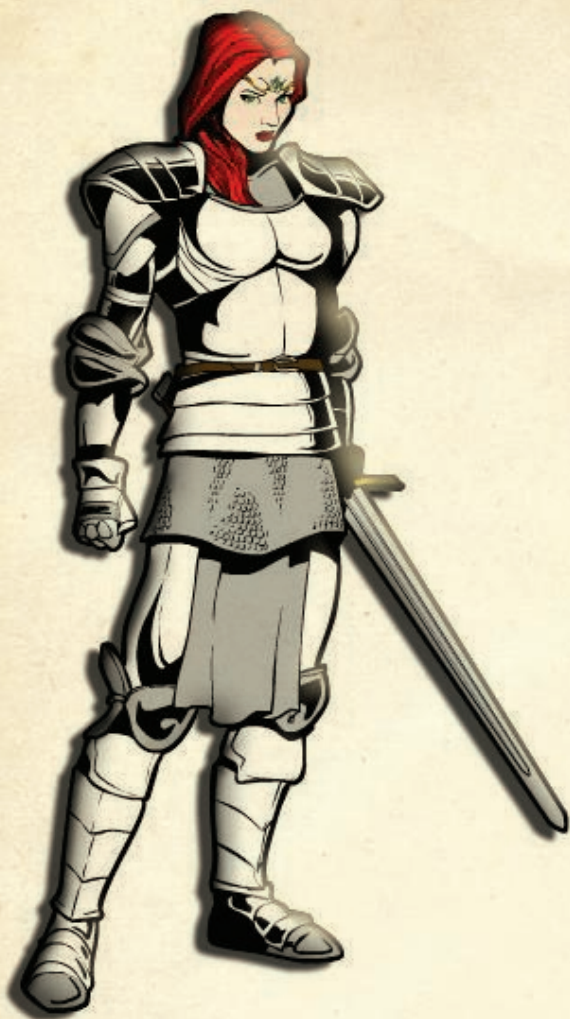
15. Unik - akrobatyczne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem (przetarcenie, zamasyisty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: rzut na akt. ZR uchylającego się, by sprawdzić czy było to skuteczne. Czas ataku musi wynosić min. 5 sg. Przed szybszymi atakami nie da się wykonać skutecznego uniku. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach udany unik może spowodować np. efekt zionięcia, eksplozji itp. lub całkowicie zniwelować obrażenia. Uwaga: Jeśli wykona się skuteczny unik to w danej rundzie nie można już nic innego robić, poza ewentualną obroną (traci się wszystkie posiadane ataki). Jeśli nie udało się wykonać uniku w danej rundzie, a nadchodzą kolejne ataki, można próbować, aż do skutecznej próby pod warunkiem 1 atak – 1 próba.
16. Nasłuchiwanie szmerów - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchania kogoś lub czegoś (maks. do odległości 1/10 SZ w metrach wokół ew. zależnie od warunków i MG).
17. Podstawy wspinaczki - umiejętność wspinania się na skały, drzewa, splecione mury: sprawdzana rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, zmniejszone o 1 pkt. na każdy metr wysokości powyżej 2 - sprawdzenie powinno być powtarzane co 2 metry (ewentualnie rzadziej – decyzja MG). W wypadku barbarzyńców pochodzących z nizin MG może zamienić tę zdolność na jeździectwo ew. na zawód woźnicy.
18. Widzenie w ciemnościach - umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach jak w półmroku (zmniejszenie o 10 pkt. TR, OB, UM i szanse udanego wykorzystania zdolności profesjonalnych) oraz w półmroku jak w pełnym świetle.

Od 10. poziomu Barbarzyńcy:

19. Wyczucie magii - umiejętność wykrycia w pobliżu (1/10 SZ wokół) obecności magii (bez dokładnej lokalizacji): sprawdzane rzutem na UM, konieczna koncentracja uwagi.
20. Niszczanie magii - umiejętność mechanicznego niszczenia (np. młotem) przedmiotów magicznych: sprawdzane rzutem na UM. Do zniszczenia konieczny jest nieudany rzut na wytrzymałość przedmiotu zmniejszoną o 1 pkt. na POZ barbarzyńcy: szansa uniknięcia eksplozji zawartego w niszczonego przedmiocie PM równa się 5% na POZ barbarzyńcy. Można wykonać tylko jedną próbę w stosunku do 1 przedmiotu, przy czym artefakty itp. przedmioty specjalne są z reguły niezniszczalne.



KASTA RYCERSKA RYCERZ



Przynależność: Rycerze to elitarna grupa skutecznych wojowników stanu szlacheckiego, kierująca się w życiu własnym, ściśle przestrzeganym kodeksem rycerskim.

Charakter: Każdy praworządny (Praw. Dobry, Praw. Neutr., Praw. Zły), przy czym najmniejsze uchybienie wobec praworządności mogą pociągnąć za sobą przykre i nieodwracalne konsekwencje.

Rasy: Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, reptillioni oraz rzadko półorki.

Kodeks postępowania: Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej albo wobec wrogów darzonych szacunkiem.

PRZYKŁADOWY KODEKS RYCERSKI:

1. Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nie używanych przez rycerzy i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2. Rycerz powinien być waleczny, odważny i dzielny (tzn. nie powinien poddawać się zbyt łatwo, nie powinien narzekać na jakiegokolwiek trudności, wysiłki i bóle, powinien za to być nieustraszony). Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10-krotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół.
3. Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystygownie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem).
4. Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, np. nigdy go nie zdradzi itp.).
5. Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.).
6. Celem każdego Rycerza jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. dokonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora jest dla nich o wiele ważniejsze od dóbr materialnych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w cywilizowanych stronach, szczególnie, gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie).

Łączenie profesji: Rycerza można połączyć tylko z Kapłanem, jednakże w odpowiednich okolicznościach MG może zezwolić na łączenie z Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, a nawet Alchemikiem (w tych 2 ostatnich przypadkach by rzucić czar Rycerz musi się wcześniej pozbyć zbroi i cięższego uzbrojenia, chyba że adekwatnie ograniczy swoje UM. W zbrojach ograniczających zręczność nie można wcale rzucać czarów).

Używana broń: Każdy Rycerz ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca). Druga to tzw. broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza z klasy białej (młoty, maczugi, topory, korba-cze, a nawet oskardy). Praktycznie poza bronią białą i drzewcową do walki konnej Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary, nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy. Gardzą broniąmi dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Rycerze elfów, łukiem refleksyjnym Rycerze półorków i kuszą niektóre formacje Rycerzy ludzi), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarciu walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.

Używane zbroje: Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubią się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).

Używanie magii: Rycerze gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp. Nigdy jednak nie użyją w walce magii zamiast broni (nie przeszkadza im to stosować broni magicznej). W rzadkich wypadkach i w zależności od potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np.

uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp.

Formacje: Rycerzy spotyka się praktycznie w każdej formacji, od samotnych awanturników po wielkie armie. Jednak bez względu na formację Rycerz musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalne i możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z niesprzecznymi poglądami, ew. dużo znamienitszej arystokracji. Uwaga: Formacje Rycerskie to głównie formacje konne – kawaleria.

Tytuły:

Poziom	1–4	JEZDNY
Poziom	5–9	PANCERNY
Poziom	10–14	KAWALER
Poziom	15–17	PIERWSZY KAWALER
Poziom	18	LORD RYCERSTWA
Poziom	19	KSIĄŻĘ RYCERSTWA
Poziom	20+	KRÓL RYCERSTWA

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród oraz pełną liczbę stronników (równą 1 na 10 CH Kawalera). Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w zazwyczaj niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
20+	20+	10+	+		+		20+	20+	10+	k5	50	5	+15

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+		20+			20+	10+	10+	

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
4	4	3	3	1	2		2+	1+	2	1	4	1/2	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększenia odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Rycerza:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli dana osoba nie odparła tej formy sugestii – odp. nr 2 – 1 pkt. na poziom Rycerza.
2. Wytrwałość - dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) wynosi 2/10 aktualnej ŻYW +2/10 SF.
3. Zamaszyste cięcie - dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na POZ Rycerza) podwaja zadane przez atak obrażenia; po udanym uchyleniu się trafiany nie odnosi żadnych obrażeń.
4. Powalenie - dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR (zmniejszoną o 1 pkt. na POZ rycerza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR; nieatakowany podnosi się w następnej rundzie).
5. Gniew rycerski - rodzaj szału bojowego, w który rycerz może wpaść pod wpływem silnych bodźców emocjonalnych, np. w chwili śmierci przyjaciela, w wyniku ciężkiej zniewagi itp. Powiększa on szansę trafienia TR o 5 pkt. +5 na 3 POZ i trwa przez 3 rundy +1 runda na POZ rycerza.
6. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej, zwiększa o 10 pkt. szansę TR pieszego przeciwnika oraz o 10 pkt. zwiększa szansę utrzymania się w koniu w krytycznych momentach (np. po otrzymaniu trafienia kopią lub lancą lub przy użyciu przez przeciwnika zdolności Wysadzenie jeźdźca z siodła).
7. Dworność - umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia rozmów itp. pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (rzut na CH), jeśli poprzedni był niekorzystny.
8. Podtrzymanie życia - zachowanie przytomności w agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania swoich ran i wynikającej z nich słabości ciała przez 5 rund +1 runda na POZ rycerza pod warunkiem wykonania udanego

- rzutu na szok (odp. nr 4: rzut nieudany oznacza natychmiastowy zgon). Jeśli rzut był udany rycerz może nadal działać, nawet walczyć, jest jednak dwukrotnie wolniejszy (dwukrotnie mniejsza SZ i liczba ataków na rundę).
9. Odporność na strach - naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany (zazwyczaj odp. nr 2).
10. Zwiększone zdrowienie - samowyleczenie 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znającej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 20 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Rycerza:

11. Szał bitewny - furia bojowa, w której rycerz może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ rycerza; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ rycerza). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
12. Niszczące cięcie - umiejętność dwukrotnie wolniejszego zadawania ciosów tnących, które szczególnie ciężko uszkadzają zbroje: ilość uszkodzeń przy udanym TR jest dwukrotnie większa niż wskazuje współczynnik uszkodzeń broni +dodatkowo 1 uszkodzenie na POZ.
13. Ofensywny atak - całkowite zrezygnowanie z OB broni w celu zwiększenia szansy TR. Zwiększa się ona o tyle, ile wynosiła OB, z której rycerz zrezygnował np. +20 pkt.
14. Defensywny atak - podwojenie OB broni kosztem trafienia TR, które zmniejsza się o tyle, o ile wzrasta OB. np. +20 pkt.
15. Podstawy tarczownika - zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków (dwukrotne opóźnienie broni) zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z +25 na +50 OB, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ich 1/4], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).

16. Przystawienie - powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
17. Wyłuskanie - Umiejętność wytrącania broni przeciwnika własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł (maks. na 95%, zmniejszony o -1 na poziom rycerza).
18. Znajomość heraldyki - znajomość godeł i herbów rodów szlacheckich, a nawet ich historii, jeśli pochodzą z rodzinnych stron rycerza: sprawdzane rzutem na MD +1/10 INT.

Od 10. poziomu Rycerza:

19. Formowanie szyku - umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy (również rycerzy) na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie: udane po pomyślnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD, przy czym to ustawienie trwa rundę na poziom ustawiającego lub do rozbicia szyku.
20. Strasliwe cięcie - umiejętność stosowania zamasztyego cięcia przeciwko kilku przeciwnikom naraz (max. 1 na 3 POZ), o ile stoją oni w prostej linii i są w zasięgu broni (stosowanie i efekty zależne od MG).



PALADYN



Przynależność: Paladyn to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem dobra, prawa i ew. własnej wiary, inaczej mówiąc połączenie natchnionego rycerza bez skazy z obrońcą wiary (Kapłan). Paladynami byli np. niektórzy legendarni rycerze Króla Artura (Rycerze Okrągłego Stołu).

Charakter: Tylko Praw. Dobry.

Uwaga: W momencie gdy Paladyn chce uczynić coś wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe wywołać u Paladyna poczucie winy z powodu popełnienia niewłaściwego uczynku – wyrzuty sumienia powodują, że Paladyn nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych zdolności, a w krytycznych sytuacjach można zredukować doświadczenie do połowy, czy nawet dodatkowo uświadomić takiego gracza, że jego postać już odtąd nie będzie otrzymywać nowego doświadczenia.

Rasy: Ludzie, elfy, półelfy i reptillioni, bardzo rzadko pół-oblbrzymy i półorki, ale tylko do 10. poziomu.

Kodeks postępowania: Umiejętna gra Paladynem należy do rzeczy niebywale trudnych, przez co nie zaleca się tej profesji dla osób niespokojnych, niestałych, chaotycznych itp. Paladyn jak każdy rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej albo wobec wrogów darzonych szacunkiem.

PRZYKŁADOWY KODEKS RYCERSKI:

1. Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczyć na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nie używanych przez rycerzy i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2. Rycerz powinien być waleczny, odważny i dzielny (tzn. nie powinien poddawać się zbyt łatwo, nie powinien narzekać na jakiejkolwiek trudności, wysiłki i bóle, powinien za to być nieustraszony). Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. dziesięciokrotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół.
3. Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystygowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się oglądą, opanowaniem i umiarem).
4. Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, np. nigdy go nie zdradzi itp.).
5. Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.).
6. Celem każdego Rycerza jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od dóbr materialnych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Paladyni są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w cywilizowanych stronach, szczególnie, gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie).

Paladyni ponadto mają za cel szerzenie dobra, poprzez np. ustanawianie dobrych praw, niszczenie siedlisk zła i ewidentnie złych istot, przywoływanie ewidentnie dobrych potężnych istot, głoszenie wiary w dobre bóstwa i zdobywanie dla nich wyznawców itp. Paladyn powinien także zawsze śpieszyć z pomocą słabszym, pokrzywdzonym i potrzebującym jej tzn. bez względu na wynagrodzenie itp. tam gdzie jest to możliwe powinien pomagać, wspierać finansowo, bronić itd.

Łączenie profesji: Paladyna można łączyć tylko z Astrologiem.

Używana broń: Paladyn ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej, Paladyni mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapy, czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Paladyn elfów, kuszą przez niektóre formacje Paladynów ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.

Używane zbroje: Każde, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość to będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).

Używanie magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż korzystają z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (która może być magiczna). W rzadkich wypadkach i miarę potrzeb,

poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10. poziomu Paladyn którego wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50 pkt. może zgłosić się do Kapłana własnej wiary, by wyznaczili mu świętą misję po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się czarami kapłańskimi tak jakby był Kapłanem z 0 poziomu (która rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie ma taką moc rzucania czarów jak Kapłan z 10 poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD, UM, PM i WI. Uwaga: Paladyn przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Kapłana, a rzucać czary Kapłańskie z magicznych pergaminów umie tylko połowicznie (rzut na połowę UM – 5 pkt. na krąg magii czaru). Ponadto Paladyni mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie dobrych np. tarczami paladyńskimi, świętymi mieczami paladyńskimi czy świętymi białymi zbrojami paladyńskimi (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Maga lub Astrologa). Paladyn ma ponadto moc (rzut na UM) przywoływania swego konia paladyńskiego (jeżeli już go zdobędzie).

Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Paladynów jako samotników lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami lub dużo znamienitszej arystokracji. Uwaga: Formacje Paladynów to głównie formacje konne – kawaleria.

Tytuły:

Poziom	1–4	STRAŻNIK PRAWOŚCI
Poziom	5–9	STRAŻNIK DOBRA
Poziom	10–14	RYCERZ DOBRA
Poziom	15–17	RYCERZ ŚWIATŁOŚCI
Poziom	18	PAN ŚWIATŁOŚCI
Poziom	19	KSIAŻĘ ŚWIATŁOŚCI
Poziom	20+	KRÓL ŚWIATŁOŚCI

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród z ufundowaną (i poświęconą) wewnątrz kapliczką własnego Bóstwa oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Rycerza Dobra). Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczegól-

nie niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.) oraz ufundować świątynię własnemu Bóstwu (i opiekować się nią).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
20+	20+		+	+	10+	+	20+	20+	10+	k5	50	5	+10

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+		20+			20+	10+	10+	

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych

ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

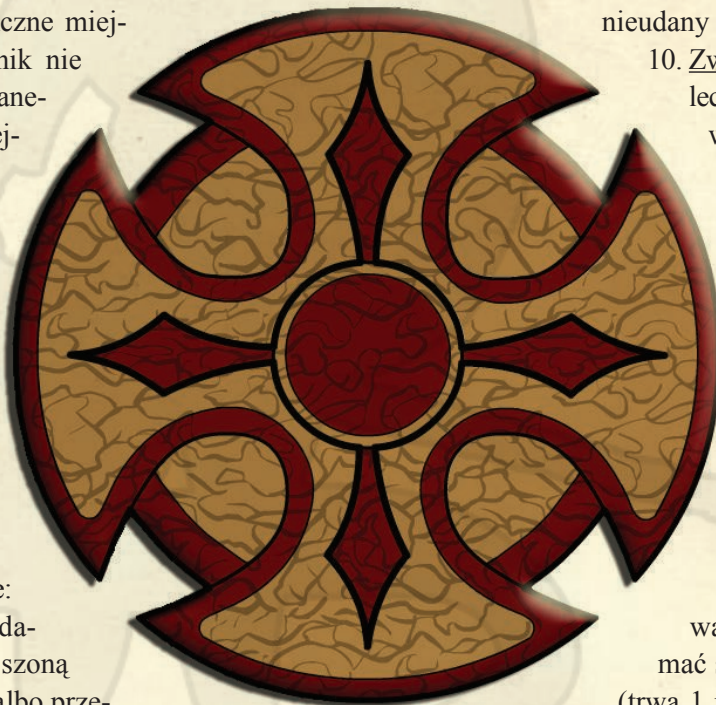
Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności

jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Paladyn nie może korzystać wcześniej ze zdolności Czary Kapłańskie.

Od 0. poziomu Paladyna:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli dana osoba nie odparła tej formy sugestii – odp. nr 2 – 1 pkt. na poziom Paladyna.
2. Wytrwałość - dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) wynosi 2/10 aktualnej ŻYW + 2/10 SF.
3. Zamaszyste cięcie - dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na POZ Paladyna) podwaja zadane przez atak obrażenia; po udanym uchyleniu się trafiany nie odnosi żadnych obrażeń.
4. Powalenie - dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR (zmniejszoną o 1 pkt. na POZ paladyna) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR; nieatakowany podnosi się w następnej rundzie).
5. Gniew rycerski - rodzaj szału bojowego, w który paladyn może wpaść pod wpływem silnych bodźców emocjonalnych, np. w chwili śmierci przyjaciela, w wyniku ciężkiej zniewagi itp. Powiększa on szansę trafienia TR o 5 pkt +5 na 3 POZ i trwa przez 3 rundy +1 runda na POZ paladyna.
6. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej, zwiększa o 10 pkt. szansę TR pieszego przeciwnika oraz o 10 pkt. zwiększa szansę utrzymania się w koniu w krytycznych momentach (np. po otrzymaniu trafienia kopią lub lancą lub przy użyciu przez przeciwnika zdolności Wysadzenie jeźdźca z siodła).



7. Dworność - umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia rozmów itp. pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (rzut na CH) , jeśli poprzedni był niekorzystny.
8. Podtrzymanie życia - zachowanie przytomności w agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania swoich ran i wynikającej z nich słabości ciała przez 5 rund +1 runda na POZ paladyna pod warunkiem wykonania udanego rzutu na szok (odp. nr 4: rzut nieudany oznacza natychmiastowy zgon). Jeśli rzut był udany paladyn może nadal działać, nawet walczyć, jest jednak dwukrotnie wolniejszy (dwukrotnie mniejsza SZ i liczba ataków na rundę).
9. Odporność na strach - naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany (zazwyczaj odp. nr 2).
10. Zwiększone zdrowienie – samowy leczenie 12 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znajdującej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 24 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Paladyna:

11. Szał bitewny - furia bojowa, w której paladyn może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ paladyna; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ paladyna). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
12. Przywrócenie witalności – dostępna raz na dobę moc leczenia lekkich obrażeń poprzez nakładanie rąk; paladyn musi dotykać leczonego przez pełną rundę; uzdrawia 10 pkt. obrażeń na POZ (maks. 100 pkt.).
13. Wykrycie zachwiania równowagi sił - wycucie i lokalizacja źródła zachwiania równowagi sił, spowodowane obecnością ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot. Działa w promieniu równym 1/2 SZ paladyna (w metrach) i wymaga skupienia uwagi przez pełną rundę.
14. Emanacja dobra - moc roztaczania wokół siebie aureoli dobra, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie złe lub magiczne o złym

charakterze, które tej bariery nie przełamia (rzutem na połowę swojej odp. nr 3 zmniejszonej o 1 pkt. na POZ paladyna). Aureola jest w stanie neutralizować wpływ niektórych czarów, opartych na mocy zła.

15. Podstawy tarczownika – zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków (dwukrotne opóźnienie broni) zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z +25 na +50 OB, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ich 1/4], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
16. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później.
17. Modlitwa - podnosząca morale pieśń modlitewna, śpiewana podczas walki - o ile paladyn wykonał udany rzut na Wiarę, jemu i jego towarzyszom (decyduje gracz) znajdującym się w promieniu 1/10 SZ (w metrach) zwiększa o 10 pkt. odporność na strach (nr. 2) oraz o 10 pkt. +10 na 10 POZ paladyna szansę TR; możliwa tylko raz dziennie i trwa 1 rundę na POZ paladyna. Efekty modlitwy paladyńskiej mogą się kumulować z efektami modlitwy kapłańskiej.
18. Uaktywnienie dobra - moc uaktywniania efektów ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (artefaktów, mieczy paladyńskich) sprawdzana rzutem na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD; pierwsze uaktywnienie konkretnego przedmiotu trwa k10 dni, kolejne tylko rundę.

Od 10. poziomu Paladyna:

19. Czary kapłańskie – Posługiwanie się czarami Kapłańskimi (tak jakby było się Kapłanem z 0 poziomu) oczywiście jeśli spełniło się wyznaczoną ku temu specjalną misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa. Patrz Używanie magii.
20. Zniszczenie martwiaka - przez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę) i ukazanie symbolu swego boga, paladyn może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ paladyna) lub go zniszczyć - ucieczka następuje, jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na swoją odp. na zaklęcia (nr 3), zmniejszoną o 1 pkt. na POZ paladyna; zniszczenie następuje jeśli ponadto nie wykona udanego rzutu na analogicznie zmniejszoną odp nr 4.

CZARNY RYCERZ



Przynależność: Czarny Rycerz to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem zła i budowaniem własnej potęgi opartej najczęściej na złych prawach i istocie zła (ew. zależności od własnej wiary), inaczej mówiąc jest to połączenie natchnionego, bezlitosnego Rycerza i początkującego Czarnoksiężnika.

Charakter: Tylko Praw. Zły.

Uwaga: W momencie gdy Czarny Rycerz chce postąpić wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe naznaczyć Czarnego Rycerza poczuciem winy. W takim wypadku wyrzuty sumienia powodują, że Czarny Rycerz nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych zdolności, a w krytycznych sytuacjach można zredukować doświadczenie do połowy, czy nawet dodatkowo uświadomić takiego gracza, że jego postać już odtąd nie otrzyma nowego doświadczenia.

Rasy: Czarnych Rycerzy spotyka się tylko wśród ludzi, pół-elfów, elfów, półolbrzymów i półorków.

Kodeks postępowania: Czarny Rycerz jak każdy Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej albo wobec wrogów darzonych szacunkiem.

PRZYKŁADOWY KODEKS RYCERSKI:

1. Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nie używanych przez rycerzy i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2. Rycerz powinien być waleczny, odważny i dzielny (tzn. nie powinien poddawać się zbyt łatwo, nie powinien narzekać na jakiegokolwiek trudności, wysiłki i bóle, powinien za to być nieustraszony). Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10-cio krotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół.
3. Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem).
4. Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, np. nigdy go nie zdradzi itp.).
5. Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.).
6. Celem każdego Rycerza jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od dóbr materialnych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Czarni Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w oko-

licznych problemach (ew. też jako sędziowie), chociaż gdy uwidocznią swe prawdziwe oblicze często sytuacja może ulec zmianie. Czarni Rycerze dodatkowo mają za cel szerzenie zła (unikając jeśli to możliwe chaosu), poprzez np. ustanawianie złych praw, niszczenie siedlisk dobra i ewidentnie dobrych istot, przywoływanie ewidentnie złych potężnych istot, tworzenie podłoża pod panowanie zła, itd.

Łączenie profesji: Czarnego Rycerza można łączyć z Kapłanem, ew. niekiedy z Astrologiem.

Używana broń: Czarny Rycerz ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej Czarni Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą bronią dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Czarny Rycerz z rasy elfów, kuszą przez półorki i niektóre formacje Czarnych Rycerzy ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarciu walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.

Używane zbroje: Czarni Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowio-we, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).

Używanie magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, choć lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (choć lubią posługiwać się bronią magiczną). W rzadkich wypadkach i w miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego), itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10. poziomu Czarny Rycerz, którego Wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50 pkt. może zgłosić się do Kapłanów własnej wiary i prosić ich by wyznaczili mu świętą misję, po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony

mocą posługiwania się czarami czarnoksięskimi tak, jakby był Czarnoksiężnikiem z 0 poziomu (moc ta rośnie wraz z nowo nabywanymi poziomami tzn. np. na 20-tym poziomie Czarny Rycerz ma taką samą moc rzucania czarów jak Czarnoksiężnik z 10. poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD, UM, PM i WI. Uwaga: Czarny Rycerz przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Czarnoksiężnika, a rzucać czary z magicznych pergaminów umie tylko połowicznie (rzut na połowę UM – 5 na krąg magii czaru). Ponadto Czarni Rycerze mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie złych np. przeklętymi ognistymi pejszami, mieczami nicości czy czarnymi zbrojami (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Czarnoksiężnika lub Astrologa). Czarny Rycerz ma ponadto moc przywoływania (rzut na UM) swego demonicznego konia, jeżeli już go zdobędzie.

Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Czarnych Rycerzy samotnie lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi on mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym od siebie Rycerzom, sławnym

i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami lub dużo znamienitszej arystokracji.

Uwaga: Formacje Czarnych Rycerzy to prawie zawsze formacje konne – kawaleria.

Tytuły:

Poziom	1–4	ZWIASTUN CIEMNOŚCI
Poziom	5–9	ZWIASTUN ZŁA
Poziom	10–14	RYCERZ ZŁA
Poziom	15–17	RYCERZ CIEMNOŚCI
Poziom	18	PAN CIEMNOŚCI
Poziom	19	KSIĄŻĘ CIEMNOŚCI
Poziom	20+	KRÓL CIEMNOŚCI

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród wzbogacone o podziemia oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Rycerza Zła). Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczególności niebezpiecznych okolicach), wzbogacone o obszerne podziemia (lub katakumby) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15. Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami oraz dysponować elitarną armią złożoną głównie z martwiaków (zależnie od etosu).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
20+	20+		+	10+	+	10+	10+	20+	+	k5	50	5	+10

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+		20+	10+		20+	10+		

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Czarny Rycerz nie może korzystać wcześniej ze zdolności Czary Czarnoksiężskie.

Od 0. poziomu Czarnego Rycerza:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli dana osoba nie odparła tej formy sugestii – odp. nr 2 – 1 pkt. na poziom Czarnego Rycerza.
2. Wytrwałość - dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) wynosi 2/10 aktualnej ŻYW +2/10 SF.
3. Zamaszyste cięcie - dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt. na POZ Czarnego Rycerza) podwaja zadane przez atak obrażenia; po udanym uchyleniu się trafiany nie odnosi żadnych obrażeń.
4. Powalenie - dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR (zmniejszoną o 1 pkt. na POZ czarnego rycerza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany musi wykonać udany rzut na akt. ZR; nieatakowany podnosi się w następnej rundzie).
5. Gniew rycerski - rodzaj szału bojowego, w który czarny rycerz może wpaść pod wpływem silnych bodźców emocjonalnych, np. w chwili śmierci przyjaciela, w wyniku ciężkiej zniewagi itp. Powiększa on szansę trafienia TR o 5 pkt. +5 na 3 POZ i trwa przez 3 rundy +1 runda na POZ czarnego rycerza.
6. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej, zwiększa o 10 pkt. szansę TR pieszego przeciwnika oraz o 10 pkt. zwiększa szansę utrzymania się w koniu w krytycznych momentach (np. po otrzymaniu trafienia kopią lub lancą lub przy użyciu przez przeciwnika zdolności Wysadzenie jeźdźca z siodła).
7. Dworność - umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia rozmów itp. pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (rzut na CH), jeśli poprzedni był niekorzystny.
8. Podtrzymanie życia - zachowanie przytomności w agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania swoich ran i wynikającej z nich słabości ciała przez 5 rund + 1 runda na POZ czarnego rycerza pod warunkiem wykonania udanego rzutu na szok (odp. nr 4: rzut nieudany oznacza natychmiastowy zgon). Jeśli rzut był udany czarny rycerz może nadal działać, nawet walczyć, jest jednak dwukrotnie wolniejszy (dwukrotnie mniejsza SZ i liczba ataków na rundę).
9. Odporność na strach - naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany (zazwyczaj odp. nr 2).
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie 8 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin. W przypadku opieki znającej się na ranach osoby (np. kapłan, medyk, szaman, znachor itp.) i odpowiednim udzieleniu pomocy (rzut na INT osoby pomagającej) zdrowienie następuje dwukrotnie szybciej, 16 ran (decyduje MG).

Od 1. poziomu Czarnego Rycerza:

11. Szał bitewny - Furia bojowa, w której Czarny rycerz może utrzymać się przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ czarnego rycerza; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ czarnego rycerza). Ta zdolność pozwala na wykonanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz dzięki zmniejszeniu do połowy opóźnienia broni.
12. Ukrycie witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnego Rycerza umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia (np. martwiaków), co pozwala na nietykalność z ich strony o ile samemu nie zachowa się agresywnie itp. (zależne od MG): udane po udanym rzucie na MD.
13. Wykrycie zachwiania równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą. Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
14. Emanacja zła – Roztaczanie aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre lub magiczne o dobrym charakterze, które nie przełamają tej formy zaklęcia (odp. nr 3) na połowę jej wartości (–1 na poziom Czarnego Rycerza). Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy dobra.
15. Pozyskiwanie martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i odpowiedni dar pozwala na zmianę nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia (odp. nr 6) – 1 na poziom Czarnego Rycerza z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: wymagany pozytywny rzut na 1/2 WI +1/10 INT + /10 MD. (1 taka próba trwa k10 rund i jeśli okaże się nieudana uniemożliwia dalsze). Uwaga: Szalony, wysoce inte-

ligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.

16. Przerażenie – Raz dziennie dwukrotnie wolniejsze atakowanie z roztaczaniem wokół lęku i strachu (przez rundę na poziom Czarnego Rycerza): atakująca wręcz osoba, która nie odeprze strachu – odp. nr 2 (–1 na poziom Czarnego Rycerza) nie zaatakuje, a jeśli nie odeprze powtórnie (–1 na poziom Czarnego Rycerza) ucieka do utraty przytomności (starając się odeprzeć ten rodzaj sugestii co rundę).
17. Identyfikacja martwego – Rozróżnianie podstawowych typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności, wymagany jest pozytywny rzut na Mądrość. Jeśli dany martwiak nie jest istotą często spotykaną MG może odmówić graczowi testu.
18. Uaktywnianie zła – Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie złych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy nicości): wymagany jest pozytywny rzut na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD. Pierwsze uaktywnienie trwa k10 dni, kolejne już tylko 1 rundę.

Od 10. poziomu Czarnego Rycerza:

19. Czary czarnoksiężskie – Czarny Rycerz uzyskuje moc posługiwania się czarami Czarnoksiężskimi (tak jakby był Czarnoksiężnikiem z 0 poziomu) oczywiście jeśli spełnił wyznaczona ku temu specjalną misję i złożył (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Porażenie złem – Raz dziennie, przez rundę na poziom, Czarny Rycerz może dwukrotnie wolniej atakować (podwójne opóźnienie broni w sg. zamiast zmniejszenia liczby ataków) z właściwością zadawania dodatkowych krwawych ran (dodatkowo 5 ran na poziom Czarnego Rycerza więcej, o ile zostały zadane obrażenia, forma obrażeń jest adekwatna do np. broni, czaru itp.).



KASTA ŁOTROWSKA ZŁODZIEJ



Przynależność: Złodziej to postać, która swe bogactwo i prestiż opiera na dobrach, które w mniej lub bardziej legalny sposób pozyska (ukradnie) od innych osób, organizacji itp.

Charakter: każdy niepraworządny (Neutr. Dobry, Neutr. Neutr., Neutr. Zły, Chaot. Dobry, Chaot. Neutr., Chaot. Zły).

Rasy: każda, z wyjątkiem reptillionów, jednakże wśród pół-olbrzymów i krasnoludów nie spotyka się Złodziei powyżej 15. poziomu.

Kodeks postępowania: unikając walki w sposób skryty stara się dostać do upatrzonego mienia i wykraść je, ponadto uważa się za najlepszego specjalistę od wszelkich zabezpieczeń i pułapek, przez co rozbezpieczanie ich traktuje często jako sprawę honorową.

Łączenie profesji: głównie z Wojownikiem, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Iluzjonistą, Alchemikiem, ew. z Czarnoksiężnikiem lub Kupcem, a w ostateczności jeśli MG zezwoli z Łowcą.

Używana broń: każda, chociaż gardzą broniąmi długimi (nieporęcznymi), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopiami i lancami.

Używane zbroje: każda lekka, maksymalnie dwukrotnie ograniczające ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc Złodzieje nie lubią ich nosić.

Używanie magii: Złodzieje nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego itp. (zależnie od MG)). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (rzut na połowę UM i –5 na każdy krąg magii czaru).

Formacje: Złodzieje najczęściej działają samodzielnie, choć bardzo często sprzymierzają się z postaciami, które mogą zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach moźnych (np. arystokracji).

Tytuły:

poziom	1–4	ZŁODZIEJASZEK
poziom	5–9	RABUŚ
poziom	10–14	MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom	15–17	WIELKI MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom	18	DELEGAT GILDII ZŁODZIEJSKIEJ
poziom	19	KSIĄŻĘ ZŁODZIEI
poziom	20+	KRÓL ZŁODZIEI

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 – musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników (równą 1/10 CH. Mistrza Złodziejskiego). Poziom 15–19 – musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, pałacyk oraz organizację złodziejską złożoną min. z 10 osób na poziom Złodzieja powyżej 15. Poziom 20+ – musi kontrolować na danym obszarze półświatek złodziejski oraz zbierać stały haracz z danego obszaru (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp.).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
	+	20+	20+	10+	+			10+	10+	k5	30	3	+5

+ oznacza premiovany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10+	10+			20+	20+			

+ oznacza premiovany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1		2	1/3	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdol-

ności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

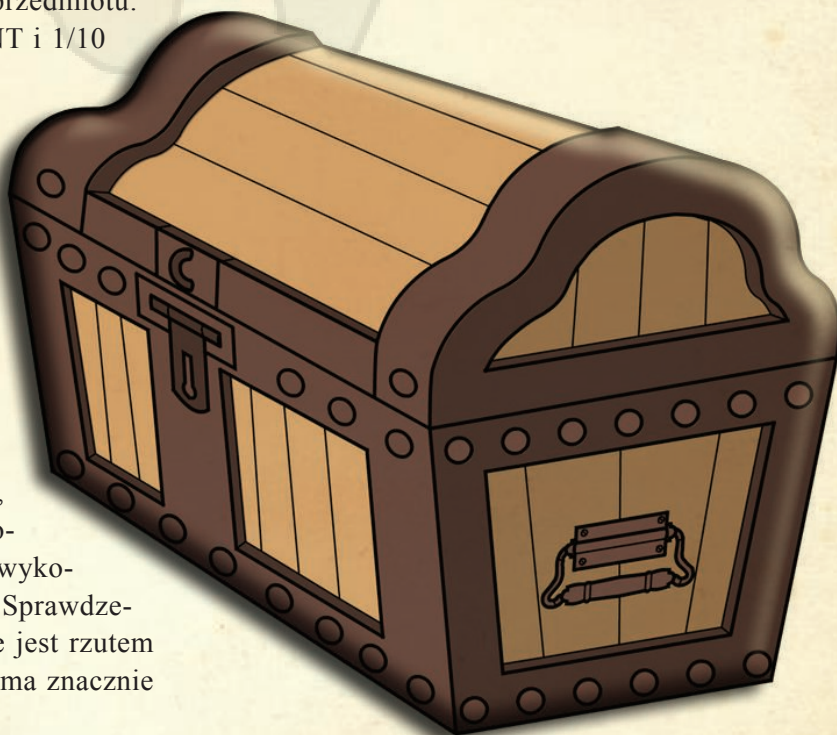
Od 0. poziomu Złodzieja:

- Wykrywanie – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne trwające 5 rund: udane przy rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
- Ukrycie – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany) itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. k10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. k10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.

3. Rozbezpieczanie – umiejętność ta pozwala na rozmontowanie spostrzeżonych (znanych) i dostępnych mechanizmów pułapek lub ujawnienie ukrytych przejść itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 MD trwające średnio k100 rund. Jeśli samemu tworzyło się tę pułapkę lub schowek szansa jest dwukrotnie wyższa, a w przypadku krótkiego czasu od stworzenia tego mechanizmu rzut można nawet pominąć.
4. Nasłuchiwanie – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Ocena wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
6. Język mimiczny – umiejętność rozpoznawania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki. Postać przekazująca lub obserwowana powinna być przynajmniej w miarę widoczna.
7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (zazwyczaj 10), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT (trwa k10 rund). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki złodziej ma jeszcze wytrychy, ew. sztylet.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu poprzez np. polewanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% + 20% na poziom Złodzieja aktualnej wartości przedmiotu: udane po rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa k100 rund).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni (przy udanym TR) przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później. Złodziej nie potrafi użyć skutecznie tej zdolności dla broni półtora- i dwuręcznej.
10. Krycie w cieniu – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacięzionych miejsc, zakamarków, załomów, muru itp. - złodziej musi przy tym pozostać w jednym miejscu i nie może wykonywać żadnych gwałtownych ruchów. Sprawdzenie skuteczności ukrycia się sprawdzane jest rzutem na akt. ZR. Atakując z ukrycia złodziej ma znacznie większe szanse zaskoczenia swej ofiary.

Od 1. poziomu Złodzieja:

11. Podstawy wspinaczki - umiejętność wspinania się na skały, drzewa, spękane mury: sprawdzana rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, zmniejszone o 1 pkt. na każdy metr wysokości powyżej 2 - sprawdzenie powinno być powtarzane co 2 metry (ewentualnie rzadziej – decyzja MG).
12. Cichy chód – bezgłośnie poruszanie się (skradanie): rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzone co rundę).
13. Kieszonkowstwo – podbieranie małych przedmiotów (doliniarstwo) np. sakiewki, ozdoby itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ, z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym rzucie na sumę ich 1/10 SZ i 1/10 INT – 1 pkt. na poziom złodzieja. Uwaga: odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum k10 rund.
14. Prześlizgnięcie – umiejętność ominięcia pułapki (najczęściej zapadni itp. powierzchniowych) bez jej zadziałania, rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ (trwające k10 rund na pole). Uwaga: Złodziej może objaśnić innym ten sposób (rzut na Mądrość) i mogą tak samo próbować ją ominąć (rzut na 1/2 akt. ZR).
15. Unik – akrobatyczne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalenie, tratowanie), ciosem (przetarcenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: rzut na akt. ZR uchylającego się, by sprawdzić czy było to skuteczne. Czas ataku musi wynosić min. 5 sg. Przed szybszymi atakami nie da się wyko-



nać skutecznego uniku. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach udany unik może spowodować np. efekt zionięcia, eksplozji itp. lub całkowicie zniwelować obrażenia. Uwaga: Jeśli wykona się skuteczny unik to w danej rundzie nie można już nic innego robić, poza ewentualną obroną (traci się wszystkie posiadane ataki). Jeśli nie udało się wykonać uniku w danej rundzie, a nadchodzą kolejne ataki, można próbować, aż do skutecznej próby pod warunkiem 1 atak – 1 próba.

16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 pkt.) z magicznych pergaminów, udane po rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o 5 pkt. na krąg magii czaru. Złodzieje znacznie częściej korzystają z pergaminów czarodziejskich, niż klerycznych, bojąc się zemsty bogów.
17. Oswobodzenie – umiejętność poluzowania i wysunięcia się z więzów, niektórych pułapek, czy słabego uścisku (o ile istnieją realne szanse ku temu): rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR. Uwaga: oswobodzenie trwa od 1 r. w przypadku uścisku do k10 godzin jeśli np. z więzów itp. (zależnie od MG).
18. Zapózyczenie umiejętności – pozwala złodziejowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr. 11-18) zdolności profesjonalnych zabójcy lub kupca z możliwością jej używania odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona (chyba, że za pomocą odpowiednich czarów).

Od 10. poziomu Złodzieja:

19. Analiza pułapki – umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów niemagicznej pułapki, umożliwiające (jeśli jest to możliwe) znalezienie bezbłędneho sposobu na jej unieszkodliwienie lub ominięcie oraz zasady działania (w celu np. nauczania się jak ją zakładać); pobieżne (trwa rundę) rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD. albo szczegółowe (trwa min. k10 godzin) rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
20. Wycieranie symboli magicznych – umiejętność ścierania znaków magicznych (runów), ew. linii w figurach magicznych (pentagramy, koła magiczne itp.), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po pozytywnym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. zmniejszone o 1 pkt. na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) w wypadku figur magicznych reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, przy czym nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte linie z czarami figury.

ZABÓJCA



Przynależność: Zabójca to postać, która specjalizuje się w skrytym eliminowaniu niewygodnych osób, najczęściej za pieniądze (najemny morderca).

Charakter: każdy nie dobry (Praw. Neutr., Praw. Zły, Neutr. Neutr., Neutr. Zły, Chaot. Neutr., Chaot. Zły).

Rasy: brak jedynie wśród gnomów i hobbitów, ponadto wśród krasnoludów nie spotyka się Zabójców powyżej 10. poziomu.

Kodeks postępowania: Zabójcy poza osobistymi porachunkami eliminują konkretne istoty na podstawie kontraktów z bogatymi i ważnymi osobistościami, gdyż zapewnia im to pewną ręką przeżycia w przypadku wpadki. Z tego też powodu Zabójcy nigdy nie wydają swego pracodawcy, a w wypadku niezrealizowania kontraktu często zwracają otrzymaną zaliczkę.

Łączenie profesji: z Wojownikiem, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem, ponadto w wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na połączenie ze Złodziejem lub Kupcem.

Używana broń: każda, choć nie lubią broni długich (przez to nieporęcznych), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopii i lanc.

Używane zbroje: każda lekka, maksymalnie dwukrotnie ograniczająca ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR.), więc nie lubią ich nosić.

Używanie magii: Zabójcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (rzut na połowę UM – 5 na krąg magii czaru).

Formacje: najczęściej działają samodzielnie, chociaż czasami łączą się w grupy z postaciami, które są w stanie za-

pewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji).

Tytuły:

poziom	1–4	ZABÓJCA
poziom	5–9	SKRYTOBÓJCA
poziom	10–14	LIKWIDATOR
poziom	15–17	WIELKI LIKWIDATOR
poziom	18	MISTRZ MORDU
poziom	19	KSIĄŻĘ MORDU
poziom	20+	KRÓL MORDU

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, podziemiami oraz pełną liczbą stronników (równą 1/10 CH Likwidatora). Poziom 15–19 musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, podziemia oraz organizację zabójców złożoną minimum z 10 osób na poziom Zabójcy powyżej 15. Poziom 20+ musi kontrolować na danym obszarze półswiatek zabójców oraz kontrolować władzę na danym obszarze (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
	10+	20+	20+	10+	+		+	+		k5	40	4	+15

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	10+	10+		20+				

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2	3	5	4	3	3	1	+	+	1		3	1/3	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Zabójca nie może korzystać wcześniej ze zdolności Morderczy Cios.

Od 0. poziomu Zabójcy:

1. Wykrywanie – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne trwające 5 rund: udane przy rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Ukrycie – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany) itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. k10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. k10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie – umiejętność ta pozwala na rozmontowanie spostrzeżonych (znanych) i dostępnych mechanizmów pułapek lub ujawnienie ukrytych przejść itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 MD trwające średnio k100 rund. Jeśli samemu tworzyło się tę pułapkę lub schowek szansa jest dwu-

krotnie wyższa, a w przypadku krótkiego czasu od stworzenia tego mechanizmu rzut można pominąć.

4. Nasłuchiwanie – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Ocena wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
6. Język mimiczny – umiejętność rozpoznawania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki. Postać przekazująca lub obserwowana powinna być przynajmniej w miarę widoczna.
7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (zazwyczaj 10), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT (trwa k10 rund). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki zabójca ma jeszcze wytrychy, ew. sztylet.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% + 20% na poziom Złodzieja aktualnej wartości przedmiotu: udane po rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa k100 rund).
9. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak bronią kłutą, celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona udanego rzutu na swoją akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ zabójcy, liczy się tylko połowa jego wyparowań.
10. Krycie w cieniu – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, zakamarków, załomów, muru itp. - zabójca musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i nie może wykonywać żadnych gwałtownych ruchów. Sprawdzenie skuteczności ukrycia się sprawdzane jest rzutem na akt. ZR. Atakując z ukrycia zabójca ma znacznie większe szanse zaskoczenia swej ofiary.

Od 1. poziomu Zabójcy:

11. Podstawy wspinaczki - umiejętność wspinania się na skały, drzewa, spękane mury: sprawdzana rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, zmniejszone o 1 pkt. na każdy metr wysokości powyżej 2 - sprawdzenie powinno być powtarzane co 2 metry (ewentualnie rzadziej – decyzja MG).
12. Cichy chód – bezgłośnie poruszanie się (skradanie): rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co rundę).
13. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał lub rzut, mierzący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli przeciwnik nie wykona rzutu na akt. SZ-1 pkt. na POZ zabójcy, to liczy się tylko 1/2 jego wyparowań.

14. Pchnięcie w odkryte – dwukrotnie wolniejszy niespodziewany atak wręcz jednąręczną lekką bronią kłutą w odkryte miejsca, oparty między innymi na zaskoczeniu i sprawności ominięcia zbroi: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na akt. SZ (-1 na poziom Zabójcy) i dodatkowego rzutu na akt. ZR (-1 na poziom Zabójcy) to dostaje pełne rany jakie Zbójca jest w stanie zadać (+50 zamiast dorzutu, bez wyparowań), a jeśli któryś z rzutów mu wyjdzie to liczy się tylko połowa wyparowań i normalny dorzut (wykonanie obydwu rzutów pozytywnie uniemożliwia zranienie).
15. Identyfikacja trucizny – umiejętność rozpoznawania ilości, rodzajów składników i działania trucizn standardowo używanych (o ile ma się odpowiednią próbkę i możliwość jej rozcieńczania): wymagany pozytywny rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT, trwający k10 rund, oddzielny rzut dla każdego aspektu jej działania czy zastosowania.
16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 pkt.) z magicznych pergaminów, udane po rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o 5 pkt. na krąg magii czaru. Zabójcy znacznie częściej korzystają z pergaminów czarodziejskich, niż klerycznych, bojąc się zemsty bogów.
17. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10+10 na każde 3 poziomy. Jeśli poświęci się na to dwukrotnie więcej segmentów niż wymaga tego brój, można ten bonus zwiększyć dwukrotnie (czyli 20+20 na każde 3 poziomy).
18. Charakteryzacja – umiejętność zmiany wyglądu zewnętrznego (twarzy, ubioru, zachowania) pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie rekwizyty i przybory; sprawdzana rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD zajmuje min. k10 godzin. W przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania osoby, które miały być zwiedzone wykonują co rundę rzut na swoją odporność na iluzję (nr 1) zmniejszoną o 1 pkt. na POZ zabójcy, sprawdzając czy zorientują się w sytuacji.

Od 10. poziomu Zabójcy:

19. Preparowanie trucizn – umiejętność przygotowania trucizny, rozpoznanej kiedyś przez identyfikację trucizn: sprawdzana rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT; przygotowanie trucizny trwa k10 godzin, wymaga posiadania odpowiednich składników oraz wyposażenia i jednorazowo dostarcza k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ zabójcy (odpowiednio zabezpieczona, np. czarem, może być przechowywana o wiele dłużej).
20. Morderczy cios – dwukrotnie wolniejszy atak, polegający na zadaniu pchnięcia w odkryte, słabo chronione miejsce, które automatycznie staje się trafieniem krytycznym (wyparowania się nie liczą, jeśli atakowanemu nie wyjdzie choć jeden z rzutów). Jeśli przeciwnikowi wyjdą oba rzuty, a doszło do trafienia (normalny rzut na TR sprawdzany dopiero po udanych obu poprzednich rzutach przeciwnika) to rozpatruje się normalne obrażenia.

KUPIEC



Przynależność: Kupiec to profesja, której celem jest bogacenie się drogą handlu i pośrednictwa, przy czym legalność takich interesów jest zależna od charakteru kupca.

Charakter: każdy nie chaotyczny (Praw.Dobry, Praw.Neutr., Praw.Zły, Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Neutr.Zły)

Rasy: każda, jednakże wśród elfów i półolbrzymów nie spotyka się Kupców powyżej 15. poziomu.

Kodeks postępowania: Kupiec w swym postępowaniu kieruje się przede wszystkim zyskiem z przeprowadzanych transakcjach (przy czym jest to bardzo uzależnione od jego charakteru). W związku z tym gardzi przemocą (przynajmniej bezpośrednio z rąk własnych), za największe osiągnięcia uważa najbardziej zyskowe transakcje. Niekiedy Kupcy sami organizują grupy awanturników, z którymi mogą poznawać nowe rynki zbytu (szczególnie lubią handlować z prymitywnymi społecznościami nie znającymi wartości np. złota, srebra, kamieni szlachetnych), ew. lubią być na usługach możnych (np. arystokracji).

zapewniając sobie ich protekcję. W świecie Orchii Kupcy należą do najbardziej wścibskiej profesji, w związku z czym umieją korzystać z wielu ułatwiających im to zdolności.

Łączenie profesji: Ku pca można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem ew. też ze Złodziejem, a jeśli MG zezwoli, to nawet z Gwardzistą, Zabójcą albo z Druidem.

Używana broń: każda zwłaszcza jeśli nie trzeba z niej aktywnie korzystać, aczkolwiek gardzą broniąmi ciężkimi, które rzucają się w oczy, szczególnie kopiami i lancami.

Używane zbroje: najczęściej nie używają, a jeśli już to lekkie (maksymalnie 2-krotnie ograniczające ZR i SZ), co zamożniejsi ew. skóry smocze. Przed spodziewanymi walkami Kupcy, niechętnie (ograniczając niektóre zdolności) mogą korzystać z cięższych zbroi.

Używanie magii: Kupcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i z chęcią ją wykorzystują. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są

w stanie posługiwać się magicznymi czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (rzut na połowę UM -5 na krąg magii czaru).

Formacje: najczęściej działają samodzielnie, zwłaszcza przy robieniu interesów, jednak nie lubią dłuższych podróży bez silnej eskorty w postaci oddziału gwardii, rycerstwa czy grupy awanturników.

Tytuły:

poziom	1–4	KRAMARZ
poziom	5–9	HANDLARZ
poziom	10–14	MISTRZ KUPIECKI
poziom	15–17	WIELKI MISTRZ KUPIECKI
poziom	18	MISTRZ CECHU
poziom	19	KSIĄŻĘ KUPCÓW
poziom	20+	KRÓL KUPCÓW

Stronniczy i posiadłości: poz. 10–14 powinien dysponować własnym sklepem lub zajazdem, itp. oraz pełną liczbą stronników równą 1/10 CH Mistrza Kupieckiego. Poz. 15–19 musi mieć dużą siedzibę handlową jak targowisko, giełda itp. oraz organ. kupiecką np. karawany, grupy sklepów złożone min. z 10 osób obsługi na poziom Kupca pow. 15. Poz. 20+ musi mieć własny cech kupiecki oraz kontrolować na danym obszarze (dzielnica, miasteczko itp.) dany rynek np. pod postacią własnego cechu.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
				20+	20+		20+	20+	+	k5	30	3	+5

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	20+	10+	10+						

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2	1	1	2	5	5		3+	2+			2	1/3	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Kupca:

1. Wykrywanie – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne trwające 5 rund: udane przy rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Ukrycie – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany) itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. k10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. k10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie – umiejętność ta pozwala na rozmontowanie spostrzeżonych (znanych) i dostępnych mechanizmów pułapek lub ujawnienie ukrytych przejść itp.: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 MD trwające średnio k100 rund. Jeśli samemu tworzyło się tę pułapkę lub schowek szansa jest dwukrotnie wyższa, a w przypadku krótkiego czasu od stworzenia tego mechanizmu rzut można nawet pominąć.

4. Nasłuchiwanie – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Ocena wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogiego przedmiotu: rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
6. Język mimiczny – umiejętność rozpoznawania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki. Postać przekazująca lub obserwowana powinna być przynajmniej w miarę widoczna.
7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (zazwyczaj 10), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT (trwa k10 rund). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki kupiec ma jeszcze wytrychy, ew. sztylet.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% +20% na poziom Kupca aktualnej wartości przedmiotu: udane po rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa k100 rund).
9. Podstawy targu – znajomość lokalnych praw handlowych i rynków (rzut na MD, ew. modyfikowane przez MG) oraz umiejętność bardziej skutecznego targowania się - trwa ono k10 rund, sprawdzane rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 CH i 1/10 INT (w przypadku kupca) oraz 1/2 MD pozostałych targujących się postaci. Postać, której rzut sprawdzający jest nieudany przyjmuje cenę drugiej, jeśli rzuty obu postaci są nieudane, cena jest średnia ich propozycji, a jeśli rzut obydwu jest udany - albo nie dobijają targu albo wykonują rzuty ponownie, z tym, że odejmując 10 pkt. od wyniku.
10. Krycie w cieniu – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, zakamarków, załomów, muru itp. - kupiec musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i nie może wykonywać żadnych gwałtownych ruchów. Sprawdzenie skuteczności ukrycia się sprawdzane jest rzutem na akt. ZR. Atakując z ukrycia kupiec ma znacznie większe szanse zaskoczenia swej ofiary.

Od 1. poziomu Kupca:

11. Natarczywość – pozwala po odpowiedniej rozmowie (trwającej k10 rund plus udany rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 MD kupca) zainteresować potencjalnego nabywcę do oferowanych towarów, ew. do ponownego rozpatrzenia swej decyzji na temat zakupu rzut na sugestię (odp. nr 2) zmniejszoną o 1 pkt. na POZ kupca. Zbyt duża natarczywość może spowodować zmianę reakcji w stosunku do kupca.
12. Przejrzenie intencji – pozwala po zachowaniu klienta (przez okres k10 rund) przejrzyć jego zamiary, co do rze-

czywistej chęci zakupu towaru czy ew. wykryć nastawienie względem siebie podczas np. próby napadu: rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 SZ.

13. Nietykalność – Umiejętność przekonania inteligentnego cywilizowanego wroga (np. herszta bandy), że Kupcy posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii: rzut na sugestię (odp. nr 2) –1 pkt. na poziom Kupca. Osoba przekonywana musi rozumieć język przekonującego oraz musi zrozumieć sens słów (rzut na INT z mod. +3 pkt./POZ Kupca).
14. Podstawy fałszerstwa – umiejętność (przy odpowiednich narzędziach i materiałach) wykonania kopii mało skomplikowanego przedmiotu (również kosztowności) w celu np. sprzedaży lub zabezpieczenia się przed kradzieżą oryginału: rzut na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD (trwa k100 godzin).
15. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 pkt.) z magicznych pergaminów, udane po rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o 5 pkt. na krąg magii czaru. Kupcy znacznie częściej korzystają z pergaminów czarodziejskich, niż klerycznych, bojąc się zemsty bogów.
16. Uniżony ton – umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (rzut na CH) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwalające na wykonanie dodatkowego rzutu na reakcję w stosunku do Kupca jeśli wcześniejszy był niepozytywny).
17. Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR trwa 1 rundę), w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności Kupca opartej na sugestii np. daje dwukrotnie większą antyodporność przy wmówieniu, natarczywości, nietykalności itp. zależnie od MG. Uwaga: zdolność może też o 1 pkt. na poziom Kupca szansę udania się innej zdolności.
18. Wmówienie – przekonanie (rzut na sumę CH, 1/10 PR i 1/10 MD) danej osoby do np. potrzeby kupna przedmiotu itp: rzut na sugestię (odp. nr. 2) zmniejszoną o 1 pkt. na POZ Kupca; nieudane użycie tej zdolności wobec wroga nastawionych postaci może być niebezpieczne np. bardzo wroga reakcja.

Od 10. poziomu Kupca:

19. Analiza wartości – identyfikacja i bezbłędna wycena składowych danego towaru (zarówno misternej roboty naszyjnika z klejnotami, jak i nawet całej budowli lub zamku): pobieżne (trwa min. k10 rund.) rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD albo szczegółowe (trwa min k100 godzin) rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
20. Przekupstwo – przekonanie (rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR) w zamian za pieniężną gratyfikację (o wysokości zależnej od pozycji przekonywanego i wagi sprawy, którą chce się załatwić) powinien pomóc kupcowi w określony sposób; przekupywany broni się rzutem na połowę odporności na sugestię (odp. nr. 2) zmniejszoną o 1 pkt. na poziom Kupca.

KASTA KLERYCZNA KAPŁAN



Przynależność: Kapłan to profesja, której zadaniem jest powiększanie liczby wyznawców i szerzenie (ew. kultywowanie) wiary w wyznawane Bóstwo.

Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.

Rasy: Każda, jednakże wśród półolbrzymów i hobbitów nie spotyka się Kapłanów powyżej 10. poziomu.

Kodeks postępowania: Każdy Kapłan stawia sobie za cel fanatyczną służbę i bezgraniczną miłość dla swego Bóstwa. Kapłan nigdy nie zezwoli na obrażanie wiary, niszczenie świątych dla jego religii miejsc, budowli, relikwii itp. i (w zależności od etosu) będzie ochraniał i dbał o współwyznawców itp.

Łączenie profesji: Kapłana można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Rycerzem, Czarnym Rycerzem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.

Używana broń: Zależy ściśle od wyznawanej przez Kapłana religii, jednakże większość nie-wojennych i nie-złych religii nie pozwala przelewać krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są raczej praktycznie bronie obuchowe.

Używane zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu np. kapłani Bogów nastawionych wojowniczo mogą używać wszystkich rodzajów zbroi i tarcz, a Kapłan Bogów miłości preferują poruszanie się raczej bez tych ozdobi-ków. Jednak to zupełnie nie znaczy, że Kapłani tych bóstw nie pozwalają ich nosić, to raczej wybór ich wyznawców.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Kapłan złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Kapłańskimi, z których część dostaje od swych nauczycieli (k5 czarów). Oczywiście Kapłana obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodzieja lub dzięki boskiej pomocy jest w stanie uaktywnić działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.

Formacje: Zależy od etosu Kapłana, spotyka się ich w niemal każdej formacji.

Tytuły:

Poziom	1–4	AKOLITA
Poziom	5–9	MNICH
Poziom	10–14	BRAT
Poziom	15–17	WIELEBNY BRAT
Poziom	18	STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom	19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom	20+	ARCYKAPŁAN

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi wybudować świątynię, na której czele sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Brata). Poziom 15–19 dodatkowo wybudować klasztor, gdzie będzie się szkolić przyszłych Kapłanów jego wiary oraz służbę świątynną w liczbie min. 10 osób na poziom Kapłana powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie, doprowadzić by jego świątynia była najwspanialszą na danym obszarze oraz by w jej otoczeniu przeważali współwyznawcy.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
(10+)	+			(10+)	20+	10+	10+	10+	20+	k10	30	3	+5

Wielkości w nawiasach oznaczają, że przyrost zależy od etosu kapłana, czyli pacyfści zwiększają sobie INT, a ci bardziej krewcy ŻYW

+ oznacza premiovany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	20+	10+		10+				

+ oznacza premiovany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Kapłana:

1. Umiejętność rzucania czarów Kapłańskich – z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. –k10 pkt. na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i ocena ilości tego PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych. Pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej kapłan nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie np. że czar rani ogniem): rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii tworzących figurę magiczną (pentagramy, kręgi magiczne itp.), bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonaniu dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem (odp. nr 3), jeśli poprzedni był nieudany.
8. Podstawy religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (rzut na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (rzut na $1/2$ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana. Klerycy dzięki tej zdolności mogą łatwo manipulować tłumem.
9. Nietykalność – Umiejętność przekonania inteligentnego cywilizowanego wroga (np. herszta bandy), że Kapłani posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii: rzut na sugestię (odp. nr 2) – 1 pkt. na poziom Kapłana. Osoba przekonywana musi rozumieć język przekonującego oraz musi zrozumieć sens słów (rzut na INT z modyfikatorem +5 pkt./POZ Kapłana).
10. Tworzenie kręgu witalności – Poprzez połączenie się rękami Kapłanów tej samej wiary umożliwiają wybranemu z nich rzucanie czarów z PM pochodzącego z Żywotności wszystkich Kapłanów kręgu (rany które odnoszą Kapłani od ubytku własnego PM rozchodzą się równomierne na każdego z nich. Antyodporność rzuconego w ten sposób czaru jest dwukrotnie większa.

Od 1. poziomu Kapłana:

11. Rozgrzeszanie – Jednorazowe odpuszczenie współwyznawcy: grzechu, przekleństwa, klątwy, Boskiej klątwy. Każda taka czynność wymaga Kapłana, który jest to w stanie zrobić (odpowiednio 4% na poziom Kapłana, 3% na poziom Kapłana, 2% na poziom Kapłana i 1% na poziom Kapłana w wypadku Klątwy Boskiej), datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio k10 szt. zł. +1 na poziom Kapłana, 10 szt. zł. +10 na poziom Kapłana, 100 szt. zł. +10 na poziom Kapłana i 1000 szt. zł. +10 na poziom Kapłana), ofiary (lub opłacenia jej zakupu) i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki Kapłan musi wykonać udane rzuty na Wiarę i Zauważenie, by rozgrzeszenie odniosło skutek. W ostateczności próby rozgrzeszenia może próbować podjąć się kapłan wiary, z którego mocy grzesznik otrzymał np. przekleństwo lub klątwę. Jednak jest to przypadek bardzo rzadki. Jeśli jednak zachodzą ku temu przesłanki MG może podwyższyć szansę na rozgrzeszenie. Uwaga: W wypadku nieudanego rozgrzeszenia dany kapłan nie jest w stanie drugi raz próbować odpuścić win (tej samej osobie).
12. Modlitwa – podnosząca morale pieśń modlitewna śpiewana podczas walki jeśli kapłan wykona udany rzut na WI, jemu i jego towarzyszom (decyduje gracz), znajdującym się w promieniu 1/10 SZ (metrów wokół), zwiększy się o 10 pkt. odporność na strach (nr 2) oraz o 10 pkt +10 na każde 10 POZ kapłana OB i TR; możliwa tylko raz dziennie i trwa 1 rundę na POZ kapłana. Efekty modlitwy kapłańskiej mogą się kumulować z efektami modlitwy paladyńskiej.
13. Identyfikacja martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: rzut na MD – 5 pkt./typ martwiaka. MG może modyfikować tę wartość np. w zależności od częstotliwości kontaktów z danym martwiakiem.
14. Odegnanie (pozyskanie) martwiaków – Poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę), zachowanie i ukazanie symbolu Bóstwa pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (odp. nr 3 – 1 pkt. na poziom Kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal starać się odeprzeć zaklęcie. Jednorazowo można odegnąć najwyżej jednego martwiaka na poziom Kapłana. Kapłan o odpowiednim, najczęściej złym etosie, (ew. wyznający złe Bóstwa) w ten sam sposób (jeśli wcześniej on, ani nikt z jego otoczenia nie zachowa się agresywnie względem nich) zamiast odstraszać może spróbować pozyskiwać je, co pozwala najczęściej zmienić nastawienie względem siebie na bardziej przyjazne, tzn. traktują go neu-

tralnie lub nawet mogą wykonać niektóre jego polecenia. Szalonych, wysoce inteligentnych, tzn. z ok. 120 INT, przeklętych, wysoko poziomowych itp. martwiaków nie da się pozyskać, chociaż dalej można starać je odegnąć.

15. Zniszczenie (przejęcie) martwiaka – Poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na ½ WI) i ukazanie symbolu Bóstwa określonego martwiakowi powoduje jego natychmiastową ucieczkę (runda na poziom Kapłana), ew. (jeśli Kapłan jest wyznawcą złego Boga lub etosu) pozyskanie go jako niewolnika, o ile również nie wykona on udanego rzutu na zaklęcia (odp. nr 3) – 1 pkt. na POZ Kapłan. Kapłani dobrych bóstw mogą starać się w analogiczny sposób zniszczyć martwiaka, w tym przypadku musi on wykonać rzut na przetrwanie/szok (odp. nr 4) – 1 pkt. na POZ Kapłan. Szalonego, wysoce inteligentnego, tzn. z ok. 120 INT, przeklętego, wysoko poziomowego itp. martwiaka jest znacznie trudniej zniszczyć lub przejąć i MG powinien zastosować odpowiednie modyfikatory zwiększające odporności.
16. Tworzenie figur magicznych (pentagramów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura powinna zmieścić się w powierzchni koła o średnicy ok. 1 metra, a kreski które ją tworzą składają się z niezwykle cienkich linii, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godzin), a jej umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i potrzeba na to k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisy-



DRUID

wać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).

17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
18. Oddanie Bogu – Jednorazowa (raz dziennie) możliwość poświęcenia własnego życia (przed spodziewaną śmiercią) w celu poproszenia bóstwa np. o zemstę w stosunku do zabójców: udane po pozytywnym rzucie na WI i ZW (można modlić się o to co rundę, przez okres rundę na poziom Kapłana). Zemsta Boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu k100 dni śmiercią winowajców (traktuje się to analogicznie jak Kłatwę Boską). Jeśli kapłan nie zginie z rąk oprawców, a mimo wszystko wyszła mu modlitwa, bóg może i tak pokarać winowajców (decyzja MG). Uwaga: Kapłan w wypadku śmierci ma co najmniej o 10% mniejszą szansę zostać wskrzeszonym.

Od 10. poziomu Kapłana:

19. Namaszczenie – Przy pomocy odpowiednich olejków (uzyskanych z 1 litra łożu z magicznej istoty), poświęcenia PM (k10) oraz ceremonii (rzut na WI lub użycie czaru ceremonia) kapłan może namaścić jedną humanoidalną istotę. Powodują to dwukrotne zwiększenia jej ŻYW (czyli modyfikuje również odporności i Wytrzymałość) i ew. wyparowań oraz OB własnej skóry. W momencie zejścia do normalnej ŻYW np. z powodu odniesionych ran efekt ten przestaje działać.
20. Przekleństwo – w określonych okolicznościach (decyzja MG) poprzez udaną modlitwę (rzuty na WI i na ZW, maks 2 razy dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na wybraną przez siebie istotę (która broni się na połowę swej odp. nr 3 zmniejszonej o 1 pkt. na POZ kapłana) lub na przedmiot (automatycznie). Przekleństwo wywołuje np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się o określonych okolicznościach, jednakże nie może bezpośrednio spowodować śmierci, kalectwa itp. Uwaga: z przedmiotu przekleństwo może przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że kapłan zażyczy sobie, by stało się inaczej, np. w określonych okolicznościach.



Przynależność: Druid jest to typ kapłana Natury, który głosi wiarę w określone Bóstwo zazwyczaj Natury, przy okazji będąc jej strażnikiem, obrońcą i sędzią.

Charakter: Tylko Neutr. Neutr., przy czym jeśli na danym obszarze występują dane kręgi druidyczne, to dozwolone są charaktery Neutr. Dobry czy Neutr. Zły (około po 20% szansy, zależnie od MG).

Rasy: Każda za wyjątkiem krasnoludów i reptillionów, ponadto wśród półolbrzymów, półorków, gnomów i hobbitów nie spotyka się Druidów powyżej 15. poziomu.

Kodeks postępowania: Druid jest bardzo związany z naturą i jej elementami, dlatego w swym postępowaniu będzie kierował się czcią i protekcją natury, niezapominając przy tym o zachowaniu równowagi w przyrodzie. Wszelkich wrogów i niszczycieli natury bez względu na ich

charakter, znaczenie i powody Druid będzie bezlitośnie zwalczał, chociaż nie jest w tym drobiazgowy, tzn. np. nie jest przeciwny zabijaniu zwierząt w ograniczanych ilościach do jedzenia. Druid nie znosi wszelkich wytworów cywilizacji, a szczególnie dużych miast, dlatego też stara się ich unikać. Druidzi są bardzo czuli na zachwiania równowagi w otaczającym ich świecie i za wszelką cenę chcą ją utrzymać.

Łączenie profesji: Druida można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Magiem, a w wyjątkowych sytuacjach (uzasadnionych) także z Barbarzyńcą lub Kupcem. Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Druida (z kręgu Czasu) z Astrologiem.

Używana broń: Ściśle uzależniona od etosu, przy czym z reguły jest to broń pochodzenia naturalnego (np. laski, cepy, maczugi) lub broń naturalna (sierp, siekiera, nóż, młot itp.). Druidzi z kręgu ognia lub równowagi mogą używać broni żelaznych, z kręgu powietrza włóczni i luków, z kręgu wody szabli i trójzębów, z ziemi maczug i młotów itd.

Używane zbroje: Tylko pochodzenia naturalnego (tzn. skóry). Druidzi o specjalnych etosach (np. z kręgu ognia lub równowagi) mogą używać zbroi metalowych lub z metalowymi dodatkami.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia, jeżeli Druid złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Druidycznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (k5 czarów). Oczywiście Druida obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodzieja lub dzięki boskiej pomocy jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.

Formacje: Druidzi są najczęściej samotnikami, chociaż jako bardzo wścibscy lubią przyłączać się do małych grup (np. awanturników) i towarzyszyć im w podróżach po bliższej lub dalszej okolicy. Na dłuższe wyprawy Druidzi decydują się bardzo niechętnie i tylko z bardzo ważnego powodu. Uwaga: Druidzi spotykają się ze sobą (np. w obrębie kręgu Druidycznego) najczęściej w określonym czasie lub za sprawą bardzo ważnego powodu (naruszenie równowagi). Poza takim wypad-

kiem nigdy nie spotyka się ich na raz w większej ilości. Każdy druid po zakończeniu szkolenia musi zdeklarować swą przynależność do jakiegoś Kręgu Druidycznego, którego etosem odąd będzie się ściśle kierował. Po wypełnieniu dla takiego kręgu „misji swego życia” może zostać do niego przyjęty. Kręgi te umożliwiają swym członkom wzajemną pomoc (doradztwo, szkolenia, misje), uczą lepiej wykorzystywać „pewne” czary, a także występują często jako sędziowskie trybunały (wykluczenie z kręgu oznacza niemożliwość szkolenia się i pogardę innych członków społeczności). Od 10 poziomu druidzi w ramach swych kręgów mogą otrzymać pewne dodatkowe, proste umiejętności ściśle powiązane z ich specjalizacją (zależy to wyłącznie od lokalnych obyczajów i MG).

Oto 16 istniejących na Orchii Kręgów Druidycznych (jeden z nich jest do wyboru gracza):

• **WIELKI KRAĞ ŻYCIA**

- Krąg Roślin, - Krąg Zwierząt,
- Krąg Życia, - Krąg Śmierci.

• **WIELKI KRAĞ RÓWNOWAGI**

- Krąg Prawa, - Krąg Neutralności,
- Krąg Chaosu, - Krąg Pojednania.

• **WIELKI KRAĞ CZASU**

- Krąg Przeszłości, - Krąg Przyszłości,
- Krąg Teraźniejszości, - Krąg Istoty

• **WIELKI KRAĞ ŻYWIOŁÓW**

- Krąg Ognia, - Krąg Wody,
- Krąg Powietrza, - Krąg Ziemi

Tytuły:

Poziom	1–4	OPIEKUN NATURY
Poziom	5–9	BRAT NATURY
Poziom	10–14	OJCIEC NATURY
Poziom	15–17	WIELKI OJCIEC NATURY
Poziom	18	STRAŻNIK RÓWNOWAGI
Poziom	19	PAN RÓWNOWAGI
Poziom	20+	ARCYDRUID

Stronniczy i posiadłości: Poziom 10–14 musi mieć poświęconą (naturalną) siedzibę np. grotę oraz pełną liczbę stronników np. uczniów (równą 1/10 CH Ojca Natury). Poziom 15–19 dodatkowo mieć pod swoją wyłączną kontrolą dany obszar naturalny, którego nikt nie będzie niszczył lub cywilizował, wzbogacony o sanktuarium oraz zwierzyniec do ochrony terytorium min. 10 istot na poziom Druida powyżej 15. Poziom 20+ musi posiadać dodatkowo świątynię natury oraz najwyższy wpływ na władzę i ochronę natury na danym obszarze.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
10+	+			+	20+	10+	20+		20+	k10	30	3	+5

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+		10+		10+	10+			10+	

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych

na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Druida:

1. Umiejętność rzucania czarów Druidycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykaniem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i ocena ilości tego PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).

4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych. Pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej druid nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie np. że czar rani ogniem): rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii tworzących figurę magiczną (pentagramy, kręgi magiczne itp.), bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonaniu dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem (odp. nr 3), jeśli poprzedni był nieudany.
8. Podstawy religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (rzut na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (rzut na $1/2$ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Druida. Klerycy dzięki tej zdolności mogą łatwo manipulować tłumem.
9. Nietykalność – Umiejętność przekonania inteligentnego cywilizowanego wroga (np. herszta bandy), że Druidzi posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii: rzut na sugestię (odp. nr 2) – 1 pkt. na poziom Druida. Osoba przekonywana musi rozumieć język przekonującego oraz musi zrozumieć sens słów (rzut na INT z modyfikatorem +5 pkt./POZ Druida).
10. Pozyskanie zwierząt – umiejętność odpowiedniego zbliznienia się do zwierząt (maks. k10+1 na POZ druida), oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania, tak by zmieniły one nastawienie do druida na obojętne (sprawdzone rzutem na sumę $1/2$ CH, $1/10$ INT i $1/10$ MD druida) lub przyjacielskie, jeśli nie obroni się przed tą formą oczarowania (sprawdzone rzutem na odp. nr 2 zwierzęcia mi-

nus 1 pkt. na POZ druida). Próba pozyskania trwa k10 rund i pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze. Bardzo głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować, nim druid zdąży je pozyskać.



Od 1. poziomu Druida:

11. Identyfikacja natury – zdolność rozpoznania każdej lokalnej formy życia i naturalnych form nieożywionych (np. rodzajów skał) - automatyczna w przypadku typowych zwierząt, roślin i minerałów, w pozostałych przypadkach po udanym rzucie na MD. Zdolność ta pozwala ponadto (po udanym rzucie na sumę $1/2$ MD i $1/10$ INT) rozpoznawać formy życia, nie należące do ojczyznej dla druida fauny czy flory. Druid, który wykryje cenne minerały, rudy czy kruszce nigdy nikomu nie przekaze tej informacji, gdyż mogło by to doprowadzić do zachwiania równowagi w przyrodzie (przez np. próbę ich wydobycia).
12. Wykrycie zachwiania równowagi – wycucie i lokalizacja źródła zachwiania równowagi sił, spowodowane obecnością ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot. Działa w promieniu równym $1/2$ SZ druida (w metrach) i wymaga skupienia uwagi przez pełną rundę.
13. Podstawy zielarstwa – umiejętność znajdowania znanych, dziko rosnących ziół (rzut na $1/2$ INT trwa k10 dni; modyfikowane w zależności od znajomości terenu; pozwala zebrać k10 dkg świeżej masy) oraz określania ich cech (rzut na $1/2$ MD, trwa k10 godz.). Początkowo druid zna k5 gatunków ziół. Odpowiednie spreparowane zioła mogą posłużyć do stworzenia wywaru o określonych właściwościach (sprawdź: lista ziół). Suszenie ziół trwa k10 dni i obniża ich masę o 1-99% (ustal MG w zależności od ziela i pogody).

14. Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala spreparować wywar (zajmuje to k100 godzin uzyskuje się k10 porcji na 10 dkz ziół, wymagany jest rzut na 1/2 MD dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości zioła), który czasowo (k100 dni, ew. 10–cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Zdobywanie żywności – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia: rzut na sumę INT i 1/10 MD, poszukiwanie trwa k10 godz. Druid jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde pełne 5 POZ. MG może to modyfikować zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych.
16. Wtopienie w naturę – Umiejętność cichego poruszania się i krycia się bez zostawiania śladów w naturalnym otoczeniu; wymaga pozytywnego rzutu na akt. ZR i dwukrotnie spowolnienia naturalnego chodu. Ta zdolność pozwala druidowi również dwukrotnie zwiększyć szansę zaskoczenia przeciwnika.
17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
18. Trzeźwość umysłu – raz dziennie druid może na okres 1 rundę na poziom, skupiając się, uodpornić swój umysł na wszelką iluzję i sugestię (np. ignoruje niepozytywne testy), przy czym jakiegokolwiek jego działania niwelują ten stan.

Od 10. poziomu Druida:

19. Naznaczenie zwierzęcia – pozwala dotykane (przez min k100 rund) zwierzę umagicznic (kosztem k100 PM), tak by podczas skupienia uwagi druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 dnia na POZ; wymagany jest pozytywny rzut na 1/2 UM. Umagicznienie dwukrotnie zwiększa zwierzęciu Żywotność oraz ew. Obronę i wyparowania skóry.
20. Wyssanie PM z nieożywionej natury – umożliwia pobranie raz dziennie PM z nieożywionego elementu, naruszającego porządek natury (np. z fragmentu muru, mostu czy ściany ustawionych w puszczy) i przelanie go do amuletu (o ile jest niezabezpieczony blokadą); sprawdzane rzutem na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 rund). Jednorazowo druid jest w stanie pobrać PM z maks. masy 10 kg na POZ uzyskując k10 PM ze 100kg i powodując, że element, z którego pobiera ulega uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 pkt. PM).

ASTROLOG



Przynależność: Astrolog traktowany jest jako kapłan gwiazd i przeznaczenia, który życie swe poświęca na zdobywanie i szerzenie jak największej wiedzy na ich temat, głosząc przy tym wiarę w określone Bóstwo Przeznaczenia, Gwiazd, Czasu lub Równowagi.

Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.

Rasy: Każda z wyjątkiem elfów i półelfów, ponadto wśród półolbrzymów, półorków i hobbitów nie trafiają się Astrologowie powyżej 10. poziomu, a wśród reptillionów powyżej 15. poziomu.

Kodeks postępowania: Astrolog w swym postępowaniu kieruje się potrzebą zdobycia jak największej wiedzy i rozwiązania jak największej ilości tajemnic, niewiadomych itd. Pradawna magia, relikty przeszłości, niezbadane artefakty i lądy, nierozwiązane tajemnice, prastare grobowce i wszelkie przedmioty magiczne zawsze przyciągają uwagę i ciekawość Astrologa. Wystarczy mapa w starej księdze, niedokończona historia czy nieznana legenda, żeby Astrolog wyruszał (najczęściej z grupą awanturników) w celu jej zbadania. Równolegle Astrolog gromadzi uzyskaną wiedzę, wszystkie tajemnicze czy magiczne przedmioty. Astrologowie lubią swą wiedzę (niekiedy odpłatnie) przekazywać innym i jeżeli nie mają w tym konkretnego celu, starają się mówić prawdę (jeśli kłamstwo wyjdzie na jaw, Astrolog okrywa się wielką niesławą, co sprawia, że żaden Astrolog może nie zechcieć go szkolić). Uwaga: Podobnie jak Druidowi, Astrologowi z reguły (zależnie od etosu) nie zależy na usilnym przekonywaniu do swojej wiary.

Łączenie profesji: Astrologa można łączyć z Wojownikiem, Kupcem, Magiem, Alchemikiem, Iluzjonistą lub Czarnoksiężnikiem, ew. też z Rycerzem, Paladynem, Czarnym Rycerzem, a jeśli MG zezwoli to nawet z Gwardzistą albo Łowcą. Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Astrologa z Druidem (np. z kręgu Czasu).

Używana broń: Zależy ściśle od wyznawanej religii Astrologa, jednakże większość niewojennych i niezłych religii nie zezwala na przelewanie krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są tylko bronie obuchowe. Astrologowie nie lubią broni i jeśli już się zdecydują na jej posiadanie powinna to być broń nie rzucająca się w oczy.

Używane zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od etosu np. Astrolog Bogów Gwiazd Wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Astrolog Bogów Gwiazd Miłości raczej żadnej zbroi, ani tarczy.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Astrolog złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść) uzyskuje moc posługiwania się czarami Astrologicznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (k5 czarów). Oczywiście Astrologa obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT,

MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei lub po własnej identyfikacji jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergamiны magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.

Formacje: Zależne od etosu, ale nie nazbyt liczne, nigdy nie tworzą większych grupowań.

Tytuły:

Poziom	1–4	OBSERWATOR
Poziom	5–9	BRAT GWIAZD
Poziom	10–14	MĘDRZEC
Poziom	15–17	WIELKI MĘDRZEC
Poziom	18	STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom	19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom	20+	PAN PRZEZNACZENIA

Stronniczy i posiadłości: Poziom 10–14 musi wybudować obserwatorium na czele, którego sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mędrca). Poziom 15–19 dodatkowo powinien wybudować świątynię oraz musi mieć służbę świątynną w liczebności min. 10 osób na poziom Astrologa powyżej 15. Poziom 20+ musi zapewnić dodatkowo bezpieczeństwo obserwatorium, np. poprzez wybudowanie zamku oraz mieć wpływ na władzę na pobliskim obszarze.

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
				10+	20+	10+	10+	+	20+	k10	20	2	+0

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	10+	20+							10+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2		2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Astrologa:

1. Umiejętność rzucania czarów Astrologicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z książki, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i ocena ilości tego PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych. Pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej astrolog nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie np. że czar rani ogniem): rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii tworzących figurę magiczną (pentagramy, kręgi magiczne itp.), bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonaniu dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem (odp. nr 3), jeśli poprzedni był nieudany.
8. Podstawy religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (rzut na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (rzut na $1/2$ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Astrologa. Klerycy dzięki tej zdolności mogą łatwo manipulować tłumem.
9. Nietykalność – Umiejętność przekonania inteligentnego cywilizowanego wroga (np. herszta bandy), że Astrologdy posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii: rzut na sugestię (odp. nr 2) – 1 pkt. na poziom Astrologa. Osoba przekonywana musi rozumieć język przekonującego oraz musi zrozumieć sens słów (rzut na INT z modyfikatorem +5 pkt./POZ Astrologa).
10. Podstawy astrologii – Rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. rzut na MD pozwala określić położenie w stosunku do ojczyzostego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50% +1% na poziom Astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej gwiazdy (w danym miesiącu - wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była całą noc przy tym (pod bezpośrednim blaskiem gwiazd), to w danym miesiącu (m.in. dzięki sile sugestii) zyskuje lub traci (jeśli zdolność nie wyszła – nic nie da powtórzenie jej) szczęście objawiające się bonusem +/- 5 pkt. (podwajaniem na każde 10 poziomów Astrologa) do szansy TR, OBR, UM, Wi i poszczególnych Odporności.

Od 1. poziomu Astrologa:

11. Czytanie przeszłości – pozwala na jednorazowe odczytanie z gwiazd (nocą przez k10 godzin) tego, co przez ostatnie dni (k10+1 na POZ) działo się z dotykaną istotą lub przedmiotem magicznym. Udane po rzucie na sumę 1/10UM, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 WI (zużywa 10PM).
12. Wykrywanie – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne trwające 5 rund: udane przy rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
13. Ocena wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
14. Podstawy wróżenia – przepowiadanie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości, ew. na podstawie czystości wnętrzości zwierząt ofiarnych - możliwe raz dziennie i zajmują k10 godzin. Wróżba się uda przy udanym rzucie na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 WI, zmodyfikowanym o ew. element losowy - pomyślne ułożenie kości (szansa 40%) lub odpowiednia czystość wnętrzości zwierząt ofiarnych (szansa 60%). Pomyślność elementu losowego dwukrotnie zwiększa szansę udanej wróżby, a niepomyślność analogicznie zmniejsza. Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie - Czy pomyślne będzie...? Uwaga: Pomyślne wyjście wróżby daje najczęściej dodatkowy bonus 10% do rzeczywistego wyjścia określonej czynności, której dotyczyła wróżba (o ile rzeczywiste szanse na jej wyjście wynoszą min. 5%), niepomyślne zmniejszą analogicznie.
15. Tworzenie znaków magicznych (runów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych często jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godz.), a umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności). Uwaga: MG może pozwolić na tworzenie runów o określonym działaniu zamiast wpisywania konkretnego czaru, wtedy oczywiście należy określić dokładnie działanie takiego runu.
16. Tworzenie figur magicznych (pentagramów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka

figura powinna zmieścić się w powierzchni koła o średnicy ok. 1 metra, a kreski które ją tworzą składają się z niezwykle cienkich linii, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godzin), a jej umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i potrzeba na to k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).

17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
18. Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych; identyfikowanie jednej cechy trwa nieprzerwanie k10 godzin i wymaga k10 PM oraz rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD minus 1 pkt. na POZ tego, który nadał przedmiotowi tę cechę (zwykle jest on nieznany - przyjmuję się POZ 20) Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nie znany czar lub zdolność, astrolog może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego. Ta zdolność nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10. poziomu Astrologa:

19. Objawienie – Raz dziennie pozwala przywołać aktualny wizerunek znajomej postaci lub miejsca. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: sprawdzane rzutem na WI (ew. zmniejszonym przy słabszej znajomości). Wizja trwa 1 rundę na POZ astrologa.
20. Przekleństwo – w określonych okolicznościach (decyzja MG) poprzez udaną modlitwę (rzuty na WI i na ZW, maks 2 razy dziennie) Astrolog ma możliwość nałożenia przekleństwa na wybraną przez siebie istotę (która broni się na połowę swej odp. nr 3 zmniejszonej o 1 pkt. na POZ Astrologa) lub na przedmiot (automatycznie). Przekleństwo wywołują np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się o określonych okolicznościach, jednakże nie może bezpośrednio spowodować śmierci, kalectwa itp. Uwaga: z przedmiotu przekleństwo może przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba, że Astrolog zażyczy sobie, by stało się inaczej, np. w określonych okolicznościach.

PÓLBÓG



Przynależność: Pólbóg inaczej nazywany Mistrzem Wiedzy Wewnętrznej jest profesją kleryczną reprezentującą postać, która czuje że może stać się Bogiem (itp.) i nie boi się głosić swoich poglądów. Pólboga traktuje się jako połączenie kapłana wyznającego samego siebie i postaci, która wierzy, że prędzej czy później stanie się (albo już jest) prawdziwym bóstwem.

Charakter: Każdy, zależny od etosu.

Rasy: Każda za wyjątkiem krasnoludów

Kodeks postępowania: Pólbóg musi dokonać wyboru swego etosu, zaczynając od tego za kogo się uważa (czy występuje jako nowy Bóg, który zstąpił na ziemię, czy jest synem Bożym, czy jest Mesjaszem głoszącym boskie przyjście). Najważniejszym celem każdego Pólboga jest zebranie jak największej liczby wyznawców (najlepiej fanatycznych, wg. wiary, po śmierci ostatniego z wyznawców Bóg traci mentalny kontakt z tym planem egzystencji i traktuje się go jak uśpionego) i niedopuszczenie, by pamięć o nim kiedykolwiek wygasła (wg. wiary, Bóg może ostatecznie zostać zabity tylko wtedy, gdy zostanie zniszczona ostatnia wzmianka o nim). Pólbogowie nienawidzą innych religii, z tego też powodu tępią każdego innego (konkurencyjnego) Pólboga lub Kapłana o przeciwnych poglądach. Jednak czasami, szczególnie na początkowych poziomach, chętnie

współpracują z Kapłanami o nie sprzecznym etosie. Uwaga: Każdy Pólbóg musi jak najszybciej (najpóźniej do 10 poziomu) określić precyzyjnie wszystkie dogmaty (prawa) swojej wiary zawarte w jego etosie i charakterze, gdyż jeśli spełni kilka warunków (ustalonych przez MG np. pokona innego dużo silniejszego Pólboga, wyśle swego sobowtóra w niebiosa itp.) może zyskać moc wpływania na swoich wyznawców jeśli w trakcie modlitwy po spełnieniu ofiary zostaną zauważeni.

Łączenie profesji: Pólboga ze względu na jego indywidualność nie można łączyć z żadną inną profesją.

Używana broń: Zależy ściśle od etosu religii, którą głosi Pólbóg, jednakże większość niewojennych i niezłych religii nie zezwala na przelewanie krwi. W takich przypadkach dozwolone są raczej tylko bronie obuchowe.

Używane zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu. Np. Pólbóg etosu wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Pólbóg etosu miłości ani zbroi, ani tarczy.

Używanie magii: Po zakończeniu samoszkolenia (ew. u Kapłana lub przyjaznego Pólboga) i złożeniu ofiary własnemu Bóstwu (czyli przeważnie sobie) oraz zauważeniu (samozauważeniu), o ile nie zostanie przy tym zauważony przez niechętnych Bogów (szansa 1% na poziom, ew. MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia Pólbóg pomyślnie już to przeszedł) Pólbóg zyskuje moc posługiwania się czarami Pólboskimi. Część z nich może dostać (k5 czarów) od swych nauczycieli (jeśli ich miał) albo zdobyć w inny sposób. Oczywiście Pólboga obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami. Uwaga: Pólbóg niechętnie posługuje się magią i tylko w ostateczności używa przemian (przemianami jest nazwana zdolność wkradania się w łaski przychylnych Bogów - dzięki udanej wierze i samozauważeniu - i władanie dzięki temu ich wolą. Wiąże się to z ryzykiem zauważenia i ukarania przez niechętne Bóstwa. Najłagodniejszą karą z ich strony jest śmierć).

Formacje: Pólbogowie są przede wszystkim samotnikami i nie tolerują innych Pólbogów, aczkolwiek w niektórych sytuacjach mogą dogadać się z innymi Pólbogami (np. w przypadku szkolenia). Jest to jednak bardzo ryzykowne i Pólbogowie często szkolą się sami poprzez tzw. letarg medytacyjny (wtedy odpowiednie czary muszą zdobywać

sami). Półbogowie są niechętni Kapłanom, Astrologom, Druidom, Paladynom i Czarnym Rycerzom, jednakże w określonych sytuacjach nie mają nic przeciwko współpracy z nimi, chyba że głoszą skrajnie sprzeczne poglądy, często też przyłączają się do małych grup awanturników by w ich asyście głosić swoją wiarę (itp.).

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi wybudować (najlepiej dobrze ukrytą, np. w podziemiach lub górach) świątynię wzbogaconą o ołtarz oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mistrza Wiary). Poziom 15–19 musi wybudować dobrze ukryty grobowiec dla siebie (np. w labiryncie, piramidzie itp.) oraz zebrać fanatycznych obrońców

swej wiary, w sile min. 10 istot na poziom Półboga powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie w postaci np. państwa (księstwa itp.) teokratycznego oraz zadbać by przeważali w nim jego wyznawcy.

Tytuły:

Poziom	1–4	UCZEŃ WIARY
Poziom	5–9	BRAT WIARY
Poziom	10–14	MISTRZ WIARY
Poziom	15–17	WIELKI MISTRZ WIARY
Poziom	18	ŚWIATŁO WIARY
Poziom	19	PAN WIARY
Poziom	20+	BRAT BOGÓW

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+

Wielkości w nawiasach oznaczają, że przyrost zależy od etosu półboga, czyli pacyfiści zwiększają sobie INT, a ci bardziej krewcy SF

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+			10+		10+				20+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
10+	(10+)			(10+)	10+	10+	20+	+	20+	k10	30	3	+5

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce).

Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku,

tn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Półbóg nie może korzystać wcześniej ze zdolności - Umiejętność używania Przemian Półboskich.

Od 0. poziomu Półboga:

1. Umiejętność rzucania czarów półboskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i ocena ilości tego PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych. Pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej półbóg nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie np. że czar rani ogniem): rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.

6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii tworzących figurę magiczną (pentagramy, kręgi magiczne itp.), bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonaniu dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem (odp. nr 3), jeśli poprzedni był nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (rzut na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (rzut na 1/2 MD), z możliwością głoszenia np. kazań (rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Półboga. Klerycy dzięki tej zdolności mogą łatwo manipulować tłumem.
9. Nietykalność – Umiejętność przekonania inteligentnego cywilizowanego wroga (np. herszta bandy), że Półbogowie posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii: rzut na sugestię (odp. nr 2) – 1 pkt. na poziom Półboga. Osoba przekonywana musi rozumieć język przekonującego oraz musi zrozumieć sens słów (rzut na INT z modyfikatorem +5 pkt./POZ Półboga).
10. Umiejętność zapadania w letarg medytacyjny – przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej np. kwiat lotosu) i medytację półbóg ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno itp. które są w stanie wytrącić go z letargu). Ten stan może trwać 1 dzień + 1 dzień na POZ. Po jego zakończeniu półbóg musi zapewnić sobie warunki odpowiedniej rekonwalescencji (obfite, zróżnicowane pożywienie i niczym nie zakłócony odpoczynek) przez okres równy okresowi letargu, gdyż nie będzie drugi raz mógł zapaść w ten stan (aż do spełnienia tego warunku). W trakcie letargu półbóg może wyszkolić się na nowy POZ (jednak nie ma możliwości zyskania nowych czarów) o ile ma odpowiednią ilość pkt. doświadczenia i będzie nieprzerwanie medytował dokładnie tyle dni, ile wymaga szkolenie. Przykład: Jeżeli podczas szkolenia na pierwszy POZ akurat wypadnie czas szkolenia równy 1 dzień (normalnie szkolenie trwa k10 dni) to szkolenie podczas medytacji zakończyło się pomyślnie.

Od 1. poziomu Półboga:

11. Umiejętność używania Przemian Półboskich – Nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości, oparta na Samozauważeniu i „podłączeniu” się do mocy przy-

- jaznych bóstw. Wykonanie przemiany uwarunkowane jest wykonaniem udanych rzutów na WI i Samozauważenie, nie będąc przy tym Zauważonym przez nieprzychylnych bogów (szansa Zauważenia jest zależna od używanej przemiany). W przypadku Zauważenia przez wroga bóstwa na półboga spada Kara Boska - półbóg może próbować się przed nią bronić udanymi rzutami na WI i Samozauważenie, jednak przemiana oczywiście mu nie wychodzi.
12. Widzenie w ciemnościach – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach jak w półmroku (zmniejszenie o 10 pkt. TR, OB, UM i szansy udanego wykorzystania zdolności profesjonalnych) oraz w półmroku jak w pełnym świetle.
 13. Zatajenie charakteru – Uniemożliwia wykrycie charakteru półboga wszelkimi typowymi czarami i zdolnościami.
 14. Umagicznienie ciała – Umiejętność wytwarzania w stanie letargu medytacyjnego k5 PM dziennie i gromadzenie go w sobie (półbóg może maksymalnie zgromadzić 10 PM na każdy 1 pkt. swej ŻYW, nadmiar rani). PM można używać do rzucania czarów lub do uzupełniania amuletów. Uwaga: W chwili skumulowania w sobie PM o maksymalnej dopuszczalnej wartości ciało półboga staje się czasowo magiczne, co daje mu dwukrotnie większą ŻYW i ew. wyparowania ze skóry. Efekt ten kończy się wraz z użyciem do rzucenia czaru choćby 1 pkt. zgromadzonego PM. Długotrwałe zetknięcie się z cieczami podobnymi do wody całkowicie usuwa ten PM i magiczność ciała.
 15. Wykrycie Zachwiania Równowagi – wyczucie i lokalizacja źródła zachwiania równowagi sił, spowodowane obecnością ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot. Działa w promieniu równym 1/2 SZ półboga (w metrach) i wymaga skupienia uwagi przez pełną rundę.
 16. Tworzenie Figur Magicznych (pentagramów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura powinna zmieścić się w powierzchni koła o średnicy ok. 1 metra, a kreski które ją tworzą składają się z niezwykle cienkich linii, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godzin), a jej umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i potrzeba na to k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).
 17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
 18. Spostrzeganie Niewidzialnych – Umiejętność normalnego widzenia istot niewidzialnych i niektórych niematerialnych. Konieczna pełna koncentracja uwagi. Działa na istoty pod wpływem magii lub zdolności, ale nie na istoty, które stoją za jakimiś naturalnymi przeszkodami np. za ścianą.
- Od 10. poziomu Półboga:**
19. Objawienie – Raz dziennie pozwala przywołać aktualny wizerunek znajomej postaci lub miejsca. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: sprawdzane rzutem na WI (ew. zmniejszonym przy słabszej znajomości). Wizja trwa 1 rundę na POZ półboga.
 20. Przekleństwo – w określonych okolicznościach (decyzja MG) poprzez udaną modlitwę (rzuty na WI i na ZW, maks 2 razy dziennie) Półbóg ma możliwość nałożenia przekleństwa na wybraną przez siebie istotę (która broni się na połowę swej odp. nr 3 zmniejszonej o 1 pkt. na POZ półboga) lub na przedmiot (automatycznie). Przekleństwo wywołuje np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się o określonych okolicznościach, jednakże nie może bezpośrednio spowodować śmierci, kalectwa itp. Uwaga: z przedmiotu przekleństwo może przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że półbóg zażyczy sobie, by stało się inaczej, np. w określonych okolicznościach.
- Przemiany półboskie**
(i szansa zauważenia podczas ich uaktywniania)
- Uwaga: W pobliżu miejsc poświęconym innym bóstwom, w pobliżu wysokopoziomowych kapłanów tych bóstw, czy przy głośnym wymawianiu imienia obcego bóstwa itd. szansa na zauważenie jest dwu, trzy – lub wielokrotnie wyższa. Istota, będąca celem przemiany półboskiej broni się przed nią tylko 1/10 wielkości odpowiedniej odporności.
- 1% OTWARCIE PRZEJŚCIA – pozwala dany obszar np. drzwi (maks. powierzchnia 1 pola, grubości do 10 cm na poziom) zmienić w przenikalny dla każdej materii (na okres 10 rund na poziom)
 - 2% ODWRÓCENIE CZARU – niszczy każdy rzucony czar (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar czy wywołane nim wzmocnienie ciała)

- 3% PROŚBA – w postaci, która nie odparła tej sugestii (odp. nr 2) wywołuje nakaz wykonania określonej (niebezpośrednio samobójczej) czynności.
- 4% UŚPIENIE SIŁĄ WOLI – istoty (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tej hipnozy (odp. nr 1) zasypiają na okres 2k10 rund.
- 5% AUTOTELEPORTACJA – bezbłędna teleportacja w dowolne widziane (wcześniej) miejsce na danym planie/sferze egzystencji (tylko siebie i to bez nadmiernego obciążenia).
- 6% USPOKOJENIE ŻYWIÓŁU – uspokaja żywioł, który nie oparł zaklęcia (odp. nr 3), ew. automatycznie każdy element jego niepokoju np. burzę, wicher.
- 7% POSTAWIENIE BUDOWLI – na płaskim terenie lub w jaskini tworzy kamienną budowlę o dowolnym wnętrzu (maks. o objętości 20m³ na POZ).
- 8% ZABICIE SIŁĄ WOLI – zniszczenie umysłu istot (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tego zaklęcia (odp. nr 3).
- 9% WOLA BOSKA – działa analogicznie jak czar (Wola z 10 Kręgu Magii Półboga); w tym również na istoty, które nie odparły tej formy zaklęcia (odp. nr 3). Uwaga: Półbóg może używać tylko tych efektów (np. powtarzać czary), które już raz widział lub odczuł.
- 10% GNIEW BOŻY – natychmiastowo sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na dany obszar, o powierzchni w promieniu k10 +10 metrów na poziom Półboga.
- 12% KONTROLA ŻYWIÓŁU – przejmuje kontrolę na 10 rund na poziom Półboga nad żywiołem, który nie odparł tej formy zaklęcia (odp. nr 3), ew. automatycznie uspokaja każdy element jego niepokoju.
- 15% COFNIĘCIE CZASU – pozwala cofnąć rzeczywistość o rundę na poziom Półboga z zachowaniem świadomości przez niego o tym minionym czasie, aczkolwiek w wypadku wskrzeszenia (itp. powrót duszy do ciała) szansa na zauważenie przez niechętne bóstwa jest dwukrotnie większa.
- 20% ENKLAWA BOSKA – na okres k100 + 1 na poziom Półboga otacza obszar 10 pól na poziom barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii.
- 25% POMOC BOSKA – pozwala uzyskać od przychylnego Bóstwa pomoc w postaci np. Prawdziwej Woli Boskiej, ukazania oblicza itp., którą jest w stanie dysponować np. w przeciągu 1 rundy na poziom. Uwaga: efekt ściśle zależy od etosów Bóstw i MG.
- 30% AUREOLA BOSKA – (jedna z cech charakteryzujących niższe Bóstwa) na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty, jeśli poprzednie były nieudane) na magię, przemiany, niektóre rany itp.
- 40% PRZYWOŁANIE, EW. OBUDZENIE BOGA – sprowadza (najczęściej sobowtóra), ew. budzi określone Bóstwo, nie wywołując pomsty. Czas zależy od MG i wagi problemu, dla którego go np. obudzono.
- 50% POBRANIE MOCY – jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do wartości 1000 na poziom Półboga. Należy uważać na konsekwencje jego magazynowania.
- 60% STWORZENIE PÓŁPLANU – czasowo (k100 dni na poziom Półboga) stwarza własny Półplan Egzystencji, tzn. zaświat oparty na ojcystym Planie Egzystencji z elementami ukształtowania ustalonymi przez Półboga (i MG), do którego prowadzi określone wejście (BRAMA) znane początkowo tylko Półbogowi (i MG).
- 70% ZOSTANIE BOGIEM – czasowe (na k100 rund) upodobnienie się do prawdziwego Bóstwa pozwalające w tym stanie władać Prawdziwą Wolą Boską i posiadać Aureolę Boską (patrz wyżej).
- 80% UŚPIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze (min. 3–5 razy z posiadanej aury) tego typu zaklęcia (odp. nr 3), zapada w tzw. Boski Letarg na okres maks. k10 lat +1 rok na poziom Półboga.
- 90% UZYSKANIE NIEŚMIERTELNOŚCI – zahamowuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości lub zwykłych naturalnych czynników, jak choroby, typowe trucizny itp.
- 100% UNICESTWIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), daje 1% szansy na poziom Półboga, że na zawsze, ew. maks. na k100 lat na poziom Półboga.
- 200% ZAPOMNIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), to wymazuje (itp.) pamięć o nim. Uwaga: inne Bóstwa lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić itp.

Kary boskie

(w wypadku zauważenia przez nieprzychylne bóstwa)

- 1 – 20% - natychmiastowa śmierć, nim uda się przemiana
- 21% – 40% - śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z ostatniego poziomu
- 41% – 60% - śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z k10 poziomów (utrata większej ilości doświadczenia niż się ma – oznacza eliminację postaci)
- 61% – 80% - śmierć (jw.) i społowanie wszelkich cech (współczynników) postaci i poziomów (nie dotyczy wieku, wzrostu itp.)
- 81% – 99% - śmierć (jw.) poprzez starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o jej istnieniu we wszelkich umysłach i zapiskach – eliminacja Półboga.
- 100% - śmierć (jw.) plus pokaranie śmiercią wszelkich przyjaciół Półboga, kamratów, wyznawców itp. (nie musi być natychmiastowe)

KASTA CZARODZIEI MAG



Przynależność: Mag to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią natury (np. żywiołów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.

Charakter: Każdy.

Rasy: Tylko ludzie, półelfy i elfy oraz reptillioni tylko do 10 poziomu.

Kodeks postępowania: Magowie w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami natury oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu uważnie poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to dobro nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny itp. bliskich osób) nie wymieniają, sprzedają itp. tych przedmiotów i wiedzy. Uwaga: Ma-

gowie bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) pomagają w sytuacjach, gdy równowaga sił (np. przyrody) jest naruszona np. wywołanie deszczu na terenie gdzie wiele lat nie padało, zwłaszcza jeśli nie wchodzi w kolizję z żadnym druidem.

Łączenie profesji: Maga można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Druidem, Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem.

Używana broń: Magowie mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej używają broni nie rzucającej się w oczy np. jednoręcznej lekkiej (sztylet, nóż) lub różnych kształtów i rozmiarów lasek i kijów. Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Maga.

Używane zbroje: Tylko nieograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Magowie mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co i SZ np. 1/2, 1/3.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia Mag nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Maga, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp., która rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM. Uwaga: Od swych nauczycieli Mag na drogę dostaje k5 czarów, jednak do ich zapisania sam musi zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale odnajdują się i w większych grupach (np. grupy awanturników). Często tworzą stowarzyszenia lub bractwa z innymi Magami.

Tytuły:

Poziom	1–4	ADEPT MAGII
Poziom	5–9	ZAKLINACZ
Poziom	10–14	CZAROWNIK
Poziom	15–17	WIELKI CZAROWNIK
Poziom	18	MISTRZ MAGII
Poziom	19	WIELKI MISTRZ MAGII
Poziom	20+	ARCYMAG

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną wieżę wzbogaconą o tron magii oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Czarownika). Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek, itp.) oraz służbę w sile min.

10 osób na poziom Maga powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na pobliskim terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
		10+	10+	20+	+	20+	10+			k5	20	2	+0

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				20+				20+	20+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziomy)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2		3	3	5	3	4	1+	+			1	1/4	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Uwaga: Mag nie może korzystać wcześniej ze zdolności - Analiza magii.

Od 0. poziomu Maga:

1. Umiejętność rzucania czarów maga – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów wpisanych w znak lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po pozytywnym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablockowanie wyssania PM z danego przedmiotu/amuletu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. k100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego rzutu na $1/2$ UM + $1/10$ INT (trwa śr. k10 rund). Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w cieczy), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wprowadzenie PM w blokadę w celu zubożenia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu/amuletu (itp.): udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – rzut na UM powyżej 100, inaczej nieneutralizowany PM eksploduje zadając

10 ran na każdy 1 pkt. (ew. połowę po udanym rzucie na energię – odp. nr 5). Jeśli rzut na UM powyżej 100 wyszedł postać niszcząca blokadę automatycznie orientuje się jaką w przybliżeniu sumę należy wydać do neutralizacji blokady. MG powinien podać tę wartość ewentualnie może ją zawyżyć o ok. 10%.

9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po pozytywnym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga k10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1. poziomu Maga:

11. Tworzenie znaków magicznych (runów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych często jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD i $1/10$ UM (trwa k10 godz.), a umagicznienie rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ INT, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).
12. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa k10 rund, wymaga k100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100 pkt. (UM – 100), po czym zachowuje on swą magię przez k10 rund + 1 runda na poziom Maga. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane tworzenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe). Uwaga: Mag

w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 pkt. (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.

13. Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa k10 godzin bez przerwy i wymaga k10 PM oraz rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1 pkt. na poziom zakładającego. Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznaną cechą jest np. zupełnie nieznaną dla Maga czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. Uwaga: Zdolność ta może nie wystarczyć do standardowej identyfikacji cech artefaktów i tym podobnych silnych przedmiotów magicznych. MG ma prawo do modyfikowania poziomu trudności w przypadku tych przedmiotów.
14. Wykrycie oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia: wymagany rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację. W przypadku nie udanej próby wykrycia musi się podjąć inna osoba.
15. Rozproszenie magii – Wysyłając kierunkowo (maks. 1 metr na 10 UM) odpowiednią ilość PM z amuletu pozwala na stałe zneutralizować (rozmagicznic) każdą niezabezpieczoną blokadą PM magię, której (łączna) ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia, ponadto jeżeli ilość PM jest 100 krotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad tą ilość użytego do tego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczaną w ten sposób magię. Uwaga: w identyczny sposób 10000 – krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię Przemian Boskich i Artefaktów.
16. Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga udanego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur itp.
17. Zapóżylenie umiejętności – Pozwala Magowi na nauczanie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności profesyjnych Czarnoksiężnika,

Iluzjonisty lub Alchemika, z możliwością jej używania odpowiednio do własnego poziomu (itp.). Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona (chyba, że za pomocą odpowiednich czarów).

18. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji tak rozwodzić (itp.) i sprowadzić, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runa na poziom Maga itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Udaje się po rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz tabela Komponentów.)

Od 10. poziomu Maga:

19. Nadanie cechy magicznej – Pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagiczonym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udana nadanie cechy magicznej wymaga rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa k10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM. Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
20. Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i zdobyte odpowiednie dane, komponenty i inne materiały Mag może przez okres śr. k10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. k10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra zawartych w nim mocy. Sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi 2/10 UM +2/100 INT i 2/100 MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Mag), inaczej przedmiot zachowuje się niespodziewanie, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Mag ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanymi artefaktów, itp.).

CZARNOKSIEŻNIK



Przynależność: Czarnoksiężnik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią uzyskiwaną ze zła i nekromancji (czyli z magii wynikającej ze śmierci, obumierania i trupów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.

Charakter: każdy zły (Praw. Zły, Neutr. Zły, Chaot Zły)

Uwaga: W niektórych wypadkach (jeśli zostaną magicznie zmienione np. poprzez Zaklęcie Assanu) lub gdy Czarnoksiężnik sam się na to zdecyduje, MG może zezwolić na inne charaktery. Postacie te uzyskują odtąd tylko połowę należnego im doświadczenia. Ci z Dobrym charakterem nie będą chcieli rzucać czarów, wykorzystywać zdolności sprawiających komuś krzywdę, wymagających wyrządzenia zła itp. (zależnie od MG).

Rasy: Tylko ludzie, półelfy, elfy, półorki i półolbrzymy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się ich powyżej 15. poz.

Kodeks postępowania: Czarnoksiężnik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi, zła i nekromancji (np. nad martwiakami) oraz zabezpieczeniem jej

przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukuje wszystkiego co zwiększy jego moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba by jego dorobek nie dostał się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny i bliskich osób) nie wymieniają lub sprzedają tych dóbr. Uwaga: Czarnoksiężnicy bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) próbują przejąć kontrolę (ew. chociaż współpracować) nad wszelkimi siłami i istotami zła, uważając, że moc Czarnoksiężnika zależy m.in. od mocy kontrolowanego zła.

Łączenie profesji: Tylko z Wojownikiem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem, ew. także z Rycerzem (wtedy by rzucać czar musi być bez zbroi lub podlega ograniczeniom) lub Złodziejem. W odpowiednich okolicznościach MG może zezwolić nawet na łączenie z Łowcą lub Gwardzistą.

Używana broń: Czarnoksiężnicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nierzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski. Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych większych i dobrze widocznych np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Czarnoksiężnika.

Używane zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Czarnoksiężnicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób co SZ.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia Czarnoksiężnik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Czarnoksiężskimi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itd. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM. Uwaga: Od swych nauczycieli Czarnoksiężnik na drogę dostaje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników czy martwiaków), a także stowarzyszać się lub tworzyć bractwa z innymi Czarnoksiężnikami.

Tytuły:

Poziom	1–4	UCZEŃ ZŁA
Poziom	5–9	ANIMATOR ZŁA
Poziom	10–14	NEKROMANTA
Poziom	15–17	WIELKI NEKROMANTA
Poziom	18	MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom	19	WIELKI MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom	20+	KSIĄŻĘ CZARNEJ MAGII

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własne lochy, podziemia itp. wzbogacone o tron ciemności oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Nekromanty). Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zamek itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziomie Czarnoksiężnika powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
+	+	+	10+	10+	10+	20+	+		10+	k5	30	3	+5

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	10+		10+	10+	10+			

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej

zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Czarnoksiężnika:

1. Umiejętność rzucania czarów czarnoksięskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z książki, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: rzut na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów wpisanych w znak lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po pozytywnym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ MD, zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablockowanie wyssania PM z danego przedmiotu/amuletu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. k100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego rzutu na $1/2$ UM + $1/10$ INT (trwa śr. k10 rund). Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. samorozkładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w cieczy), rozproszeniem magii itp.

8. Zniszczenie blokady PM – Wprowadzenie PM w blokadę w celu zubożenia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu/amuletu (itp.): udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – rzut na UM powyżej 100, inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na każdy 1 pkt. (ew. połowę po udanym rzucie na energię – odp. nr 5). Jeśli rzut na UM powyżej 100 wyszedł postać niszcząca blokadę automatycznie orientuje się jaką w przybliżeniu sumę należy wydać do neutralizacji blokady. MG powinien podać tę wartość ewentualnie może ją zawyżyć o ok. 10%.
9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej książki (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po pozytywnym rzucie na sumę $1/2$ UM i $1/10$ ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga k10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru książki, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1. poziomu Czarnoksiężnika:

11. Tworzenie znaków magicznych (runów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych często jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga rzutu na sumę $1/2$ ZR, $1/10$ MD i $1/10$ UM (trwa k10 godz.), a umagicznienie rzutu na sumę $1/2$ UM i $1/10$ INT, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).
12. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednocześnie, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa k10 rund, wymaga k100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM)

- rzutu na UM powyżej 100 pkt. (UM – 100), po czym zachowuje on swą magię przez k10 rund + 1 runda na poziom Czarnoksiężnika. (Jeżeli w tym czasie wykonana się udana tworzenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe). Uwaga: Czarnoksiężnik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 pkt. (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
13. Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa k10 godzin bez przerwy i wymaga k10 PM oraz rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1 pkt. na poziom zakładającego. Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznaną cechą jest np. zupełnie nieznaną dla Czarnoksiężnika czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. Uwaga: Zdolność ta może nie wystarczyć do standardowej identyfikacji cech artefaktów i tym podobnych silnych przedmiotów magicznych. MG ma prawo do modyfikowania poziomu trudności w przypadku tych przedmiotów.
 14. Ukrycie witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnoksiężnika umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia (np. martwiaków), co pozwala na nietykalność z ich strony o ile samemu nie zachowa się agresywnie itp. (zależne od MG): udane po udanym rzucie na MD.
 15. Pozyskiwanie martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i odpowiedni dar pozwala na zmianę nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia (odp. nr 6) – 1 na poziom Czarnoksiężnika z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: wymagany pozytywny rzut na 1/2 WI + 1/10 INT + 1/10 MD (1 taka próba trwa k10 rund i jeśli okaże się nieudana uniemożliwia dalsze). Uwaga: Szalony, wysoce inteligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.
 16. Tworzenie figur magicznych (pentagramów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura powinna zmieścić się w powierzchni koła o średnicy ok. 1 metra, a kreski które ją tworzą składają się z niezwykle cienkich linii, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godzin), a jej umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i potrzeba na to k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).
 17. Identyfikacja martwego – Rozróżnianie podstawowych typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności, wymagany jest pozytywny rzut na Mądrość. Jeśli dany martwiak nie jest istotą często spotykaną MG może odmówić graczowi testu.
 18. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych. Pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej czarnoksiężnik nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie np. że czar rani ogniem): rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Jakiegokolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
- Od 10. poziomu Czarnoksiężnika:**
19. Wyssanie PM z martwej materii – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonego martwego ciała (trupa) i przelania go amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa nieprzerwanie k10 r). Jednorazowo Czarnoksiężnik jest w stanie pobrać PM z niezabezpieczonej przed wyssaniem masy trupa maks. 1 PM na 100 Żywotności ofiary; powodując, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM), objawiające się powolnym rozsypywaniem się w proch (ze starości - przed ew. wskrzeszeniem potrzebna jest regeneracja energii życiowej i regeneracja ciała).
 20. Umagicznienie martwego – Pozwala podnieść żywotność danego martwiaka dwukrotnie (ew. w związku z tym i odporności) oraz spowodować by naturalna obrońa martwiaka (skóry, aury itp.) była dwukrotnie większa (łącznie z ew. wyparowaniami), choć nie wpływa to np. na jego obronę ze ZR, broni itp. Udane umagicznienie wymaga k100 PM na 100 Żywotności martwiaka, udanego rzutu na 1/2 UM – 10 pkt. na typ martwiaka oraz trwa k10 rund +1 runda na typ martwiaka. Uwaga: W przypadku niektórych martwiaków umagicznienie może powodować dodatkowe efekty (np. zwiększa antyodporność strachu, upiornego wycia itp.).

ILUZJONISTA



Przynależność: Iluzjonista to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią oddziałującą na umysł (np. iluzje, miraże itp.), dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.

Charakter: Każdy.

Rasy: Ludzie, półolbrzymy i gnomy, a wśród półelfów, półorków, hobbitów i reptillionów nie spotyka się powyżej 10. poz.

Kodeks postępowania: Iluzjonista w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami umysłu (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymieniają, sprzedają

itp. Uwaga: Iluzjoniści bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) słyną z wykonywania najprzedziwniejszych (magicznych i trikowych) sztuczek, dlatego to często są mile widziani na wielu arystokratycznych dworach.

Łączenie profesji: Iluzjonistę można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. i z Alchemikiem, a w niektórych okolicznościach jak MG zezwoli to nawet z Łowcą lub Gwardzią.

Używana broń: Iluzjoniści mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nie-rzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski. Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Iluzjonisty.

Używane zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Iluzjoniści mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co Szybkość.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia Iluzjonista nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Iluzjonistycznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM. Uwaga: Od swych nauczycieli Iluzjonista na drogę dostaje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczycy).

Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników), a także stowarzyszać się lub tworzyć bractwa z innymi Iluzjonistami lub czarodziejami.

Tytuły:

Poziom	1–4	KUGLARZ
Poziom	5–9	HIPNOTYZER
Poziom	10–14	MAGIK
Poziom	15–17	WIELKI MAGIK
Poziom	18	MISTRZ ILUZJI
Poziom	19	WIELKI MISTRZ ILUZJI
Poziom	20+	STWORZYCIEL ILUZJI

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własny pałacyk (itp.) wzbogacony o tron iluzji oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Magika). Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek itp.) oraz służbę w sile min.

10 osób na poziom Iluzjonisty powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

Przyrost współczynników (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
		20+	20+	20+		20+		10+		k5	20	2	+0

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jednorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20+	20+		10+						10+

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
1		5	4	5	2	4	+	2+			1	1/4	+

+ oznacza premiowany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ata-

ku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Iluzjonisty:

1. Umiejętność rzucania czarów iluzjonistycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z książki, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów wpisanych w znak lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po pozytywnym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablockowanie wysiania PM z danego przedmiotu/amuletu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łańcucha eksplodującego w momencie wysiania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. k100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego rzutu na 1/2 UM + 1/10 INT (trwa śr. k10 rund). Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w cieczy), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wprowadzenie PM w blokadę w celu zubożenia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu/amuletu (itp.): udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – rzut na UM powyżej 100, inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na każdy 1 pkt. (ew. połowę po udanym rzucie na energię – odp. nr 5). Jeśli rzut na UM powyżej 100 wyszedł postać niszcząca blokadę automatycznie orientuje się jaką w przybliżeniu sumę należy wydać do neutralizacji blokady. MG powinien podać tę wartość ewentualnie może ją zawyżyć o ok. 10%.

9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej książki (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po pozytywnym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga k10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru książki, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1. poziomu Iluzjonisty:

11. Tworzenie znaków magicznych (runów itp.) – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych często jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 godz.), a umagicznienie rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu (do wpisywania czaru należy użyć odpowiedniej zdolności).
12. Odporność na iluzję – Naturalna dodatkowa odporność na iluzję (odp. nr 1) pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obr. przed iluzją, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Wykrycie i identyfikacja oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia np. oczarowania, uroku, przejęcia: wymagany rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację. W przypadku nie udanej próby wykrycia musi się podjąć inna osoba. Iluzjonista po wykryciu może przeprowadzając szczegółowe badanie (rzut na sumę 1/2 MD, 1/10 INT, trwa 2k10 rund, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację) rozpoznać cechy tej sugestii itp. efektów zajmujących umysł z dokładnością do rozpoznania objawów, czasu ew. trwania, sposobu zdjęcia go itp. Jeśli rzut nie powiedzie się iluzjonista pozostaje z wiedzą jaką zdobył podczas wykrycia.
14. Zdjęcie oczarowania – Pozwala na jednorazową próbę (rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM, trwa 2k10 rund) rozproszenia dowolnej formy uroku, oczarowania, przejęcia itp.

15. Naśladowanie głosu – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (słyszanego min. przez 1 godzinę, ew. rzut na MD w celu przypomnienia sobie lub może on być również modyfikowany jeśli Iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.).
16. Trzeźwość umysłu – raz dziennie Iluzjonista może na okres 1 rundę na poziom, skupiając się, uodpornić swój umysł na wszelką iluzję i sugestię (np. ignoruje niepozytywne testy), przy czym jakiegokolwiek jego działania niwelują ten stan.
17. Trik – Pozwala na wykonanie zręcznościowej sztuczki kuglarskiej absorbującej uwagę (udane po rzucie na akt. ZR, modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki). Uwaga: Osoby przyglądające się trikowi dwukrotnie łatwiej zaskoczyć, ponadto MG może modyfikować np. reakcje widzów do Iluzjonisty (np. dwukrotny rzut na reakcję i wybór korzystniejszego).
18. Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa k10 godzin bez przerwy i wymaga k10 PM oraz rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1 pkt. na poziom zakładającego. Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznana cechą jest np. zupełnie nieznany dla Iluzjonisty czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. Uwaga: Zdolność ta może nie wystarczyć do standardowej identyfikacji cech artefaktów i tym podobnych silnych przedmiotów magicznych. MG ma prawo do modyfikowania poziomu trudności w przypadku tych przedmiotów.

Od 10. poziomu Iluzjonisty:

19. Identyfikacja iluzji – Umiejętność rozpoznawania kolejnych cech obserwowanej iluzji (itp. form magii): zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie k10 rund i wymaga rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT – 1 pkt. na poziom zakładającego iluzję i jeżeli będzie nieudany uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznana funkcja, czar lub zdolność, to Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. Uwaga: Zdolność ta może nie wystarczyć do standardowej identyfikacji cech (iluzji) artefaktów i tym podobnych silnych przedmiotów magicznych. MG ma prawo do modyfikowania poziomu trudności w przypadku tych przedmiotów.
20. Wessanie PM z iluzji – Raz dziennie umożliwia pobranie PM z określonej formy magicznej półrzeczywistej iluzji i przelania go do amuletu (o ile nie była w żaden sposób zabezpieczona przed wyssaniem PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa nieprzerwanie k10 rund). Jednorazowo Iluzjonista jest w stanie pobrać PM równowarty 10% +1% na poziom Iluzjonisty PM użytego do stworzenia tej iluzji (automatycznie ją niszcząc).

ALCHEMIK



Przynależność: Alchemik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z alchemią (czyli magią opartą na magii przemian chemicznych) i dla którego badanie tych aspektów (np. transmutacji) jest najistotniejsze.

Charakter: Każdy.

Rasy: Ludzie, ponadto Półelfy, Półorki i Gnomy, choć nie spotyka się wśród nich powyżej 15. poziomu oraz i Reptillioni, wśród których nie spotyka się Alchemików powyżej 10. poz.

Kodeks postępowania: Alchemik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i transmutacji (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało

się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymieniają, sprzedają itp.

Uwaga: Alchemik w swych badaniach najczęściej pracuje nad przetwarzaniem próbek (komponentów) z np. magicznych istot w określone, magiczne, najczęściej płynne (np. mikstury) użytkowe substancje, których użycie da np. ten sam efekt. Z tego też powodu lubią podróżować z grupami awanturników by zdobyć (przy okazji oczyścić i zakonserwować przed rozkładem) poszukiwane komponenty.

Łączenie profesji: Alchemika można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. z Rycerzem lub Iluzjonistą, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z Łowcą lub Gwardzistą.

Używana broń: Alchemicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nierzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski. **Uwaga:** W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Alchemika.

Używane zbroje: Tylko nieograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Alchemicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co Szybkość.

Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia Alchemik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Alchemicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów

magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM. **Uwaga:** Od swych nauczycieli Alchemik na drogę dostaje k5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).

Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo i często (np. po komponenty) przyłączają się do grupy awanturników. Lubią otaczać się pomocnikami (też np. Alchemikami), a także stowarzyszać się z innymi czarodziejami (głównie Alchemikami i Magami).

Tytuły:

Poziom	1–4	ADEPT ALCHEMII
Poziom	5–9	LABORANT
Poziom	10–14	MUTATOR
Poziom	15–17	WIELKI MUTATOR
Poziom	18	MISTRZ ALCHEMII
Poziom	19	WIELKI MISTRZ ALCHEMII
Poziom	20+	KSIAŻĘ ALCHEMII

Stronnicy i posiadłości: Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę np. dom, wieżę itp. wzbogaconą o pracownię oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mutatora). Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zameczek, zamek) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Alchemika powyżej 15. Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie, swobodny dostęp do komponentów (kopalnie) oraz porządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

Przyrost współczynników (jedorazowy przy tworzeniu postaci)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG (min)	LBG	ModBG
		10+		20+	10+	20+	10+			k5	20	1	+0

+ oznacza premiowany rzut k10

BG(min) oznacza minimalną biegłość

LBG oznacza liczbę początkowych biegłości na poziomie 0

ModBG oznacza modyfikator biegłości przy początkowym jej określaniu

Przyrost odporności (jedorazowy przy tworzeniu postaci)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				10+	20+	10+	10+	10+	

+ oznacza premiowany rzut k10

Przyrost współczynników (co poziom)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	DBG	BODP
1		2	2	5	4	5	2+	+			1	1/5	+

+ oznacza premiovany rzut k10

BG oznacza przyrost biegłości (w każdej nabytej)

DBG oznacza nabycie dodatkowej biegłości (1/2 – jedna wolna biegłość co dwa poziomy)

BODP oznacza bazową odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psycho-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10)

Zdolności: Każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy i wtedy można korzystać, ze wszystkich zadeklarowanych zdolności podczas następnej rundy. Jeśli, gracz będzie nagminnie deklarował zdolności (na wszelki wypadek), a później nie korzystał z nich, MG może mu tego zakazać (lub nawet zacząć naliczać opóźnienie w segmentach, traktując to jak namyślanie się postaci czego należy użyć w dalszej walce). Jeśli gracz chce użyć zdolności w danej rundzie, a wcześniej jej nie zadeklarował, może użyć najwyżej jednej takiej niezadeklarowanej zdolności podczas bieżącej rundy. Zdolności już trwające nie są liczone do ograniczeń podczas aktualnej rundy (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki w następnej. W przypadku jednego ataku następuje on raz na dwie rundy.

Uwaga: Jeśli postać nie posiada jeszcze danej zdolności profesjonalnej z powodu zbyt niskiego poziomu może próbować ją wykonać, jednak ma tylko 50% szansy w stosunku do tego, gdyby posiadała ją normalnie (zdolności 11-18). Jeśli próbuje użyć zdolności dostępnych na 10 POZ ma tylko 10% szansy (zdolności 19-20). Żeby z takiej zdolności skorzystać postać musi wykonać odpowiedni rzut procentowy, czy w ogóle jest w stanie użyć tej zdolności (żeby sprawdzić czy już np. ją kiedyś widziała lub o niej słyszała). Jeśli dany rzut wyjdzie traktuje się tą zdolność jakby postać czasowo ją posiadała, jednak bonus lub ewentualna szansa powodzenia z tej zdolności jest adekwatny do aktualnie posiadanego poziomu. Z takiej możliwości można skorzystać raz dziennie.

Od 0. poziomu Alchemika:

1. Umiejętność rzucania czarów alchemicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 pkt.): udane po rzucie na UM (ew. – k10 na krąg magii czaru w przypadku pergaminów, zwłaszcza jeśli były tworzone przez kogoś innego).
2. Wykrycie magii – trwające pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykiem badanej rzeczy w celu wyzucia emanującej z niej magii: sprawdzane rzutem na UM.
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego, trwa k10 rund z odległości ok. 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów wpisanych w znak lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadeptnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa k10 rund i jest udane po pozytywnym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną min. o 1 pkt. na poziom zakładającego. Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu/amuletu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. k100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego rzutu na 1/2 UM +1/10 INT (trwa śr. k10 rund). Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w cieczy), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wprowadzenie PM w blokadę w celu zubożnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu/amuletu (itp.): udane jeśli dało się

PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – rzut na UM powyżej 100, inaczej nieneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na każdy 1 pkt. (ew. połowę po udanym rzucie na energię – odp. nr 5). Jeśli rzut na UM powyżej 100 wyszedł postać niszcząca blokadę automatycznie orientuje się jaką w przybliżeniu sumę należy wydać do neutralizacji blokady. MG powinien podać tę wartość ewentualnie może ją zawyżyć o ok. 10%.

9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznią kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): rzut na UM powyżej 100 pkt. (trwa k10 godzin). Nieudana próba marnuje czar (ew. pergamin). Przy wpisywaniu czaru należy wydać PM, który normalnie posłużyłby do rzucenia tego czaru.
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po pozytywnym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga k10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1. poziomu Alchemika:

11. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednocześnie, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa k10 rund, wymaga k100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100 pkt. (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez k10 rund + 1 runda na poziom Alchemika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane tworzenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe). Uwaga: Alchemik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 pkt. (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
12. Odporność na trucizny – Naturalna dodatkowa odporność na trucizny (odp. nr 6) pozwalająca na wykonanie każdorazowo następnego rzutu obronnego przed trucizną, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa k10 godzin

bez przerwy i wymaga k10 PM oraz rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1 pkt. na poziom zakładającego. Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznaną cechą jest np. zupełnie nieznany dla Alchemika czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie. Uwaga: Zdolność ta może nie wystarczyć do standardowej identyfikacji cech artefaktów i tym podobnych silnych przedmiotów magicznych. MG ma prawo do modyfikowania poziomu trudności w przypadku tych przedmiotów.

14. Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala spreparować wywar (zajmuje to k100 godzin uzyskując się k10 porcji na 10 dkg ziół, wymagany jest rzut na 1/2 MD dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości zioła), który czasowo (k100 dni, ew. 10-cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Identyfikacja materii – Stwierdza (przez dotyk, przez 2k10 rund oraz rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, +ew. bonus 5 pkt. na na każde kolejne udane kiedyś badanie danej rasy), jakie dana istota albo substancja ma (o ile w ogóle są) właściwości magiczne (dotyczy to całej rasy itp.). Alchemik może przeprowadzić badanie trwające k10 godz. i wymagającego pozytywnego rzutu (na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, +ew. bonus 5 pkt. na na każde kolejne udane badanie danej rasy) co jest (np. jaki organ, narząd odpowiedzialne za cechy magiczne oraz jak można to wykorzystać jako komponent. Uwaga: Właściwości magiczne np. organów spotyka się tylko u niektórych istot posługujących się magią itp. umiejętnościami (nie dotyczy zdolności wyuczonych, przemian Półboskich itd. – ściśle zależy od rasy i MG), ponadto każda właściwość, trzeba oddzielnie sprawdzać.
16. Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga udanego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur itp.
17. Preparowanie esencji – Pozwala w odpowiednim laboratorium (suche pomieszczenie, plus szklane naczynia do ekstrakcji, podgrzewanie, czysta woda, kwas) przez 10k10 godzin wytworzyć 1 porcję magicznej esencji z 3 kg. odpowiednich magicznych komponentów, od-

powiednio uprzednio przygotowanych (np. oczyszczonych, zateżonych) o ile dobrze się to zrobiło (rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 M i 1/10 ZR). Uwaga: Jednorazowo Alchemik może przetwarzać 1 kg komponentów na 10 używanych odpowiednich naczyń, ale nie więcej niż 1 kg na poziom Alchemika.

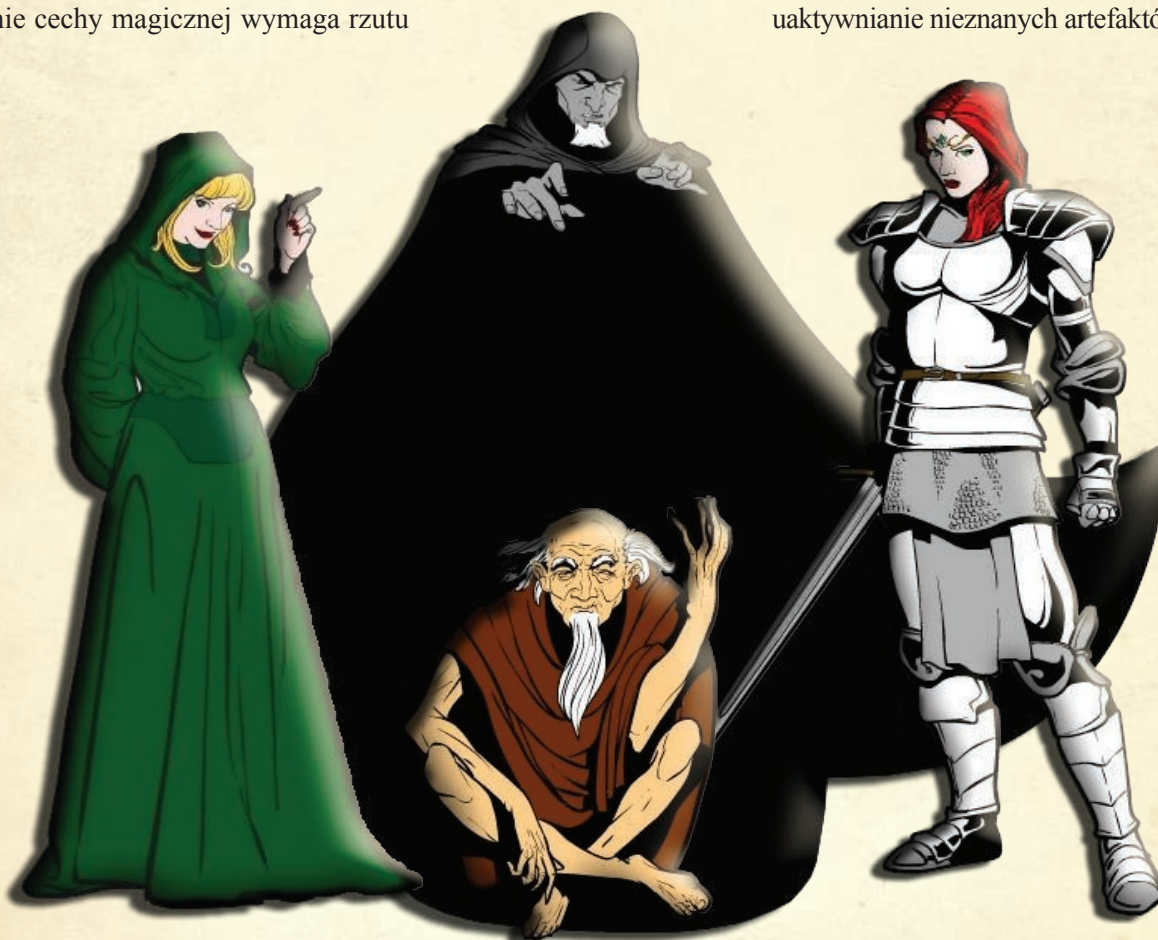
18. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji tak rozwodzić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Alchemika itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Uda się po rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz tabela Komponentów.)

Od 10. poziomu Alchemika:

19. Nadanie cechy magicznej – Pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznym i na stałe umagiczonym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Uda się nadanie cechy magicznej wymaga rzutu

na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa k10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM. Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.

20. Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i zdobyte odpowiednie dane, komponenty i inne materiały Alchemik może przez okres śr. k10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. k10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra zawartych w nim mocy. Sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi 2/10 UM +2/100 INT i 2/100 MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Alchemik), inaczej przedmiot zachowuje się niespodziewanie, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Alchemik ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów, itp.).



Specjalne podziękowania dla wszystkich, którzy pomogli przy tworzeniu tego pliku.

Wszystkie grafiki zrobione przy użyciu strony <http://www.heromachine.com/>

Niniejszy materiał powstał lata temu, ok. roku 1990.

*Został on powtórnie zredagowany i przygotowany w przystępniejszej formie.
Mamy nadzieję, że dzięki temu pomoże on propagować system Kryształ Czasu
i przyczyni się do wyjaśnienia rzeczy, które wtedy nie zostały wyjaśnione.*

Życzymy wszystkim milej lektury.



Odwiędź portal, który powstał w oparciu o system RPG „Kryształ Czasu”.

Znajdziesz tam wszystko, co udało się zgromadzić autorom portalu na temat „KC” przez wiele lat.

*Informacje jakie można tam znaleźć oparte są w głównej mierze na I edycji,
jaka ukazywała się na łamach pisma „Magia i Miecz”, a także sporo autorskich materiałów
tworzonych na bieżąco przez graczy i MG na potrzeby sesji.*



www.krysztalyczasu.pl