

ROZDZIAŁ II:

TWORZENIE NOWEGO BOHATERA

>>...A gdy przeminie Czas Bogów, przeminie i Czas Bohaterów – a wtedy nastanie Czas Śmiertelników. I zbiorą się oni w grupy, lub samotnie staną przeciwko Nowej Erze, a pójdą za nimi tłumy im podobnych. A ich ścieżki zejść się pewnego dnia we wspólną drogę. I wszyscy podążą odnaleźć Uśpioną Boginię...<<

fragment Kamiennych Tablic, „Xięga Objawień”

Wreszcie dotarliśmy do sedna sprawy, czyli do zasad opisujących stworzenie naszego alter-ego w inscenizacji KC, czyli BG. Oczywiście na analogicznych zasadach MG może tworzyć BN. Wszystko co będzie na tym etapie potrzebne to przede wszystkim **Karta Postaci** (jej wzór do powielenie znajduje się na końcu Xięgi). Oczywiście BN tworzeni dla potrzeb scenariuszy przez MG nie będą zapisywani na takich kartach – większość informacji o nich będzie wpleciona w treść scenariusza a wszystkie potrzebne o nich informacji MG będzie miał w głowie.

Tutaj zajmujemy się głównie BG. Pora przygotować więc ołówki, jakieś luźne kartki do tymczasowych przeliczeń „na brudno” i kostki (NIE! Nie te, które wygrzebałeś na cmentarzu! Te winny wrócić do ich właścicieli!!! ;-)).

Do tego momentu przedzierania się przez Xięga Bohaterów, uczestnicy powinni mieć już jakieś podstawowe zarysy bohaterów, których chcą wykreować. Jeśli nie, to przed przystąpieniem do niżej opisanych czynności niech zapoznają się z następnymi rozdziałami, szczególnie opisującymi profesje i umiejętności. MG powinien też opowiedzieć im o dostępnych dla nich rasach bohaterów. Dokładniejsze informacje o nich powinni dostać już każdy osobno po wylosowaniu bohatera. Winny to być informacje o konkretnej grupie społecznej (uwarunkowanej profesją, umiejętnościami i stanem społecznym) z której każdy przedstawiciel danej rasy się wywodzi. MG może udostępnić z rozdziału o opisie ras też inne informacje – które uzna za stosowne. Gdy już każdy będzie wiedział kim ma być jego BG, można po kolei rozpocząć ich kreację. Do dobrego tonu przyjęło się tzw. kolegium. To znaczy, że żaden z graczy nie powinien tworzyć swego bohatera samemu – obecni mają być albo inni gracze, albo chociaż MG. Robi się to po to by uniknąć późniejszych oskarżeń o faworyzowanie którychś z BG, „podbijanie” im współczynników itp. Niech wszystko będzie jawne. Zresztą doświadczeni uczestnicy czerpią przyjemność z samej gry i jej rozwoju – a nie robienia BG pakerów już na 0 POZ. Tzw. mancz i cizterstwo nie leżą w dobrym tonie. Oczywiście bardziej doświadczone osoby mają koleżeński obowiązek pomagać nowicuszom, jeśli ci gdzieś się zagubią w gąszczu zasad kreacji i tłumaczyć wszystkie wady, zalety, premie i konsekwencje. Nikomu nie wolno też nic na rzuczać. Jeśli ktoś chce powielić istniejącą w drużynie profesję/kastę – to jego wolny wybór. Oczywiście warto wtedy wytłumaczyć, że siła nie leży w identyczności ale różnorodności. Nawet profesje wydające być słabszymi mają swe przewagi w określonych sytuacjach nad całą resztą. Jeśli uczestnicy wciąż nie sprecyzowali swych bohaterów, to mogą najpierw określić ich podstawowe współczynniki a dopiero według nich wybrać resztę. MG może też mieć w odwodzie już gotowych BN i użyć ich graczom, jeśli ci nie mogą się zdecydować. Nasi przykładowi, archetypowi BN/BG znajdują się na końcu tej Xięgi.

Tworzenie nowych postaci normalnie przebiega wg następującej kolejności:

Określenie tzw. archetypu: wybór rasy, płci i orientacji, wyglądu, także wzrostu, wagi i początkowego wieku, potem charakteru predestynowanego i profesji;

Określenie pochodzenia: czyli z jakiej warstwy społeczeństwa wywodzi się nasz BG i gdzie się urodził.

Określenie współczynników: wylosowanie / zbilansowanie dobrych i słabych stron postaci.

Wylosowanie ułomności / cech nadprzyrodzonych: sprawdzimy w tym momencie czy Bezmiary Wszechświata KC były dla bohatera łaskawe czy nie.

Wybór umiejętności: określamy co takiego potrafi robić BG – jakich zawodów, umiejętności ogólnych się wyuczył, w którym kierunku rozwinął zdolności profesyjne i jakiej broni umie używać.

Obliczenie wstępnego doświadczenia: policzymy w którym roku swego życia BG pojawia się „na scenie” i jakiego doświadczenia (w PD) zdążył nabrać.

Życiorys: czyli fabularne uwarunkowanie naszego herosa w świecie KC – co do tej pory robił, co robi teraz i co będzie robił w przyszłości.

OKREŚLENIE ARCHETYPU



Z początku nie musimy wiedzieć dokładnie co nasza postać będzie robiła w uniwersum KC. Jak już ustaliliśmy, najważniejsze jest mieć koncepcję, ogólną ideę. Szczegółami zajmujemy się przy opisie kolejnych kroków – wtedy będziemy musieli dokonywać konkretnych wyborów. Każda z 6 kast występujących w społeczeństwie istot inteligentnych w Kryształach Czasu zajmuje się jakąś specyficzną dziedziną życia co daje

mnóstwo możliwości. To czy chcemy wcielić się w osobnika władającego magią, zajmującego się krzewieniem wiary albo może raczej pasuje nam odgrywanie tajnego agenta w służbie Katanów zależy tylko od naszych preferencji. Może to być równie dobrze nobliwy myśliciel zajmujący się dziejopisarstwem, rycerz – hulaka co i polujący na potwory charakternik. Póki co zajmiemy się bardziej „osobistymi” szczegółami BG...

RASA I PŁEĆ

Uniwersum KC zamieszkane jest przez niezliczone gatunki istnień, jedne mniej inne bardziej potężne od reszty. Niektórych pewnie nie spotka się w ciągu całego życia, na inne można się natknąć co dzień. Spośród tych wszystkich stworzeń do dyspozycji graczy są praktycznie wszystkie spotykane rasy inteligentne. Oczywiście MG może dopuścić sytuację wykreowania postaci będącej np. potworem albo istotą magiczną – ale może to naruszyć równowagę inscenizacji, gdyż reszta drużyny może nie przeżyć spotkania z potencjalnymi wrogami takiego BG. Polecamy to rozwiązanie zaawansowanym i doświadczonym uczestnikom – szukającym wrażeń i lubiących eksperymentować. To samo tyczy się graczy-nowicjuszy. MG powinien im zasugerować wybranie ras-przeciętników, ponieważ niektóre rasy i ich plemiona/podgatunki mają potężniejsze moce, lepsze „znajomości” itp., ale znacznie trudniej się je odgrywa. Niech najpierw uczestnik wcieli się w zwykłego orka, lub półorka a dopiero następnym razem bierze sobie potężnego Uruk-Haj albo Malauka.

Poza tym wcielenie się w niektóre z podgatunków wymaga legitymowaniem się wyższym urodzeniem – ponieważ one właśnie stanowią elitę społeczeństwa danej rasy. Lub na odwrót – nie spotyka się niektórych plemion wśród wyższych warstw społecznych – bo np. są wyrzutkami społeczeństwa. I na koniec najważniejsza sprawa – niektórych z ras inteligentnych w ogóle nie polecamy jako podstawa do kreacji bohatera – np. Smoków Wielkich czy wszelkich odmieńców (lykantopy, martwiaki) bo może to zbyt skomplikować sytuację. Jest to dopuszczalne ale tylko jeśli wszyscy się zgodzą i będą świadomi komplikacji jakie to przyniesie. Poza tym taka inscenizacja z drużyną w składzie: smok, wilkołak, wampir, półdemon i do tego jeszcze np. goblini szaman może nabrać nowych, interesujących walorów – jeśli nie liczyć, że większość „normalsów” ucieknie na samą wieść o zbliżaniu się takiej kompanii :-).

Konkretnie można grać następującymi rasami (w nawiasach podano plemiona i podgatunki dostępne w KC):

- **Rodzaj ludzki** (ludzie, tryglodyci, ogre)
- **Elfy** (leśne, morskie, złote, śnieżne, ciemne, półelfy)
- **Orkowie** (zwykli, Uruki, półorki)
- **Olbrzymi** (skalni, mgliści, półolbrzymi, malucy)
- **Krasnoludy** (pospolici, biali, ciemni, oraz krzatowie)
- **Gnomy** (normalni, pichtowie dzicy, wyniośli i chochliki)
- **Niziołki**

- **Jaszczurowie** (reptyliony, lizardowie, zaladyni, zaurusowie, gamegoni)
- **Szevalowie** (driady, kamiukowie i centaury)
- **Archoni**
- **Trytonowie** (niebiescy i czarni)
- **Chimerzy** (krogulcy i gorgole)
- **Smoki Mniejsze** (błotne, bagienne, jaskiniowe)

Jak już wspomniano – opisy tych ras znajdują się w osobnym rozdziale. Tam też wymieniono ich współczynniki, premie i ograniczenia. W tym rozdziale te informacje będą pogrupowane w odpowiednich tabelkach – umieszczonych przy krokach kreacji, gdy będą potrzebne.

Następny krok jest chyba oczywisty. Płcie są 2 – kobiety i mężczyźni (i tak będą dalej w Xiegach określani tzn. ork-kobieta, elf-mężczyzna – zamiast orczyca albo elf płci męskiej; oczywiście w świecie inscenizacji funkcjonują nazwy potoczne). Zdarzają się rasy obojnicze albo „bezpłciowe” – są jednak rzadkością i takie szczegóły będą podane przy opisie ich społeczeństwa. Z dostępnych graczom ras tylko Archoni są hermafrodytyczni.

Jeżeli rasa „dysponuje” rozdzielnopłciowością to ostatnim krokiem będzie określenie orientacji seksualnej – czyli wybranie do której płci BG będzie czuł pociąg. Są takie trzy:

- Heteroseksualizm – pociąg płciowy do płci przeciwne
- Homoseksualizm – do swojej własnej płci
- Biseksualizm – do obojga płci

Jest punkt dosyć istotny – i zapewne niektórych zdziwi możliwość jego wyboru. W końcu orientacja jest uwarunkowana genetycznie. Także w poprzednich edycjach odmienna orientacja była losowana jako jedna z możliwych ułomności. W prawdziwym jednak świecie homoseksualizm nie jest uznawany za chorobę czy zboczenie (jak zoofilia albo nekrofilia), nie ma więc żadnych naukowych podstaw by nie stosować tej prawidłowości i w KC.

Poza tym jest jeszcze jedna, ważniejsza kwestia. Utało się w RPG by tematy i sferę związaną z seksem i intymnością traktować bardzo delikatnie, z wyważeniem, są to bowiem zagadnienia dotyczące naszej prywatności. Dlatego uczestnicy powinni się umówić do jakich granic mogą się posuwać w interakcji i opisach sytuacyjnych by nikogo ze zgromadzonych nie urazić. Należy tak robić by uniknąć dyskomfortu psychicznego i zażenowania – stąd też zmuszanie kogoś do gry homoseksualistą, gdyby wylosował taką ułomność, mogłoby być kłopotliwe.

WZROST I WAGA

Są to pomocnicze (choć nie bez wpływu na mechanikę inscenizacji) parametry, których określenie przybliży nam wygląd zewnętrzny postaci. Możemy dokonać własnego wyboru lub posłużyć się poniższą tabelką.

Podaje ona wartości graniczne pomiędzy, którymi oscylują oba wymiary dla każdej z ras. Co prawda jeżeli jest napisane, że jakaś wartość jest skrajna, nie oznacza

to, że nie mogą istnieć bohaterowie przekraczający te wartości. Po prostu są to bardzo rzadkie przypadki – i jeśli zostaną wybrane to należy je odpowiednio umotywić. Jeśli uczestnicy zgodzą się losować – to praktycznie może zaistnieć taka sytuacja tylko po otrzymaniu ułomności/cechy nadnaturalnej (np. karzeł).

Tabela IIa: Wzrost i Waga

Rasa	Wzrost			Waga		
	min	śr.	max	min	śr.	max
Ludzie	150	170-180	200	50	70-80	100
Ogre	175	195-205	225	100	120-130	150
Tryglodyci	135	155-165	185	65	85-95	115
Półelfy	150	170-180	200	50	70-80	100
Elfy Leśne	160	180-190	210	40	60-70	90
Elfy Morskie	155	175-185	205	35	55-65	85
Elfy Złote	170	190-200	220	45	65-75	95
Elfy Śnieżne	170	190-200	220	45	65-75	95
Elfy Ciemne	165	185-195	215	50	70-80	100
Półorki	150	170-180	200	50	70-80	100
Orki	150	170-180	200	50	70-80	100
Uruk-hai	180	200-210	230	80	100-110	130
Uruk-jar	165	185-195	215	65	85-95	115
Uruk-tan	170	190-200	220	70	90-100	120
Uruk-har	190	210-220	240	100	120-130	150
Półolbrzymy	180	200-210	230	80	100-110	130
Olbrzymy S.	350	370-380	400	350	550-650	850
Olbrzymy M.	330	350-360	380	300	500-600	800
Malaukowie	200	220-230	250	100	180-220	300
Malau. Błęk.	195	215-225	245	95	170-210	285
Krasnoludy	100	120-130	150	50	70-80	100
Krzatowie	120	140-150	170	45	65-75	95
Krasn. Białe	105	125-135	155	55	75-85	105
K. Ciemne	110	130-140	160	60	80-90	110
Gnomy	100	120-130	150	50	70-80	100
Chochliki	110	130-140	160	25	45-55	75
Piktowie Dz.	120	140-150	170	40	60-70	90
Piktowie W.	105	125-135	155	30	50-60	80
Niziołki	90	110-120	140	30	50-60	80
Reptyliony	150	170-180	200	55	75-85	105
Lizardowie	150	170-180	200	50	70-80	100
Zaladyni	110	130-140	160	30	50-60	80
Zaurusowie	190	210-220	240	100	120-130	150
Gamegoni	140	160-170	190	75	95-105	125
Centaury	160	180-190	210	525	735-840	1050
Kamiukowie	175	195-205	225	660	810-910	1110
Driady	165	185-195	215	530	730-830	930
Krogulce	300	320-330	350	250	350-400	500
Gorgony	190	210-220	240	100	140-160	200
Archoni	175	195-205	225	100	120-130	150
Trytoni Nieb.	210	230-240	260	120	140-150	170
Trytoni Czrn.	160	180-190	210	70	90-100	120
Sm. Błotne	300	420-480	600	100	220-280	400
Sm. Bagien.	530	650-710	830	250	370-430	550
Sm. Jaskin.	250	370-430	550	80	200-260	380

Podane w tabeli wartości są średnimi dla mężczyzn – kobiety bywają (średnio) 10cm niższe i 10kg lżejsze. Wyjątek stanowią kobiety olbrzymów, wszystkich uruków, chimerów i pichtów – gdzie jest na odwrót.



Jeszcze słowo odnośnie istot bardzo wielkich, gdzie losowanie (chodzi o wagę; wzrost tylko u smoków) w/g zasad przedstawionych poniżej może wydawać się nieproporcjonalne. Dlatego u szewałów i olbrzymów mnożymy wszystko x10, u smoków x6 a u malauków x4.

Tabela IIb: Interpret. wyników rzutów wzrostu/wagi

Rzut 1k100	Modyfikacje wartości
01-20	wzrost/waga są większe od wielkości minimalnej o wynik wykonanego przed chwilą rzutu 1k100; w przypadku wagi taka niedowaga (różnica między końcowym wynikiem a dolną wartością średniej wagi) skutkuje obniżeniem ŻYW i SF o 1pkt/1kg oraz analogicznym zwiększeniem ZR i SZ;
21-80	do dolnej granicy średniej wielkości dodajemy liczbę jedności wykonanego rzutu;
81-99	do górnej granicy średniej wielkości dodajemy: (wynik rzutu minus 80); odnośnie wagi w tym przedziale mamy do czynienia z nadwagą (równiej w kg w/w modyfikatorowi) – obniża ZR i SZ o 1pkt/1kg i analogicznie zwiększa ŻYW i SF. Podobnie postępujemy w poniższym przypadku – tylko do nadwagi należy wtedy doliczyć różnicę 20kg między górną średnią a maksymalnym pułapem;
00	wykonujemy premiovany rzut 1k10 i dodajemy otrzymaną wartość do maksymalnej wartości.

Jeśli ktoś chce może dodatkowo określić przez losowanie (lub w oparciu o już wylosowane wartości) wymiary „męskości” i „kobiecości”. Można to – przy odrobinie inwencji – wykonać paroma rzutami 10k10 (kobiety) lub 2k10 (mężczyźni) dlatego nie będziemy się rozpisywać podawaniem dodatkowych tabel. ;-)

CHARAKTER

Przyszła pora na podjęcie najważniejszej decyzji rzutu na całą przyszłość postaci. Wszystkie możliwe opcje, aspekty i konsekwencje związane z charakterem zostały już opisane na końcu rozdziału pierwszego. Wybierając charakter należy pamiętać, że niektóre profesje wymagają ściśle określonego charakteru (zadnych odstępstw!), a w dodatku osoby chcące odgrywać religijnych bohaterów muszą mieć na względzie także etos swego boga i rodzaje charakterów dopuszczane przez jego religię. I to o czym już była mowa na początku – drużyna powinna mieć charaktery chociaż częściowo do siebie zbliżone, a w każdym razie by nie było w niej charakterów skrajnie przeciwnych (np. prw-dob i cht-zły).

Co Esencji – czyli charakteru zjawiskowego – to wartość każdej w podstaw jest na razie równa 0. Oczywiście poza tymi 2 podstawami, które obraliśmy na części składowe naszego charakteru predestynowanego. Każda z nich ma bowiem wartość 1 punktu. Wiąż się to z tym – że pomimo naszego BG nikt „w wielkim świecie” nie zna, to jednak dokonał już pewnych osobistych wyborów życiowych mających ściśle związek z charakterem (choćby dokonany za chwilę wybór profesji czy wiary).

PROFESJA

Dokładny opis wyboru profesji znajduje się w następnym rozdziale. Tam także znajdują się informacje dotyczące odgrywania postaci wieloklasowych – należy się z nimi dokładnie zapoznać. W szczególności zaś z wykazami obrazującymi możliwe kombinacje profesyjne i rasowe – bo wśród niektórych ras nie spotyka się przedstawicieli niektórych profesji. Także niektóre profesje związane są z odpowiednim, wysokim pochodzeniem społecznym (rycerze czy klerkowie). Należy także pamiętać by w drużynie nie znaleźli się członkowie antagonistycznych profesji. Istota niektórych polega bowiem na „eksterminacji” wrogich kast/profesji. Jeśli w jednej drużynie znajdzie się barbarzyńca i jakiś czarodziej, paladyn i czarny rycerz, czarnoksiężnik i nekroskop albo prawnik i ktokolwiek z kasty złodziejskiej – to konflikt jej pewny i może szybko doprowadzić do rozpadu całego zespołu. Trzeba dlatego uważnie czytać opisy profesji i ich kodeksy postępowania.

POCHODZENIE BOHATERA

Są to cechy, których raczej nie będziemy mogli wybrać, gdyż także w prawdziwym świecie nie mamy na to wpływu, w jakiej rodzinie się urodzimy i w którym miejscu na świecie. Oczywiście, pod pewnymi względami MG może się zgodzić na dobrowolny wybór pochodzenia społecznego i miejsca urodzenia, o czym będzie poniżej.

POCHODZENIE SPOŁECZNE

To nim w pierwszej kolejności powinniśmy się zająć. Jest to wybitnie „zewnątrzny” parametr, który możemy ustalić rzutem 1k100 z zamieszczonej niżej tabeli.

Spółeczeństwo w którym przyjdzie żyć BG jest bardzo zróżnicowane, ponieważ obok wielkich, starożytnych imperiów wyrastają co pewien czas mniejsze, udzielne księstwa i królestwa, a w niektórych regionach świata można się natknąć na instytucje państwowe o typowo nowożytnych cechach, jak federacjonizm czy konstytucjonalizm. Z drugiej strony żyje olbrzymia liczba istot nie mających styczności z cywilizacją – posługująca się wciąż społecznymi wytworami kultur pierwotnych, żyjąca w strukturach plemiennych lub wspólnotowych. Ponieważ uznaje się, że większość bohaterów będzie się wywodzić z regionów o silnych wpływach feudalnych, zastosujemy klasyczny feudalny podział na trzy klasy (z podklasami).

Pamiętać jednak trzeba, że Imperium Katanów – w której to krainie będzie się działa większość przygód, nie jest państwem całkowicie feudalnym. Istnieją bowiem silne samorządy lokalne i kastowe, rozbudowana administracja i wielka różnorodność rasowa. Feudalizm w Imperium jest wpływem ludzkiej kultury na orkową władzę i został przyjęty tylko dla względów formalnych – by jakoś „skatalogować” obywateli. Orki więc przywiązują do tytułów wagę jedynie formalną, są istotami czynu a nie konwensu. Z drugiej jednak strony wpływy społeczeństw feudalnych można spotkać wszędzie poza imperium, dlatego też nieprzestrzeganie przez BG etykiety klasowej może im czasem zaszkodzić. Z zupełnie inną sytuacją mamy do czynienia w społeczeństwach takich np. elfów – gdzie istnieje tylko rozgraniczenie na Wolną Wspólnotę i elity Domów.

Krasnoludy zaś cechuje kolektywistyczny charakter społeczny – z przywództwem elekcyjnego króla, którym zostaje najdzielniejszy i najmądrzejszy z brodaczy, zaś prawie każdy członek plemienia zajmuje się jakimś rzemiosłem, nawet jeśli jest bogaczem. Na końcu tego kalejdoskopu mamy jeszcze społeczeństwa niziołków i gnomów – nacechowane egalitaryzmem. Tam dążenie do luksusu, władzy i splendoru może być poczytane za brak dobrego wychowania i równowagi psychicznej. Dlatego też w przypadku BG wywodzących się z nie-feudalnych społeczeństw tabela losowania pochodzenia pomoże nam głównie do ustalenia statusu majątkowego, a nie tytułów i prestiżu.

MG nie powinien też pozwalać graczom na nadmierne wykorzystywanie wysokiego urodzenia. Wyższe klasy mogą sobie na więcej pozwolić, ale inscenizacja nie powinna polegać na tym by każdy problem rozwiązywać za pieniądze i po znajomościach rodziców. Może być to czasem interesujące – szczególnie podczas typowo „dworskich” przygód ale nie powinno stać się regułą. Z „ojca na syna” dobrze przechodzi tylko majątek. Na uznanie i respekt trzeba sobie zapracować samemu.

Zresztą każda klasa społeczna będzie dysponować bardzo specyficznymi „znajomościami” i „prestżem”. Znajomość slumsów niejednokrotnie chłopu może pomóc uniknąć zasadzki rabusi w której pierwszy lepszy „mospanek” dałby gardła albo dupy :-). To w jakiej rodzinie urodził się bohater będzie też miało decydujący wpływ na jego maniery, ogładę, styl życia a nawet mentalność. Żadne zasady w tej Xiędze tego nie sprecyzują. Tu musi zadziałać już inwencja i kreatywność uczestników. A MG powinien docenić to, jeśli będą się naprawdę starać.

Jeśli chodzi o rozwój statusu społecznego – to jest oczywiste, że z chwilą awansu na wysokie POZ postać bohatera będzie zyskiwała coraz większy rozgłos i splendor. Te zaś mogą iść w parze z nadawaniem nowych tytułów – i tak prosty chłop gwardzista może awansować do klasy średniej, a nawet zostać dowódcą Kohorty lub Legionu – co też automatycznie może mu zapewnić jeden z niższych tytułów szlacheckich i odpowiednie nadania majątkowe. Ogólnie nie istnieje w świecie tendencja do „elitaryzmu” szlachty. I choć często taki nuworysz może spotkać się z szykanami towarzyskimi – hojni władcy zawsze mają w zwyczaju awansować swe wierne sługi do wyższej klasy społecznej. Czasami będzie to wręcz konieczne – by np. wytłumaczyć obecność królewskiego szpiega na królewskim dworze – w dodatku zawsze w towarzystwie samego władcy. Ten mechanizm może zadziałać także w drugą stronę. Pewne niecne uczynki przeciwko porządkowi, prawu, państwu lub wspólnotie plemiennej mogą zostać uznane za „zradę stanu” i zakończyć się – degradacją społeczną, odebraniem majątku lub wygnaniem. Ktoś zawsze może naszego nieostroznego BG wplątać w zawiłą intrygę, mogącą zagrozić mu publiczną kaźnią. By od niej uciec i dowieść swej niewinności będzie musiał pokonać niejedną przeciwność losu. Dla prowadzącego może to być temat-rzeka na nowe scenariusze albo i nawet całą kampanię.

Niektóre profesje wymagają odpowiedniego pochodzenia społecznego. Pół biedy jeśli wszyscy zgodzili się na dobrowolny wybór klasy. Gorzej jeśli

ktos zapragnął odgrywać znawcę praw albo rycerza – a tu nagle wylosował chamskie pochodzenie. Ponieważ nie może dojść do niesprawiedliwej sytuacji by jedni losowali a innym dano wybór pochodzenia społecznego, jest inne wyjście z tego impasu. Należy po prostu uznać, że BG posiada najniższe, wymagane dla danej profesji pochodzenie – jednak majątek określamy wtedy wg wcześniej wylosowanej klasy.

Jeżeli zaś wylosujemy zbyt wysoką klasę społeczną – to możemy się dobrowolnie zdegradować do niższego stanu – jednak tu majątek otrzymujemy już „po degradacji” a więc zgodnie z wybraną klasą. Jest to nawet zalecane jeśli nagle okaże się, że w drużynie składającej się z samych chłopów pojawia się np. czarodziej z książęcego rodu. Po takiej dobrowolnej degradacji MG może po prostu uznać, że BG ma „dojścia” do tej klasy którą wylosował najpierw i potrafi się łatwiej porozumiewać z przedstawicielami wyższych stanów niż inni.



Prezentowany w poniższej tabeli rozkład nie odpowiada oczywiście rzeczywistemu obrazowi społeczeństwa Orchii, a jedynie określa przekrój przez grupę społeczną z której wywodzą się poszukiwacze przygód.

Tabela IIc: Rzuty na klasy społeczne

1k100

Pochodzenie i roczny dochód

BIEDOTA – brak tytułów, a przydomek zwykle zastępuje nazwisko;

01-05 **Niższa Klasa Niższa** – najniższy stan, tzw. lumpenproletariat, najuboższe chłopstwo i margines społeczny o rocznym dochodzie 1k10 sztł; -15 CH*

06-10 **Średnia Klasa Niższa** – przeciętni kmiecie, miejski proletariat o rocznym dochodzie 2k10 sztł; -10 CH*

11-15 **Wyższa Klasa Niższa** – bogaci chłopci, wójtowie, sołtysi, część rzemieślników miejskich o rocznym dochodzie 5k10 sztł; -5CH*

MIESZCZAŃSTWO – wśród orkowego władztwa posługują się tytułem „El”, mogą go stawiać przed imieniem lub przed tzw. mianem (czymś w rodzaju nazwiska);

16-35 **Niższa Klasa Średnia** – ubodzy rzemieślnicy, wyższy proletariat z dochodem rocznym 1k50 sztł;

36-55 **Średnia Klasa Średnia** – drobnomieszczacństwo, nadzorcy, niski aparat urzędniczy z dochodem rocznym 1k100 sztł;

56-75 **Wyższa Klasa Średnia** – wielkomiejska burżuazja,

kupcy, właściciele manufaktur i warsztatów, przychód roczny 2k100 sztł;

SZLACHTA – wśród orków używają tytułu tan, mają typowe nazwiska rodowe (składnia zależna od krainy pochodzenia);

76-85 **Niższa Klasa Wyższa** – tzw. szlachta gołota na zaścianku o dwóch krowach i rozpadającym się dworku z dochodem rocznym 2k50 sztł;

86-90 **Średnia Klasa Wyższa** – patrycjusze, typowa szlachta miejsko-wiejska, przychód roczny 2k100 sztł;

91-95 **Wyższa Klasa Wyższa** – arystokracja, „karmazyni”, wysocy urzędnicy państwowi, hrabiowie, grafowie, burgrabiowie, z dochodem rocznym 5k100 sztł; +10 CH*;

96-00 **Elita Władzy** – członkowie rodów panujących, mogą zwykle używać wymiennych tytułów dla tan (książe, baron, czy hyrtan), mają roczny dochód 10k100 sztł; +20 CH*;

* - premie CH dotyczą tylko poruszania się w społeczeństwie feudalnym i poza nim nie mają znaczenia, dlatego też nie należy ich dopisywać do bazowej wielkości CH, tylko pamiętać o tych modyfikatorach podczas testów.

MAJĄTEK POCZĄTKOWY

Chyba najbardziej istotny będzie dla wszystkich nowicjuszy – bo nie mając innych, stałych źródeł dochodu będą musieli na nim z początku polegać by się odpowiednio wyposażyc i „ustawić”. W zależności czy losowaliśmy czy określaliśmy samodzielnie pochodzenie społeczne mamy dwie możliwości:

Z ROCZNEGO DOCHODU

Jeśli losowaliśmy, to także i majątek początkowy losujemy wg wzoru podanego przy rocznym dochodzie. Roczny dochód losujemy tylko raz (a nie co roku od nowa) gdyż będzie to zazwyczaj jakoś forma spadku lub dotychczasowego majątku przynosząca nam stały dochód.

Gracz w uzgodnieniu z MG powinien ustalić skąd pochodzą owe pieniądze i jak będzie je co roku otrzymywał. To może być np. dana komuś w dzierżawę farma na wsi, renta po ojcu-żołnierzu albo spadek na koncie w banku, z którego będziemy co pewien czas wypłacać określoną rocznym dochodem sumę. Oczywiście BG nie kieruje tym majątkiem osobiście – no bo wtedy należało by się zająć symulowaniem zarządzania a nie wyruszaniem na kolejne przygody (chyba, że majątkiem jest strażnica w dzicy albo piracki galeon :-)).

Każdy BG rozpoczyna więc grę ze swoim majątkiem początkowym, wytartą szmatą na tyłku zwaną przezeń ubraniami oraz czasami dodatkowym ekwipunkiem, zależnym od profesji. Poza tym, całą resztę musi zakupić sam. Szukając dodatkowych funduszy, bohater może zarządzić sprzedaż swojego majątku. Za to otrzyma równowartość 10 rocznych dochodów. Jeśli potrafi się targować, to może otrzymać więcej (jednak nie więcej niż 20 rocznych dochodów). Może też wynająć fachowca (lub poprosić drużynowego kupca) – z tym, że część pieniędzy będzie musiał przeznaczyć na jego wynagrodzenie. Tylko należy pamiętać, iż kupiec otrzymuje PD za to co wytarguje. Może to doprowadzić do sytuacji, w której już na starcie wyprzedzi resztę drużyny o kilka POZ. Dlatego niedoświadczonym uczestnikom nie jest zalecane losowanie początkowego majątku – by nie burzyć równowagi inscenizacji...

KAŻDEMU PO RÓWNO

Jeśli wszyscy uczestnicy mieli swobodny wybór pochodzenia – to właśnie tą opcję zalecamy do określenia początkowego majątku. Nie będą bowiem wystawieni na pokusę wybierania Elit Władzy :-). Czasami też wykorzystać można tą opcję, gdy już losowaliśmy pochodzenie – i np. doszło do zbyt dużego rozwarstwienia majątkowego.

Każdemu z BG przyznajemy po prostu pewną określoną ilość waluty na zakup ekwipunku. Suma w granicach 150-200 sztłł powinna wystarczyć. Wszystkie pieniądze nie wydane na ekwipunek nie zostają zagospodarowane – przepadają. Poza tym każdy BG zaczyna grę z sumą 10k10 sztuk srebra i 3k6 sztuk złota (w niektórych rejonach srebro ma wartość wyższą od złota – więc należy o tym pamiętać i nie zapisywać całej pozyskiwanej, teraz lub w przyszłości, srebrnej waluty os razu w ekwiwalencie złota) na drobne wydatki (nocleg, żywność).

Niektóre profesje pomimo tego zawsze będą miały zbyt mało pieniędzy na zakup wszystkiego co potrzeba. Np. rycerz powinien mieć zbroję i rumaka bojowego, a alchemik warsztat chemiczny. Dlatego MG może po prostu uznać, że zamiast pieniędzy na ekwipunek tacy bohaterowie otrzymują jakieś stare egzemplarze potrzebnego wyposażenia: np. zdychającą chabętę, pordzewiały napierśnik i otłuczony hełm, albo jakiś przenośny zestawik do ekstrakcji. Na pierwszą przygodę powinno im to wystarczyć – i zmotywuje to ich do lepszego działania.

POCHODZENIE GEOGRAFICZNE

Gdzie się nasz BG urodził? Można to określić na samym końcu w życiorysie – jednak równie dobrze – jeśli uczestnicy nie mają sprecyzowanych poglądów na miejsce urodzenia swoich herosów, można skorzystać z tabelki.

Większość początkujących awanturników będzie wywodzić się z Archipelagu Centralnego – Macierzy i tu przeżyje pewnie większość swoich przygód. Doświadczeni uczestnicy mogą pokusić się o wykreowanie bohaterów pochodzących z innych archipelagów – wtedy można założyć, że przybyli na Macierz w poszukiwaniu nowych przygód, lub po prostu zostali do tego zmuszeni.

Tak czy inaczej na początku wszyscy pewnie spotkają się na najważniejszej i największej – stołecznej wyspie Centralnego Archipelagu, tj. na Orkusie Wielkim. I tej właśnie wyspy będzie tyczyć się tabelka. To, że pochodzą z różnych miast nie musi od razu oznaczać, że by rozpocząć przygodę, wprawdzie trzeba będzie zjeździć pół archipelagu by wszyscy się nawzajem podnajądowali. MG już we własnym zakresie ustali, gdzie przy pierwszym scenariuszu spotkają się drogi naszych awanturników. W końcu sami mogą to ustalić zaznaczając odpowiednie fragmenty Życiorysie.

Tabela IId: Rzut na miejsce urodzenia

1k100	Miasto
01-16	Ostrogar
17-25	Get-Warr-Gar
26-30	Ranhar-Gar
31-34	Ora-Gar
35-38	Gasta
39-42	Olgrión
43-45	Tagara Ciemna
46-48	Ongir-Gar

49-51	Aria-Gar
52-54	Inchra-Gar
55-56	Tagara Szara
57-58	Tagara Biała
59-60	Ogragar
61-62	Tagar-Dur
63-80	Rejony Orcusa oddalone od miast – wsie, podmiejskie posiadłości, nawet tereny dzikie i niezamieszkałe;
81-99	wyspy, leżące wokół Orcusa; tutaj o miejscu urodzenia będzie decydowała głównie rasa BG – należy uznać że pochodzi ze swej ojczystej krainy np. Walgar dla jaszczurów czy Tabadan dla ludzi. Jeśli MG/gracz chce określić z którego konkretnie miasta/rejonu się wywodzi;
100	postać nie wie, gdzie się urodziła, lub pochodzi z innej krainy – z jednego z pozostałych archipelagów – tu już MG musi ustalić skąd, jeśli np. będzie mu tak wygodnie dla toku prowadzonej przygody;

Dokładne opisy krain – tych poniższych i wielu innych znajdują się w **Xiędze Konwencji** i tam uczestnicy powinni szukać dodatkowych informacji o swym miejscu urodzenia. Może to mieć wpływ na wiele rzeczy. Np. możliwość wyuczenia się pewnych umiejętności. Jak ktoś całe życie do tej pory spędził w górach albo na pustyni, niech nie liczy, że nauczy się pływać albo kierować statkiem. Poza tym w miejscu urodzenia zawsze jest większa szansa, że ktoś nas pozna, zawsze też będziemy tam mieli jakieś kontakty – już nie mówiąc o takich oczywistych rzeczach jak znajomość tej okolicy.

Rasy bardzo egzotyczne jak smoki, trytoni, szevalowie itp. raczej pomijają tą sekcję – swoje miejsce urodzenia określają na podstawie największego skupiska swej rasy w odniesieniu do najbliższego rejonu cywilizowanego jednego lub wszystkich BG. Mogą też wybrać jedno z już wylosowanych przez innego BG miast/rejonów – jeśli istnieje prawdopodobieństwo, że spotyka się tam ich pobratymców (np. jaskiniowe smoki często pracują dla krasnoludów w ich kopalniach a driady i centaury chętnie przebywają w leśnych miastach elfów).

OKREŚLENIE WSPÓŁCZYNNIKÓW

Mając już dokładnie określoną rasę, profesję, wymiary, i pochodzenie możemy przystąpić do najważniejszego i budzącego największe emocje w RPG procesu kreacji.

BAZOWE WIELKOŚCI

Podstawą wszystkich wartości są te zależne od rasy (Tabela IIe). Należy je na razie spisać na osobną kartkę, gdyż będziemy je modyfikować w zależności od posiadłej profesji, rzutów losowych a na końcu zdolności i umiejętności.

Jeżeli przy którejś rasie jakiś współczynnik oznaczony jest konkretną wartością i znacznikiem „+” oznacza to dodatkowy, premiovany rzut 1k10 by określić bazową wielkość parametru. Należy to zrobić właśnie teraz – przed dalszymi losowaniami.

LOSOWANIE

Przeczytaj dokładnie poniższy ustęp zanim zabierecie się za rzucanie kostkami i modyfikowanie bazowych wartości.

Przed wszystkim nasz indywidualny charakter BG określimy serią rzutów 1k50 na każdy ze współczynników głównych. **Nie robimy „dorzutu” dla**

Tabela IIe: Bazowe współczynniki ras

Rasa	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Wi	OB/WYP
Ludzie	100/90	100/90	35/35	25/25	60/60	70/70	++	40/40	20/20	10	-
Ogre	240/220	140/130	20/20	20/30	30/50	30/60	++	10/50	20/20	10	12; 50/40/30
Tryglod.	200/200	165/165	30/30	30/30	10/10	20/20	++	5/5	10/15	-	15 20/45/60
Półelfy	90/80	90/90	40/40	35/40	70/75	60/55	45/45	35/35	30/45	-	-
Elfy L.	80/65	80/75	55/55	40/45	80/80	50/40	60/50	30/30	50/60	-	-
Elfy M.	70/70	95/85	50/50	50/55	65/65	65/65	++	40/40	40/50	-	2; 10/10/10
Elfy Zł.	90/90	85/85	45/45	30/30	80/80	70/70	60/60	50/50	60/70	10	5; 10/10/10
Elfy Śn.	90/80	90/85	55/55	50/45	80/80	60/50	45/35	30/30	45/60	-	-
Elfy C.	80/80	100/85	50/45	40/40	70/60	40/40	++	30/40	25/50	10	-
Półorki	120/115	120/120	30/40	30/40	45/40	55/55	35/30	15/15	10/20	-	-
Orki	130/130	130/120	20/20	20/20	30/15	40/50	25/25	10/10	5/15	-	-
Uruk-hai	150/150	150/150	30/30	40/40	40/50	60/70	10/5	40/50	25/40	10	5; 20/20/20
Uruk-jar	140/140	140/130	25/30	35/30	60/70	60/60	50/50	30/30	20/40	-	2; 10/10/10
uruk-tan	170/165	180/180	40/30	50/30	45/35	20/20	20/40	50/40	30/60	-	5; 20/20/20
uruk-har	180/180	200/180	10/10	30/50	20/20	20/20	10/10	10/35	5/40	-	5; 25/25/25
Półob.	150/145	150/130	10/20	40/40	30/40	40/40	10/10	20/20	40/30	-	5; 20/20/20
Olbrz. S.	650/660	530/500	5/10	50/40	20/20	30/35	5/5	25/25	50/50	-	10; 40/40/40
Olb. M.	560/550	400/400	15/15	35/30	25/25	25/25	25/25	15/15	50/40	-	10; 40/40/40
Malauk.	300/300	210/200	10/15	30/30	50/40	30/30	10/10	35/30	40/50	-	10; 40/40/40
Mal. B.	275/280	190/190	20/25	35/30	70/70	70/70	65/65	20/20	40/60	10	10; 40/40/40
Krasn.	130/125	120/115	20/20	15/20	40/45	70/75	30/25	30/20	15/15	-	5; 20/20/20
Krzat.	105/90	100/100	30+	25+	45/60	60/55	40/30	15/15	15/15	-	3; 10/15/20
Krsn. B.	135/135	130/120	30/25	20/15	50/40	75/75	45/50	40/40	20/20	10	6; 25/25/25
Krsn. M.	140/140	120/120	20/20	20/20	30/30	50/65	20/20	25/25	10/10	10	10; 40/40/40
Gnomy	100/85	100/90	40/40	15/25	80/70	80/80	80/80	15/15	25/30	15	2; 10/10/10
Pikt. Dz.	90/80	120/110	35/45	50/40	35/30	40/40	20+	20/15	20/25	-	3; 15/20/10
Pikt. W.	90/90	105/110	25/20	35/45	65/70	70/65	++	30/40	25/30	-	1; 5/10/15
Chochł.	110/110	90/90	35+	15+	75+	70+	++	20/20	20/45	-	1; 15/15/15
Nizioł.	70/65	75/70	60/70	25/30	80/80	70/70	35/35	20/20	15/35	-	5; 20/20/20
Rept.	180/180	100/95	20/25	35/35	35/30	50/50	30/30	15/15	10/10	-	20; 60/60/60
Lizard.	160/160	110/90	25/30	20/20	40/45	40/30	15/15	45/30	20/20	10	28; 80/85/90
Zalad.	140/140	75/60	45/55	40/30	55/50	60/60	++	10/10	15/20	-	15; 40/50/40
Zaurus.	250/240	160/170	15/25	50/40	20/20	20/20	0	10/10	20/20	-	30; 100/115/130
Gameg.	150/150	150/150	40/40	20/20	90+	100+	50/60	60/30	20/30	-	35; 60/60/60
Centaur.	330/300	220/200	15/15	65/65	40/60	80/80	25/35	25/25	20/30	-	5; 10/15/20
Kamiuk.	400/380	310/300	15/20	60/60	35/35	70/80	10/15	30/20	15/25	-	8; 20/35/50
Triada	200/250	180/200	20/30	75/90	40/80	60/90	10/50	10/30	20/40	-	5; 20/20/20
Krog.	500/510	300/250	10+	50+	20/40	40/40	10/10	30/30	30/50	-	40; 100/130/110
Gorg.	200/220	150/230	20+	20+	40/50	65/50	50+	20/30	20/40	-	23; 60/80/60
Arc. k/ż	150	150	20	20	50	70	30	40	15	-	50; 200/150/100
kap	350	200	20	20	40	80	40	40	15	-	66; 250/200/150
ryc	550	250	20	20	40	70	30	50	15	-	99; 350/300/250
Tryt. Bł.	350/350	190/180	15/15	35/40	40/40	60/60	45/45	15/15	15/15	-	20; 20/60/100
Tryt. Cz.	150/150	90/90	15/20	15/10	40/40	40/40	45/45	10/10	15/20	-	10; 10/30/50
Smok B.	300/300	150/150	30/40	60/50	50/50	20/30	++	20/20	20/20	-	24; 60/60/90
S. Bggn.	600/500	300/250	40/40	80/90	20/60	40/70	++	10/20	10/30	-	35; 90/90/120
Smok J.	250/250	260/250	50/50	80/80	40/45	40/55	30	20/20	15/15	10	15; 70/70/70

ŻYW, natomiast cały rodzaj ludzki, oraz niektóre plemiona innych ras na UM „dorzucają” 1k100 (zamiast 1k50 jak inni) – ponieważ nie mają bazowej wielkości UM (zostali oznaczenie znacznikiem „++”). Zauważenie – mimo, że jest wymieniane w karcie razem z innymi współczynnikami podstawowymi, nie zalicza się do nich. Jak już powiedziano w rozdziale I: losuje się 1k5 lub 2k5 dla kasty kłeryckiej i w zasadzie aż nie osiągniemy wyższego POZ – nie ulegnie ono żadnym zmianom (wyjątek stanowią oczywiście klerycy – patrz tabela modyfikacji odprofesjonalnych).

Teraz ważna sprawa związane z początkowym wyborem dla każdej profesji Cechy Głównej i Cechy Drugorzędnej. Ponieważ są one dla naszych bohaterów najważniejsze – to jeśli nie jesteśmy zadowoleni z niskiego rzutu na którąś z nich – mamy prawo rzucić jeszcze raz i wybrać wyższy wynik. Powyższa metoda nazywa się **Naturalną** metodą losowania.

Zamiast niej możemy dokonać tzw. **Modulowanej** metody losowania. Przede wszystkim zamiast 1k50 możemy rzucać 5k10 – daje to wyższe wyniki nie odbiegające jednak od średniej 27. Po za tym zamiast podwójne losować cechy – MG może pozwolić dodać

kilka punktów do nich, jeśli rzut był za niski jak dla wybranej profesji. Zamiast też losować każdy współczynnik po kolei możemy rzucić 9 razy i dopiero po dokonaniu losowania tak rozdzielić wyniki, by pasowały do naszego wymaganego obrazu BG. Dzięki temu unikniemy niebezpieczeństwa (a może raczej dobrej zabawy) odgrywania czarodzieja o posturze byka, który za to nie potrafiłby się nawet prawidłowo wysłowić.

Ostatnią proponowaną metodą jest **Wybiórcza**. Polega na tym, że zamiast losować – każdy uczestnik otrzymuje jakąś określoną pulę punktów na rozdzielanie 9 współczynników. Np. pula 270 pkt daje średnio 30 pkt na każdy parametr. Do żadnego współczynnika nie można dodać więcej niż 50, żaden też nie może spaść poniżej wartości rasowej (nie wolno więc od nich odejmować – ale zmiany wynikające z wagi wciąż obowiązują). Dzięki temu najważniejsze współczynniki można

maksymalnie „podpakować” – ale kosztem całej reszty. Jest to metoda preferowana przez graczy doświadczonych – dająca dużą swobodę ale i większą odpowiedzialność za BG.

Oczywiście uczestnicy mogą w myśl dotychczasowych ustaleń wymyślić własne systemy losowania parametrów głównych. Jednakże powinna obowiązywać zasada, że wszyscy uczestnicy losują postaci przy tej samej metodzie – by uniknąć posądzeń o stronniczość i faworyzowanie.

MODYFIKACJE PROFESJONALNE

To już przedostatnia modyfikacja współczynników podstawowych – ale do wyliczenia z nich parametrów drugorzędnych (przede wszystkim odporności) jeszcze kilka kroków. By teraz dodać te modyfikacje musimy zajrzeć do zamieszczonej tu tabelki. Sumujemy odnalezione tam wartości z wyliczonymi dotychczas. Wynikają one bezpośrednio z treningu każdej profesji, dlatego pogrupowano je odpowiednio.

Symbol „+” oznacza premiiowany dorzut 1k10. Jeśli którąś z wartości podano w nawiasie, oznacza, to że BG ma do wyboru jakieś etosy profesji związane z jednym z

Tabela 11f: Dodatki odprofesjonalne do współczynników

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Zw
KASTA ŻOŁNIERSKA											
Barbarzyńca	20+	20+	20+	20+	-	-	-	-	-	-	-
Berserker	20+	20+	15+	20+	-	-	-	+	-	15+	+
Charakternik	10+	10+	10+	20+	10+	10+	+	-	-	-	-
Gwardzista	+	10+	+	20+	-	-	-	10+	20+	+	-
Kondotier	10+	20+	15+	15+	-	-	-	+	-	-	-
Łowca	10+	10+	10+	10+	-	10+	-	10+	10+	10+	-
Orężmistrz	15+	(15+)	(15+)	(15+)	+	5+	+	5+	+	5	-
Wojownik	10+	20+	10+	10+	-	10+	-	+	+	-	-
KASTA SPOŁECZNA											
Archeolog	-	+	15+	-	10+	25+	+	10+	-	-	-
Bard	+	+	10+	10+	10+	10+	10+	10+	20+	-	-
Cechmistrz	(5+)	20+	(5+)	15+	-	(5+)	-	+	5+	10+	-
Drobnomieszczuch	-	-	5+	5+	-	+	-	10+	10+	10+	-
Klerk	-	-	-	(+)	15(+)	20+	-	30+	+	10(+)	-
Kupiec	-	-	-	-	20+	20+	-	20+	20+	+	-
Hermeneutyk	-	-	+	+	30+	20+	+	5+	-	+	-
KASTA ŻŁODZIEJSKA											
Awanturnik	5+	5+	10+	(+)	+	5+	(+)	+	+	(+)	-
Pirat	10+	15+	20+	10+	-	-	-	+	+	+	-
Szpieg	+	10+	10+	10+	10+	10+	-	+	-	-	-
Zabójca	-	10+	20+	20+	10+	+	-	+	+	-	-
Żłodziej	-	+	20+	20+	10+	+	+	-	10+	10+	-
KASTA RYCERSKA											
Czarny Rycerz	20+	20+	-	+	10+	+	10+	10+	20+	+	-
Paladyn	20+	20+	-	+	+	10+	+	20+	20+	10+	-
Rycerz Chaosu	20+	20+	5+	-	5+	5+	5+	20+	-	10+	-
Rycerz	20+	20+	10+	+	-	+	-	20+	20+	10+	-
Templariusz	15+	20+	(5+)	(5+)	(5+)	15+	10+	20+	-	15+	+
KASTA KLERYCKA											
Astrolog	-	-	-	-	10+	20+	10+	10+	+	20+	+
Druid	10+	+	+	-	+	20+	10+	20+	-	20+	+
Inkwizytor	10+	10+	-	5+	15+	10+	10+	+	-	20+	+
Kapłan	(10+)	+	(10+)	-	(10+)	20+	10+	10+	10+	20+	+
Misty	5+	(+)	10+	(+)	(+)	15+	10+	20+	5+	25+	+
Mnich	+	5+	15+	10+	10+	20+	10+	15+	-	15+	+
Półbóg	10+	(10+)	-	-	10+	(10+)	10+	20+	(10+)	20+	+
Szaman	10+	+	+	-	+	15+	15+	5+	+	20+	+
KASTA CZARODZIEJSKA											
Alchemik	-	-	10+	-	20+	10+	20+	10+	-	-	-
Czarnoksiężnik	+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	-	10+	-
Czempion Chaosu	5+	-	+	10+	10+	5+	20+	-	-	10+	-
Demonolog	+	+	10+	10+	15+	20+	20+	-	-	-	-
Elementalista	+	-	(5+)	(5+)	20+	15+	20+	+	(5+)	5+	-
Iluzjonista	-	-	20+	20+	20+	-	20+	-	10+	-	-
Mag	-	-	10+	10+	20+	+	25+	10+	-	-	-
Mistrz Przywyłań	10+	+	+	+	15+	20+	15+	-	-	+	-
Nekroskop	+	10+	-	+	10+	10+	20+	-	-	10+	+

tych współczynników. Dlatego sumuje tylko wartość z wybranego nawiasu – pozostałych już nie dodaje. Np. kapłan boga wojny wybierze etos siłowy – czyli weźmie ŻYW, a kapłan boga nauki – zamiast tego wybierze INT, podczas gdy kleryk związany z bogami rękodziela lub sztuki powinien obstać przy ZR; w przypadku takiego cechmistrza musi się on zdecydować, czy chce związać swą działalność z dziedzinami zawodowymi które bardziej wymagają dobrego zdrowia (np. robotnik rolny albo zawodowy marynarz) czy talentu w rękach (np. jubiler, złotnik) albo może „zmyślnego łba” (np. hodowla rzadkich zwierząt).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA ORAZ UŁOMNOŚCI

Materialne uniwersum KC jest poddawane każdego dnia swego istnienia tak wielu działaniom potężnych sił i interferencyjom obcych sfer egzystencji, że wszystko to pozostanie nie bez wpływu na życie zamieszkujących go istot. W zasadzie najpotężniejszy wpływ wywiera na istoty dopiero mające się narodzić, a więc będące jeszcze „embrionami”. Gdy jednak wywiera wpływ na istotę dojrzałą – zmiana nie jest widoczna na zewnątrz. Odkłada się w genach i istnieje spore

prawdopodobieństwo, że zostanie przekazana potomstwu. Niektóre z tych zmian nie mają negatywnych skutków – wręcz przeciwnie, dają dostęp do potężnych zdolności, gdyż w jakiś sposób są związane z mocami nadnaturalnymi albo są darem od istot boskiego pochodzenia. Takie zmiany nazywamy **Błogosławieństwami** – lub po prostu mocami, zdolnościami *nadnaturalnymi*. Niektóre z nich są tak potężne i jednocześnie występujące częściej niż pozostałe, że śmiertelni nauczyli się opracowywać odpowiednie treningi dla wzmocnienia tych zdolności. Czasem zaś zdarza się, że tkwią one głęboko ukryte i nigdy nie wyszłyby na światło dzienne – ale znowu tu z pomocą pośpieszają starożytne i elitarne szkolenia potrafiące wyłuskać te moce z naszego wnętrza – tak jak to jest np. z opornościami i parapsychnym postrzeganiem. Opisy tych rzadkich szkoleń znajdują się w następnym rozdziale (patrz **Szkolenia Nadnaturalne**). Tutaj zajmiemy się samą możliwością występowania tych mocy niejako „z urodzenia”.

Ponieważ jednak natura Bezmiarów Wszechświata jest **trialisyczna** – wszędzie tam,

gdzie naturalność jest zaburzana doskonałością, pojawiają się także karykaturalne wypaczenia. Jest to drugi rodzaj mocy – tzw. *nienaturalnych*. Mogą one być bardzo uciążliwe, a czasem nawet zagrażać życiu. Dlatego przyjęło się je określać mianem **Ułomności**. One także mogą być efektem wpływu Kosmicznych Mocy, boskiego gniewu lub jakiś potężnych klątw i przekleństw. Pierwotnie ich natura oczywiście nie miała świadczyć o jakiejś szczególnej karze – tym bardziej, że winy tu żadnej nie ma. Miała być to po prostu część porządku świata – przeciwwaga dla Błogosławieństw. Dlatego też uczestnicy, których BG będą mieli pecha zmagać się z tymi ułomnościami – niech nie traktują ich jak karę. Niech dzielnie znoszą trudy. W końcu Bezmiary Wszechświata zawsze są w potrójnej równowadze. Może ktoś, kiedyś wynagrodzi ich cierpienia...

By systemem symulacyjnym odwzorować owe moce i ich wrodzony charakter nabycia należy osobno rzucić 1k100 na możliwość otrzymania błogosławieństw i osobno na możliwość wystąpienia ułomności. Moc wystąpi u BG jeśli rzut będzie w granicach 01-05. Wtedy należy sprawdzić ryzyko wystąpienia kolejnej mocy –

tym razem z szansą obniżoną o jeden punkt [01-04], jeśli znów wystąpi to dalej powtarzamy rzut – na trzecią moc – z taką samą modyfikacją szansy. Gdy szansa spadnie do [01] a moce dalej występują to już nie zniżamy tej wartości, choć dalej sprawdzamy szanse. Jakkolwiek prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji (że ktoś kilka razy pod rząd wyrzuci 01) jest minimalne. Rzutu nie powtarzamy, jeśli którykolwiek rzut wykaże brak mocy.

Gdy już wiemy czy BG posiadał jakieś moce/zaburzenia i ile – wtedy powinniśmy (konkretnie: MG) ustalić ich źródło: mogą być albo boskiego pochodzenia – albo być wpływem kosmicznych mocy promieniujących w poprzek Pierwszą Sferę Materialną (gdzie Orchia się znajduje). Ma to dosyć istotne znaczenie w kilku sytuacjach – więc dobrze zrobić to od razu. Gdy i tu rozwiejemy wątpliwości (oczywiście powyższe informacje powinien posiadać tylko MG, nawet jeśli uczestnik je zna, nie powinien tego wykorzystywać, do momentu w którym jego BG dowie się o nich w świecie inscenizacji) możemy przystąpić do ustalania rodzaju mocy. Pomoże nam w tym za każdym razem rzut 1k100 – i sprawdzenie wyniku w Tabeli Błogosławieństw lub Ułomności.

Może się zdarzyć sytuacja wylosowania ułomności i błogosławieństwa, które są sobie przeciwstawne (np. debil i geniusz). W ten czas można uznać, że nic się nie dzieje – BG pozostaje taki jak był – co najwyżej jakieś współczynniki mogą się na stałe zmienić. Ciekawszym wyjściem z sytuacji jest uznanie, że przez większość czasu jedna z mocy jest aktywna – zaś pod wpływem jakiś zdarzeń nagle uaktywnia się ta druga. Czasem może to dać zabawne efekty. Efekty niektórych mocy można zsumować, jeśli wylosuje się 2 razy taką samą. Jeśli nie – to o efekcie decyduje MG lub zarządza ponowny rzut sprawdzający.

Istnieje możliwość pozbycia się mocy – jest to jednak trudne, żmudne i czasochłonne – a przede wszystkim bardzo kosztowne. Jeśli jest to moc pochodząca z „nadania” boskiego” to należy wpięrow zidentyfikować odpowiednimi, kapłańskimi rytuałami i modlitwami od którego. Wiązać się to może z ofiarą dla świątyni odprawiającej rytuał co najmniej wartości 6 000 sztuk złota. Przyjazny BG bóg może wtenczas podjąć się zniwelowania mocy/zdjęcia klątwy, ale wpięrow trzeba odprawić nowy rytuał błagalny (koszt: min. 10 000 szt.zł). Potem trzeba sprawdzić siłę wiary BG (test WI) i czy poświęcenie zostało dostrzeżone (test ZW). Niepowodzenie któregośkolwiek testu oznacza, że błaganie trzeba powtórzyć (koszt, testy). Jeśli się w czasie początkowej identyfikacji okazało, że moc jest brzemieniem nadanym przez własnego boga jako sprawdzian wiary – bóg może zażądać wykonania jakiejś świętej misji w zamian za cofnięcie mocy. I w końcu taka niwelacja nigdy nie jest trwała. Może się zdarzyć, że po pierwszej śmierci i wskrzeszeniu moc znowu jest aktywna – wszystko będzie trzeba powtórzyć.

Ponieważ szansa udanej modlitwy do boga BG będącego „bezbożnikiem” jest żadna, mogą oni w inny sposób spróbować pozbyć się mocy. Istniejące w KC religie „ateistycznie” są silnie egocentryczne, kładąc nacisk na samodoskonalenie i pokonywanie własnych słabości. Dlatego wyznawcy tych religii zamiast kierować się do swych guru lub współbraci – sami będą

starali się pokonać daną im moc. Polegać to będzie na nieustannym testowaniu wiary we własne siły. Przy każdorazowym awansie na wyższy POZ ateista wykonuje test WI. Musi w ciągu 1 swego życia (a więc nie może zginąć w międzyczasie i zostać wskrzeszonym) „zgrupować” 10 takich udanych testów. Niekoniecznie pod rząd. Wtedy – wraz z ostatnim pomyślnym awansem – moc stopniowo zanika. BG wraca do normy, zaś jego utrapienie ujawnić się może tylko na krótko – w pewnych wyjątkowych okolicznościach – które do momentu pierwszego „nawrotu” zna tylko MG. Po śmierci i wskrzeszeniu od momentu „oczyszczenia” moc nie powraca ale dalej może dokonywać chwilowych nawrotów – tym silniejszych im więcej razy wskrzeszono BG.

Jeśli moc nie pochodzi od boga – a BG dysponuje więcej niż jedną taką mocą, to z upływem czasu będą one słabnąć. Całkowicie zniknąć może jednak tak tylko 1 ułomność i 1 błogosławieństwo. Stanie się to, gdy postać przekroczy połowę maksymalnego wieku dla swej rasy. Po tym okresie pozostałe (nie bierze się pod uwagę tych najsilniejszych, pierwszych – tj. wylosowanych z pierwszego przedziału prawdopodobieństwa 01-05) mogą częściowo zaniknąć – ujawniać się będą tylko co pewien czas. Wszystko zależy od decyzji MG. Potęga ułomności może np. wzrosnąć gdy bohater będzie odbiegał zjawiskowym charakterem od predestynowanego – a w tej samej sytuacji błogosławieństwo może zacząć słabnąć. Żeby na stałe pozbyć się mocy „odkosmicznej” należy znaleźć potężnego czarodzieja, który zgodzi przygotować 1 osobiste zaklęcie do zniszczenia mocy. Jest to oczywiście drogie i ryzykowne (szczegóły w gestii MG) można tak zlikwidować tylko jedną z powyższych mocy. Próba likwidacji innych – lub co gorsza tych „odboskich” może skończyć się bezpowrotnym unicestwieniem ciała, duszy albo phantomu bohatera!

Jeśli uczestnicy nie będą chcieli pogodzić się z opcją losowania ułomności – to dobrze... ale dla równowagi inscenizacji niech nie losują także błogosławieństw.

Tabela IIg: Ułomności

01-02	karzeł – wzrost postaci jest mniejszy od minimalnego dla jego rasy 20 + 1k10 cm. SZ zostaje zmniejszona o połowę tej wartości;
03-04	kulawy – o połowę zmniejsza się jego SZ podczas poruszania, a względem osób, które go wtedy obserwują ma zmniejszoną PR (o 20 + 1k10);
05-06	platfus – postać ma problemy z utrzymaniem równowagi w trudnych warunkach, gdy zachodzi taka sytuacja jego ZR obniżana jest do testu o 1/4;
07-08	zezowaty – zmniejsza PR o 10 + 1k10 oraz powoduje dodatkowe opóźnienie podejmowanych akcji (wzrokowo-ruchowych) o 1 sg;
09-10	garbaty – o 10 + 1k10 zmniejsza PR i ZR;
11-12	grubas – nadmierna otyłość powoduje z podwojenie naturalnej (wylosowanej) wagi;
13-14	flegmatyk – naturalna SZ (ta wynikająca z losowego dorzutu) jest obniżona do połowy;
15-16	krótkowidz – bohater widzi dobrze tylko na odległość 1/10 SZ (w metrach);
17-18	dalekowidz – bohater widzi dobrze tylko powyżej odległości 1/10 SZ (w metrach);
19-20	jąkała – o 30 + 1k10 zmniejsza się CH postaci;

21-22 obżartuch – z powodu zakłóconej przemiany materii bohater musi jeść dwukrotnie więcej niż normalnie, albo zaczyna się dwukrotnie szybciej męczyć;

23-24 szpetny – w opinii własnej rasy ma nienaturalne rysy twarzy, co powoduje w kontaktach z nią zaniżenie PR do połowy (traktując go jak obcego);

25-26 śpioch – bohater musi spać dwukrotnie dłużej niż norma – inaczej męczy się dwukrotnie szybciej;

27-28 przyszczaty – PR zmniejsza się o 20 + 1k10;

29-30 alergik – każdego tygodnia bohater ma 10% szansy na nabawienie się trwającej 1k10 dni choroby uczuleniowej, której skutki są analogiczne z wyczerpaniem podczas walki;

31-32 dotknięty amnezją – bohater ma tylko połowę dotychczas wyliczonej MD i ew. tylko połowiczne jej przyrosty w przyszłości;

33-34 stany lękowe – bohater cierpi na jakąś fobię – jest ona niezależna od PO i GN;

35-36 wariat – bohater ma tylko połowę normalnej GN i zawsze otrzymuje dwukrotnie więcej PO, w dodatku zachowuje się dziwnie (krzyczy o jakiś niepojętych rzeczach, gwałtownie gestykuluje, jest cały czas nerwowo) przez co inni mają go za nienormalnego;

37-38 uszkodzenie pamięci krótkotrwałej – bohater nie pamięta tego co robił przed chwilą, co poza wieloma zabawnymi sytuacjami objawia się wolniejszym zdobywaniem PD, do których otrzymuje ujemny modyf. -25%;

39-40 zaburzona psychika – bohater jest w stanie dysponować zawsze tylko połową swojego akt. Potencjału Umysłowego, poza tym otrzymuje -10pkt do wszystkich testów mocy parapsychicznych;

41-42 debilizm – INT spada do 1/10, w dodatku nigdy nie może wzrosnąć powyżej 30 pkt;

43-44 kretynizm – jw. tylko względem MD;

45-46 autyzm – BG jest przez otoczenie taktowany, jakby był debilem i kretynem – pomimo, że jego umysł jest bardzo sprawny, po prostu nie wykorzystuje tego w kontaktach z innymi, zamyka się w swoim wewnętrznym świecie, nie odzywa się prawie wcale, ma zawsze nieobecny wzrok i w dodatku zdarza się jej gwałtownie wybuchnąć niczym nie spowodowaną agresją (decyzja MG), najczęściej atakuje osoby najbliższe uczuciowo, nie umie zachować się w towarzystwie, jakby wiecznie był dzieckiem;

47-48 nadwrażliwość magiczna – przy testach na efekty wywołane magią odporności BG są obniżone do połowy;

49-50 masochista – bohater odczuwa przyjemność i satysfakcję, gdy zadaje się mu ból;

51-52 sadysta – bohater jest okrutny, uwielbia sprawiać cierpienie innym istotom i wyrządzać im krzywdę, oznacza to, że jeśli wybrał dobry charakter to w czynach nigdy go praktycznie nie potwierdzi;

53-54 sodomita – BG czuje nienormalny pociąg płciowy do zwierząt (także niektórych potworów);

55-56 nekrofil – BG czuje nienaturalny pociąg płciowy do istot, które są martwe (także martwiaków);

57-58 zboczeniec – BG przejawia bardzo dziwne zachowania seksualne, typu pedofilia, fetysyzm, ekshibicjonizm itp.;

59-60 złośliwiec – bohater czuje nieprzejednaną chęć czynienia wszystkim na około przykrości, jeśli

ma dobry charakter to może się opanować po udanym rzucie na sugestię;

61-62 zgrywus – odczuwa pociąg do wyprawiania wszystkim w około (głównie przyjaciółom) kawałów – głupich i żenujących;

63-64 egoista – BG jest skąpy, niemiły i zawsze szuka ukrytych, wymierzonych przeciw niemu motywów postępowania za każdym razem, gdy trzeba się podzielić z kimś czymś swoim lub ktoś prosi go o (bezinteresowną) pomoc, skutkuje to przyznawaniem tylko połowy punktów na Esencję Dobra;

65-66 rozrzutnik – bohater nie może oprzeć się ciągłej potrzebie trwonienia (bezsensownego) wszelkich dóbr materialnych jakie uda mu się zdobyć;

67-68 zarozumialec – BG wywyższa się nad innych, jest przejawem chodzącej pychy, i dlatego podczas testów reakcji MG powinien rzucić dwa razy i wybrać gorszy wynik;

69-70 kłamca – bohater nie może się powstrzymać przed przedstawianiem innym faktów nie takimi jakimi są w rzeczywistości, zawsze coś naciąga, zmienia, przeinacza, celowo i z premedytacją; jeśli kłamstwo wyjdzie na jaw, to względem takich osób ma on połowicznie obniżoną CH; otrzymuje także tylko połowę pkt Esencji Porządku;

71-72 maniak – postać cierpi na jaką impulsywną manię, typu kleptomania czy nerwica natręctw (także bez związku z PO), ew. jest maniakiem seksualnym, osoby którym ujawni się jego mania traktują go jakby miał połowę CH;

73-74 ryzykant – bohater nie odczuwa żadnych oporów podczas podejmowania działań, które jego lub jego bliskich mogą wystawić na niebezpieczeństwo. Za każdym razem, gdy nie uda mu się test przeciwko strachowi może go powtórzyć;

75-76 pechowiec – BG otrzymuje ujemny modyfikator -10 do wszelkich testów 1k100, które decydują o właściwym wykonaniu jakiejś umiejętności (nie bierze się pod uwagę testów współczynników); w przypadku efektów Krytycznych są one o połowę słabsze;

77-78 hazardzista – nie jest w stanie oprzeć się pokusie hazardu i zakładów (nawet o zupełnie nieistotne drobiazgi); tylko udany test odporności na sugestię może go powstrzymać;

79-80 alkoholik – nie przepuści żadnej okazji aby się upić (powoduje to trwałe obniżenie na przemian o 1pkt MD i INT za każde 10 dni upojenia alkoholowego); szansa oparcia się nałogowi jest analogiczna jak hazardzisty; jeśli nie uda mu się obrona przed jakąkolwiek trucizną, może powtórzyć test;

81-82 narkoman – analogicznie do alkoholika tylko względem środków odurzających (grzybki, zioła, chemikalia);

83-84 choleryk – wpada w zdenerwowanie z byle powodu, co objawia się ciągłym skłóceniem z otoczeniem i napadami agresji;

85-86 tchórz – podczas testów strachu jego odporność zaniżana jest o połowę, w dodatku gdy znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji (nawet takiej w której inni nie testują odporności na strach) jest 50% szansy, że rzuci się do ucieczki; gdy nie ma dokąd uciekać, musi obronić się przed szokiem lub mdleje na 1k10 rund;

- 87-88 lizus** – uwielbia podlizywać i pochlebiać się swoim rozmówcom (co względem nich zwiększa CH o 30 + 1k10) ale osoby, które go obserwują będą go traktowały jakby miał zniżoną CH i PR (o powyższy modyfikator, tylko ujemny);
- 89-90 brudas** – bohater nie dba o higienę osobistą, czystość przez co w towarzystwie osób cywilizowanych ma zmniejszoną CH i PR o 20 + 1k10;
- 91-92 bezpłodny** – BG ma uszkodzone narządy rodne / materiał genetyczny i nie może mieć naturalnie poczętego potomstwa, w niektórych kulturach może to być powodem jego marginalizacji społecznej;
- 93-94 wada zmysłu** – jeden ze zmysłów bohatera jest uszkodzony i nie można się nim poprawnie posługiwać, przez co każda czynność na nim oparta lub związana ma tylko połowę szansy na powodzenie – ponadto MG może uznać, że niektóre z nich w ogóle nie są możliwe do wykonania; rzuć 1k6 by określić który ze zmysłów został uszkodzony: **1** – wzrok, **2** – słuch, **3** – smak, **4** – dotyk, **5** – powonienie, **6** – inne zmysły (o ile bohater takowe posiada np. psionika – jeśli nie to należy powtórzyć rzut);
- 95-96 impotent** – BG nie może uzyskać satysfakcji seksualnej (zarówno kobieta jak mężczyzna), przez co czuje się sfrustrowany i każdy kontakt seksualny zakończy się niepowodzeniem jeśli nie wykona udanego testu na 1/10 ŻYW; każdy nieudany test powoduje otrzymanie 1 PO z powodu nerwicy;
- 97-98 odmieniec** – geny postaci zostały tak mocno uszkodzone, że nabywa ona 1k5 Mutacji Popromiennych (patrz rozdział z **Mechaniką**);
- 99-00 arcyułomność** – ułomność powstała przez połączenie dwóch innych, ew. MG może wymyślić swoją;

Tabela III: Błogosławieństwa

- 01-02 twardziel** – ŻYW bohatera (jak i jej ewentualne przyrosty) jest dwukrotnie wyższa;
- 03-04 siłacz** – naturalna SF bohatera jest maksymalna (tzn, że zamiast rzutu 1k50 od razu dodajemy 50pkt, jeśli zaś korzystaliśmy z innej metody określania współczynników, to dodajemy tyle, aby w sumie „losowa” wartość dodatku wynosiła 50), w dodatku zostaje zwiększona o 20 + 1k10 (premiowane);
- 05-06 akrobata** – jak wyżej, tylko względem ZR;
- 07-08 szybki** – jak wyżej tylko względem SZ;
- 09-10 geniusz** – jak wyżej tylko względem INT;
- 11-12 nestor** – jak wyżej tylko względem MD;
- 13-14 magik** – jak wyżej, tylko względem UM;
- 15-16 fanatyk** – jak wyżej, tylko względem WI;
- 17-18 ulubieniec bogów** – bogowie obdarzają BG przychylnością, przez co jego dotychczasowe ZW zostaje powiększone o 20 + 1k10;
- 19-20 elokwentny** – jak „siłacz”, tylko względem CH;
- 21-22 piękniś** – jak wyżej tylko względem PR;
- 23-24 poliglota** – bohater ma nadzwyczajną zdolność do kojarzenia obcych słów i znaków, przez co wszelka nauka obcych języków przychodzi mu łatwiej; podczas nabywania umiejętności językowych liczba PU przeznaczanych na nie jest zawsze o połowę mniejsza (co oznacza, że czytać i pisać w języku orków może nauczyć się już za 1 PU czyli pół pkt za mowę i pół pkt za pisanie);



- 25-26 długowieczny** – maksymalny wiek dla rasy bohatera w jego przypadku zostaje zwiększony o połowę (odpowiednio do tego przesuwa się również granica starości); nie dotyczą go też zasady przedwczesnej śmierci ze starości;
- 27-28 fehmistrz** – gdy BG będzie nabywał umiejętności walki bronią białą (nie dystansową), to zamiast rzutu 1k50 od razu dopisuje 50pkt, zaś wszystkie biegielności rasowe mają podwójne premie;
- 29-30 bystrooki** – wzrok bohatera jest tak dobry, że otrzymuje on wrodzony (darmowy) 1 poziom umiejętności wrodzonej *Doskonały Wzrok*;
- 31-32 odporny na iluzję** – bohater ma zwiększoną odporność na iluzję (Odp. nr 1) o 20 + 1k10 (premiowane), poza tym jeśli nie uda mu się rzut obronny, to może go powtórzyć;
- 33-34 odporny na sugestię** – jw. tylko dla Odp. nr 2;
- 35-36 odporny na zaklęcia** – jw. tylko dla Odp. nr 3;
- 37-38 odporny na szok** – jw. tylko dla Odp. nr 4;
- 39-40 odporny na magię** – jw. tylko dla Odp. nr 5;
- 41-42 odporny na trucizny** – jw. tylko dla Odp. nr 6;
- 43-44 odporny na gazy** – jw. tylko dla Odp. nr 7;
- 45-46 odporny na czynniki fizyczne** – jw. tylko dla Odp. nr 8;
- 47-48 odporny na magnetyzm** – jw. tylko dla Odp. nr 9;
- 49-50 odporny na polimorfie** – jw. tylko dla Odp. nr 10;
- 51-52 odporny na głód** – postać może wytrzymać dwukrotnie dłużej bez jedzenia (ale musi pić!), niżby to wynikało z jej ŻYW;
- 53-54 odporny na pragnienie** – postać może wytrzymać dwukrotnie dłużej bez picia, niż by to wynikało z jej ŻYW;
- 55-56 niewrażliwy na temperaturę** – BG może działać w każdych warunkach atmosferycznych, zarówno w chłodzie (nie musi nosić ciepłego

- ubioru) jak i w gorącu (nie musi obawiać się przegrzania czy udaru);
- 57-58 odporny na zmęczenie** – organizm bohatera jest przystosowany do wytrzymywania nawet dziesięciokrotnie dłuższego wysiłku fizycznego niżby to wynikało z jego WT; ŻYW zostaje zwiększona o 10 + 1k10 (premiowane); może to być też przydatne w innych sytuacjach np.: by zmniejszyć o połowę efekt czarów wywołujących zmęczenie;
- 59-60 niewrażliwość na choroby** – żadna choroba nie jest w stanie wyrządzić mu krzywdy – zaś odp. Nr 6 zwiększa się dodatkowo 10 + 1k10 (premiowane); posiada także dwukrotnie wyższe samoleczenie;
- 61-62 odporny na przemiany** – BG posiada nadnaturalną moc dziesięciokrotnie większej odporności na boskie i półboskie przemiany (normalnie testuje się je na 1/10 właściwej odporności);
- 63-64 widzenie w nocy** – wzrok jest przystosowany do widzenia w ciemności, dzięki czemu bohater otrzymuje (darmowy) 1 poziom umiejętności wrodzonej *Infrawizja*;
- 65-66 nadzwyczajny słuch** – bohater ma tak nadzwyczajny słuch, że otrzymuje (darmowy) 1 poziom umiejętności wrodzonej *Doskonały Słuch*;
- 67-68 nadzwyczajny węch** – jw., tylko odnośnie *Doskonałego Węchu*;
- 69-70 uzdrowiciel** – bohater posiada nadzwyczajną zdolność przywracania vitalności – przez nałożenie rąk (trwa to 10k10 rund) może uleczyć rannego z połowy utraconych punktów ŻYW, w dodatku jest w stanie zregenerować równocześnie ostatni (stały lub tymczasowy) ubytek dowolnego współczynnika podstawowego lub pomocniczego – przywrócenie każdego kolejnego współczynnika poza przywracaniem ostatnio wymaga ponownego nałożenia rąk; BG potrafi też uleczyć tak lekkie choroby; jeśli zna się na odpowiednich ziołach, to ich zastosowanie może dwukrotnie zwiększyć skuteczność (uleczenie wszystkich ran, regeneracja 2 ostatnich ubytków);
- 71-72 żelazna logika** – postać ma tak silnie ukształtowaną psychikę, iż praktycznie niemożliwe jest jej zaburzenie; traktuje się ją jakby miała dwukrotnie większą GN, w dodatku otrzymuje tylko połowę PO;
- 73-74 obdarzony regeneracją** – bohater wraca do zdrowia znacznie szybciej niż inni (co 5 rund odzyskuje 1 pkt ŻYW); regeneracja działa w każdych warunkach – nie trzeba wcale wypoczywać, i można uleczyć także ciężki rany (też od ognia i kwasu), w dodatku może nawet powstrzymać agonię jeśli nie przekroczyły punktu krytycznego (połowa ŻYW poniżej zera);
- 75-76 bezsenny** – postać praktycznie w ogóle nie musi spać – 4 godziny snu na dobę (niekoniecznie pod rząd) wystarczają jej w zupełności, by móc normalnie funkcjonować;
- 77-78 moc parapsychiczna** – postać ma wrodzony talent do przemieniania rzeczywistości mocą samego umysłu, bez używania PM; rzuć 1k10 by określić początkowy poziom Mocy Umysłowej – podwojona wartość rzutu będzie wyznaczać górną granicę MU jaką BG w ogóle może osiągnąć (np. poprzez odpowiednie szkolenia);
- moce parapsychiczne zostały dokładnie opisane w rozdziale z *Umiejętnościami*;
- 79-80 hipnotyzer** – BG ma wrodzony (darmowy) 1 poziom analogicznej umiejętności mnicha;
- 81-82 orator** – postać potrafi się bardzo sugestywnie wyświadczać i przemawiać do innych. Wszystkie istoty inteligentne taktują go jakby miał dwukrotnie wyższą CH;
- 83-84 wyczuwający zachwianie równowagi** – bohater posiada wrodzony 1 poziom analogicznej umiejętności druida;
- 85-86 szczęściarz** – bohater zyskuje modyfikator +10 do każdego testu 1k100 decydującego o prawidłowym użyciu umiejętności (poza testami współczynników), a efekty Krytyczne zawsze są o połowę silniejsze;
- 87-88 wybraniec bogów** – siły nadprzyrodzone wyznaczyły BG specjalne przeznaczenie i obdarzyły potężnymi mocami, czyniąc z niego swe narzędzie; BG nabywa automatycznie profesję mistyka (nawet jeśli to trzecia, nie otrzymuje jednak nowych premii do parametrów i odporności); MG w pełni musi ustalić (niekoniecznie od razu – może to zrobić w trakcie rozgrywanych scenariuszy) co to za przeznaczenie i dla jakiej sprawy bogowie uczynili BG swym heroldem;
- 89-90 boska esencja** – w bohaterze tkwi moc, która kiedyś może rozwinąć się na równi z bogami i dać mu miejsce pośród ich panteonu; automatycznie nabywa profesję półboga (nawet, jeśli byłaby już trzecią, nie zyskuje po prostu nowych bonusów do parametrów i odporności). Do uczestnika i MG należy ustalenie czy BG jest dzieckiem któregoś z istniejących bogów czy może rozumną częścią samego uniwersum, która da początek nowej religii;
- 91-92 nadzwyczajny talent** – bohater za młodu przejawia nadzwyczajne talenty w przyswajaniu sobie nowych umiejętności, dzięki temu rozpoczyna grę z dwukrotnie większą liczbą Punktów Umiejętności niżby to wynikało z jego Cech;
- 93-94 omnibus** – BG został pobłogosławiony przez elementarne potęgi uniwersum i dzięki temu może bez problemów nabyć aż 3 profesje – niczym starożytni herosi; wciąż jednak ich charakter i etosy muszą się zgadzać (tzn. ewentualną 3 profesję musi dać się połączyć z każdą z 2 pozostałych);
- 95-96 jaśnie oświecony** – bohaterowi użyczono części łaski, jaką zostały obdarzone Starsze Rasy co pozwala mu dążyć do zrozumienia Bezmiarów Wszechświata i praw nim rządzących. Szczegóły ustala MG – może to być mi. ograniczenie niedogodności związanych z równoważeniem się punktów esencji;
- 97-98 błogosławieństwo obfitości** – bohater został pobłogosławiony przed narodzinami przez przychylnych bogów, tak że dysponuje dodatkowymi 100 pkt, którymi gracz może rozdzielić wszystkie 10 podstawowych współczynników, wedle uznania;
- 99-00 inna zdolność** – zależna od pochodzenia, umiejętności czy rasy; wymyśla ją MG: może to być np. zwiększenie skuteczności jakiejś zdolności rasowej, albo w przypadku paladyna – zdolność wykrycia kłamstwa itp.

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Kiedy już ustaliliśmy czy BG będzie dysponował jakimiś nadnaturalnymi/nienaturalnymi mocami, pora zabrać się za bardziej przyziemne rzeczy. W tej części określimy czego zdążył się nauczyć nasz heros zanim wprowadziliśmy go do inscenizacji. Będą to reprezentowały właśnie jego umiejętności.

Umiejętności można podzielić na kilka typów. Będą to umiejętności zawodowe, związane pośrednio z nauką jakiegoś rzemiosła; umiejętności profesjonalne związane sztywno z rodzajem obranej profesji; umiejętności ogólne – których każdy może się wyuczyć, jeśli tylko ma ochotę; umiejętności językowe, określające „światowość” bohatera; oraz umiejętności walki – zdolność do posługiwania się pewnymi typami uzbrojenia a oprócz tego są jeszcze osobne szkolenia i treningi związane z różnymi kastami, dające dostęp do pewnych umiejętności unikalnych.

Wszystkie te powyższe umiejętności nabywa się i rozwija „płacąc” za nie pewną liczbą punktów z puli **Punktów Umiejętności [PU – nie mylić z PUm, Potencjałem umysłowym]**. PU są więc pewnym, wymiernym odpowiednikiem zdolności poznawczych postaci – tego jak wiele umiejętności (i w jakim stopniu fachowości) może się wyuczyć. Liczba PU podczas tworzenia nowego bohatera jest wyliczana z:

- Cech – każda pełna dziesiątka w cesze głównej to 1 PU; każda pełna dwudziestka w cesze drugorzędnej to 1 PU;
- Dodatkowych PU, które otrzymuje się w momencie nabycia nowej profesji – liczba ta jest charakterystyczna dla każdej i zwykle podana przy opisie profesji;
- Wrodzonej zdolności poznawczej, której wielkość w PU określamy losowo rzucając 1k6;

Jest to oczywiście tylko początkowa liczba PU – bohater nowicjusz powinien rozwinąć za nie te z umiejętności, które wydają się mu najbardziej potrzebnymi na początku. Musi pamiętać, żeby w miarę dawać sobie radę w brutalnym świecie KC, powinien:

- Nauczyć się większości podstawowych umiejętności swojej profesji – jeśli u kilku BG umiejętności się powtarzają lub są podobne – niech podzielą między sobą kompetencje, by nie marnować sobie życia niepotrzebną nauką powielających się umiejętności;
- Wyuczyć się choć jednego obcego języka, najlepiej któregoś z oficjalnych;
- Wyuczyć się posługiwania bronią (ew. tarczami) odpowiednią dla swej profesji/etosu;
- Podjąć naukę tych z dostępnych mu umiejętności zawodowych, które najbardziej będą współgrały z jego archetypem postaci;
- Jeśli zostaną mu jakieś wolne PU, to niech spróbuje rozwinąć któreś z wyuczonych umiejętności, by móc się nimi lepiej posługiwać już na starcie – ew. może nabyć jakieś przydatne umiejętności ogólne, jeśli z powodu zbyt niskich współczynników nie otrzymał ich automatycznie;

Wraz z awansem bohatera na wyższe poziomy, zwiększać się będzie jego PU, więc niech uczestnicy nie martwią się wyczerpaniem wszystkich punktów już na początku. Lepiej wydać wolne punkty na poduczenie się czegoś, niż później ślęczeć na kartą postaci martwego

BG i zastanawiać się: „A może gdybym przeznaczył wtedy te PU na to albo tamto...”.

Pora więc wziąć się do roboty i przestudiować Rozdział III – tam dokładnie opisane są zasady nabywania umiejętności, ich opisy oraz możliwości późniejszego rozwoju. Gdy już wszyscy uczestnicy dokonają wyboru, należy powrócić tutaj i zająć się następnym, przedostatnim już krokiem tworzenia BG.

WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE

Mając już wszystkie współczynniki podstawowe możemy zabrać się za precyzyjne ustalanie współczynników pomocniczych. Ich dokładna ilość oraz metody wyliczania zostały drobiazgowo opisane w poprzednim rozdziale, nie ma więc sensu się nad nimi rozwodzić więcej. Jedyne, znaczniejsze baczenie powinniśmy mieć na obliczanie Odporności.

Dzieje się tak dlatego, iż są to współczynniki posiadające odrębne modyfikacje w zależności od obranej rasy i profesji. Jest bardzo ważne by w osobnym zeszycie z wyliczeniami parametrów (tzw. „brudnopisie”) BG prowadzić przez cały okres inscenizacji osobną rubrykę z „historią” obliczania Odporności – ponieważ zmieniać się one będą wraz ze wzrostem POZ. Najlepiej będzie jeśli na każdą część składową każdej odporności będziemy prowadzić osobną rubrykę, dzięki temu unikniemy pomyłek i łatwiej nam będzie wyliczać je w przyszłości. Przede wszystkim osobno powinniśmy zapisywać obie odporności bazowe, które są podstawą reszty odporności. Bazowa odporność zmienia się za każdym razem gdy podnosimy poziom. Oprócz tego osobno powinniśmy zapisywać premie wynikające z rasy, profesji i ew. zdolności nadnaturalnych, bowiem zdarza się że przy losowaniu postaci będą one określane rzutem kością i jeśli nie będziemy mieli zapisanych tych wyników osobno, to przy podnoszeniu poziomu ciężko będzie nam się rozeznac w wartości końcowych odporności. Ostatnią częścią składową każdej pojedynczej odporności jest premia wynikająca z jednego ze współczynników podstawowych – ona także będzie się zmieniać za każdym razem gdy wzrośnie wartość bazowa danego współczynnika głównego – najczęściej wiąże się to z podnoszeniem POZ. Jednak trzeba pamiętać o tym w każdym innym przypadku, gdy taka zmiana wydarzy się np. w trakcie inscenizacji.

Tabela 11h: Rasowe Premie Do Odporności

Rasa	Odporność									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ludzie	5	-	10	5	5	-	-	-	5	-
Ogre	-	-	-	5	5	5	5	5	-	5
Troglodyci	-	5	-	-	-	10	-	10	-	5
Półelfy	5	5	5	-	5	-	-	-	5	5
Elfy Leśne	10	10	-	-	5	-	-	-	-	5
Elfy Morskie	10	10	-	-	-	5	-	-	-	5
Elfy Złote	10	10	-	-	10	-	-	-	-	10
Elfy Śnieżne	10	5	5	-	-	-	-	-	5	5
Elfy Ciemne	10	10	-	5	-	-	-	-	-	10
Półorki	-	-	5	-	-	5	5	5	5	5
Orki	-	-	-	-	-	5	5	10	5	5
Uruk-hai	5	10	5	5	-	5	-	-	-	-
Uruk-jar	5	5	-	-	-	10	5	5	5	5
Uruk-tan	-	10	-	5	-	10	-	10	-	10
Uruk-har	-	-	-	-	-	10	10	5	5	5
Półolbrzymy	5	-	5	10	-	-	-	-	-	10
Olbrzymy Skal.	-	10	-	-	-	10	-	10	-	-

Olbrymy Mgl.	-	10	-	-	-	10	5	5	-	-
Malaukowie	10	-	5	10	-	-	-	-	-	5
Malaukowie Bł.	-	-	5	10	10	-	-	5	-	-
Krasnoludy	-	-	-	5	5	5	5	5	5	-
Krzatowie	-	10	-	-	10	5	-	5	-	-
Krasnoludy B.	-	10	-	5	-	5	5	10	-	-
Krasnoludy M.	-	5	-	5	5	10	-	-	-	10
Gnomy	10	-	-	-	5	5	5	-	-	5
Piktowie Dzicy	-	5	-	-	-	10	-	5	5	5
Piktowie Wyn.	-	5	-	10	-	5	-	5	-	5
Chochliki	5	-	-	-	5	5	5	-	-	10
Niziołki	5	5	10	-	5	5	-	-	-	-
Reptylioni	10	-	-	5	-	10	5	-	-	-
Lizardowie	-	10	-	-	5	5	10	-	-	-
Zaladyni	10	-	5	-	5	-	-	-	10	-
Zaurusowie	-	5	-	-	5	-	10	10	-	10
Gamegoni	5	10	-	10	-	10	10	5	10	-
Centaury	5	-	5	5	5	5	-	5	5	5
Kamiukowie	-	10	5	5	-	5	5	5	5	-
Driady	10	5	-	5	-	-	5	5	-	10
Krogulce	-	10	5	-	-	15	-	-	20	co
Gorgony	10	-	-	-	10	10	-	-	15	co
Archoni	-	-	-	-	10	-	10	10	20	10
Trytoni Bł.	10	10	-	10	-	-	-	-	-	-
Trytoni Czarni	10	5	-	10	-	5	-	-	-	-
Smok Błotny	5	5	5	-	-	15	5	5	5	15
Smok Bagien.	5	10	5	-	-	10	10	10	5	5
Smok Jaskin.	-	5	-	10	5	5	10	15	10	-

Tabela Ili: Odprofesyjne Premie Odporności

Profesja	Odporności									
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
KASTA ŻOŁNIERSKA										
Bar	-	-	5+	5+	5+	5+	-	5+	-	-
Bers	-	10+	-	5	-	5+	5+	5+	-	+
Chr	-	5+	5	5+	-	10+	5+	-	-	+
Gwr	5+	10+	5+	-	-	-	5+	5+	-	-
Kon	-	5+	-	10	5	5	5	-	-	-
Łow	-	5+	5+	-	5+	5+	5+	-	5+	-
MOr	-	5+	-	10+	-	5+	5+	5+	-	-
Woj	-	5+	-	5+	-	5+	5+	5+	5+	-
KASTA ŻŁODZIEJSKA										
Awn	5+	10+	-	-	-	10+	-	5+	-	-
Pirat	-	5+	-	5+	-	10+	-	10+	-	-
Szp	5	5+	-	+	-	5+	5	5	5	-
Zab	5+	5+	5+	5+	-	10+	-	-	-	-
Złod	-	5+	5+	-	10+	10+	-	-	-	-
KASTA SPOŁECZNA										
Ach	10+	5+	-	5+	-	-	5+	5+	-	5+
Brd	5+	10+	5+	5+	5	5+	+	-	-	-
Drb	5+	-	10+	-	-	5+	5+	-	5+	-
Her	5	-	+	15+	+	-	5	5	5	-
Klrk	+	15+	5+	10+	5	-	-	-	-	-
Kmc	-	-	5+	-	-	5+	10+	10+	5+	-
Kup	15+	10+	5+	5+	-	-	-	-	-	-
KASTA RYCERSKA										
CzR	-	5+	-	10+	5+	-	10+	5+	-	-
Pal	-	5+	-	10+	-	5+	10+	5+	-	-
Ryc	-	5+	-	10+	-	10+	5+	5+	-	-
RCh	-	5+	5+	10+	-	5+	-	-	-	10+
Tem	-	10+	10+	10+	-	5+	-	-	-	-
KASTA KLERYCKA										
Astr	10+	5+	10+	-	-	-	-	-	-	5+
Drd	10+	-	5+	-	5+	5+	-	-	5+	-
Inkw	5+	5+	10+	5+	-	-	-	5+	-	-
Kapl	5+	5+	10+	5+	-	5+	-	-	-	-
Mist	-	10	10+	+	10	-	-	-	-	+
Mni	5	5+	5+	5+	-	10+	-	-	-	+
Półb	10+	-	-	5+	-	5+	-	-	-	10+
Szm	5+	-	10+	5+	5	5	-	+	-	+
KASTA CZARODZIEJSKA										
Alch	-	-	-	-	5+	10+	5+	5+	5+	-
Czrn	5+	5+	5+	-	5+	5+	5+	-	-	-
CCh	-	5	10	5+	+	-	-	-	-	10+
Dem	5	5	5+	10+	5	+	+	-	-	+
Ele	5	-	-	-	+	-	5+	10+	5+	5+
Iluz	10+	10+	-	5+	-	-	-	-	-	5+
Mag	-	-	-	-	10+	-	-	-	10+	10+
MPr	-	5+	-	+	-	10+	5	+	-	10
Nkp	-	10+	5	5+	5+	5+	-	-	-	+



DOŚWIADCZENIA ŻYCIOWE

W tym punkcie zajmiemy się obliczeniem w jakim wieku rozpoczął nasz BG życie poszukiwacza przygód, a więc moment w którym się w niego wcielimy. Sprawdzimy także czy nabral przez czas swej edukacji i stażu jakiegoś doświadczenia.

WIEK

Każda z ras posiada w swym opisie (patrz odpowiedni rozdział – my podamy tu dla wygody tabelkę z zestawieniem) dwie wartości: średni wiek dojrzałości oraz maksymalny wiek dla danej rasy. Oczywiście wiek maksymalny nie jest tzw. średnim wiekiem umieralności – z powodu wojen i chorób można umrzeć znacznie wcześniej niż to jest tam podane. Jest to po prostu górna granica wieku, wyznaczona przez bogów każdej istocie rozumnej. Czasami pewne okoliczności mogą ją przedłużyć ale zdarza się to... prawie nigdy (np. wejście w posiadanie tajemnicy nieśmiertelności albo błogosławieństwo długowieczności.). Nam póki co będzie potrzebny tylko wiek dojrzałości. Jest to wiek, w którym dana społeczność przyznaje młodziemu pełnoletność i traktuje na równi z innymi dorosłymi. Nie znaczy to, że BG nie mogą wybrać grania kompletnymi młokosami – ale MG powinien pamiętać, że w poważny sposób skomplikuje to proces kreacji bohatera. Taki małałat może nie zdążyć się wyuczyć wszystkich potrzebnych umiejętności – ba, może nawet nie zdążyć odbyć wszystkich treningów i nauk profesyjnych by móc podwyższyć swe współczynniki. O tym wszystkim należy pamiętać.

Kiedy mamy już wiek dojrzałości rozpoczynamy procedurę obliczania. Polega ona na tym, że zwiększamy (niestety – odtąd już zawsze będziemy już zwiększać wiek naszego BG – cudowne odmłodzenia zdarzają się rzadko, nawet w KC) go o:

- 1k6 lat za losowe opóźnienie ewentualnej nauki umiejętności zawodowych w stopniu podstawowym

(wszystkich w sumie – więc nie rzucamy za każdy zawód osobno);

- dodatkowo 0,5 roku za każdy poziom umiejętności zawodowych ponad poziom podstawowy;
- za każdą nabytą profesję 1k5 lat losowego opóźnienia w jej nauce;
- pomimo, że w następnym rozdziale podano dokładny czas wymagany na naukę umiejętności bojowych, językowych i ogólnych – my nie doliczamy tego czasu. Uznajemy że te umiejętności wpojono naszemu BG we wczesnej młodości, nim osiągnął wiek dojrzały. Dopiero późniejsze nabywanie kolejnych umiejętności poddawane jest normalnym regulacjom czasowym.

Kiedy mamy już wiek początkowy naszego BG, możemy też pokusić się o proste wyliczenie jego daty urodzenia. Przyjmuje się bowiem, że wszystkie nowo wylosowane postacie rozpoczynają grę w roku 9 480 Ery Katanów – więc wystarczy od tej daty odjąć wiek początkowy.

Tabela Ili: Wiek ras

Rasa	Wiek dojrzałości	Wiek śmierci
Ludzie	15	100
Ogre	15	150
Troglodyci	9	90
Elfy (wszystkich plemion)	120	1000
Półelfy	30	200
Orki (i Półorki, Urukowie)	15	100
Uruk Tan	16	150
Olbrzymy	45	350
Malaukowie	60	400
Półolbrzymi	30	200
Krasnoludy (i Krzotowie)	60	500
Gnomy (wszystkie gatunki)	60	450
Chochliki	30	200
Niziołki	30	200
Jaszczurowie	25	200
Gamegoni	*	*
Centaury (i Driady)	15	175
Kamiukowie	25	200
Gorgoni (i Krogulcowie)	100	800
Trytoni	35	300
Archonowie	**	**

* – gamegoni wykluwają się jako dojrzałe osobniki i są nieśmiertelni – tak długo jak żyją na Erborei; po jej opuszczeniu tracą tę moc i mogą umrzeć w ciągu 1001 lat;

** – archonowie rodzą się jako w pełni ukształtowane osobniki dorosłe i nie podlegają starzeniu;

Każda postać, która przeżyje 60% (w przypadku mężczyzn) lub 65% (w przypadku kobiet) długości maksymalnego wieku, **zaczyna się starzeć**. Zasadniczo ten okres zaczyna się już podczas tzw. „wieku średniego” ale dopiero w w/w momencie zaczyna naprawdę dawać się we znaki. Nie jest to może postępująca demencja – ale wiek starczy to już nie to samo co burzliwa młodość...

W mechanice inscenizacji odzwierciedlone jest to następującymi komplikacjami:

- BG zaczyna poruszać się niezgrabnie i z pewnymi trudnościami, nie ma także tej pewności w rękach co dawniej; efekt jest tego jest taki sam jakby nosił pancerz o Ograniczeniach 3/4;3/4 i tak należy to traktować (można to czasami na pewien czas „uśmierzyć” – stosując odpowiednie lekarstwa czy magię);

- Z powodu starzenia się organizmu każdego roku ŻYW, SF, INT i MD zostają obniżone o 1 pkt;
- Co roku wzrasta też ryzyko **nagłej śmierci ze starości** – z powodu starczych chorób, zmęczenia organizmu itp. Po przekroczeniu granicy wynosi ono 1% i z każdym rokiem zwiększa się o 1%; Testuje się je raz do roku, MG może jednak zarządzić dodatkowy test w przypadku gdy organizm starszej osoby zostanie wystawiony na wielkie przeciążenia: przejdzie ciężką chorobą zakaźną, wpadnie w silną agonie w czasie walki itp.;
- Zasady obniżania i nagłej śmierci starczej dotyczą powyżej tylko istot żyjących do 100 lat. Istoty które są bardziej długowieczne (ew. mniej) biorą pod uwagę zasadę proporcjonalności. Nie wykonują owych czynności co rok tylko np. co 2 lata – jeśli żyją dwukrotnie dłużej od ludzi, co 5 lat jeśli dożywają 500 lat itd.
- Gdy test się nie powiedzie – BG nie umiera automatycznie. Instynktownie wie, że tego a tego roku Ery Katanów odejdzie z grona żywych. MG powinien dać mu kilka miesięcy na pozatłatwanie doczesnych spraw.

ZNAK ZODIAKU I DATA NARODZIN

W dawnych czasach, u zarania cywilizacji rozumnych, elfy – jako rasa przez bogów obdarzona największym potencjałem zrozumienia otaczającego ich świata ożywionej i nieożywionej natury, pierwsze z pośród wszystkich ras unieśli swe głowy ku niebu, by oddawać cześć gwiazdom. Pierwsi też odkryli kosmiczny mechanizm symfonii niebieskich, który kręcił się nad ich głowami w nieskończonym tańcu cykli. Elfy były pierwszymi astrologami, pierwszymi badaczami gwiazd – które najpierw przy pomocy swych bystrych oczu, a potem przy użyciu magii i monumentalnych, kamiennych budowli astronomicznych (świątyń i świątyn kregów) – czytały w ruchach ciał niebieskich. Ta rasa jako pierwsza też zaobserwowała, że bliższe i dalsze gwiazdy, planety oraz księżyc wyznaczają z niezmienną, niezmordowaną precyzją stałe odstępy czasowe – zarówno w krótko- jak i długo-dystansowej skali. Zliczając te cykle – to jak owe ciała przemieszczają lub zmieniają się na nieboskłonnie – jako pierwsi wyznaczyli precyzyjne przedziały płynącego czasu. A było to w głębokiej prehistorii – gdy inne rasy ledwo co rozróżniały cykl dobowy na dwa okresy: „świci” (dzień) i „cimno” (noc). Pomimo swej fatalistycznej filozofii i mentalności – a może raczej właśnie przez nią – stale dążyli do poznania praw, którymi rządziły się obroty ciał niebieskich. Elficy mędrcy byli pionierami, którzy określili i nazwali gwiazdozbiory zarówno bliskiego perymetru jak i odległej ekliptyki, odkryli lub matematycznymi obliczeniami przewidzieli istnienie wszystkich 8 planet układu słonecznego Orchii, oraz dokładnie przeszedzili fazy księżyca.

I choć od czasów nieszczęsnego Proroctwa Króla-Jaszczura te wspaniałe istoty nigdy więcej nie sięgnęły już po astrologię – w spadku po nich cywilizacja ochrijska dostała rzecz, której wartości nie sposób ocenić: Elficki Kalendarz Zodiakalny – precyzyjny, matematyczny system odmierzania czasu, w którym uwzględniono podział na kilka rzędów wielkości

czasowych, każdy rząd wielkości ustalony na podstawie prawideł zmian innego rodzaju zgrupowań ciał niebieskich. Wielkości te podzielono na okresy, którym patronuje inne ciało niebieskie w danym systemie odniesienia (każdy system odniesienia to inny rząd wielkości czasowych), w zależności od tego które z nich jest akurat najważniejsze z punktu odniesienia na Orchii w przedziale tego czasu (każdy okres w systemie odniesienia to zwykle inny Znak Zodiaku – a więc ciało niebieskie: gwiazdozbiór, planeta lub faza księżyca). Elfy badały nie tylko cykle obiegu tych ciał na nieboskłonie, ale i sekretne wpływy gwiazd, tajemnych energii, planet, księżyca i słońca oraz ich koniunkcji na Orchii i zamieszkujące ją istoty – co praktycznie po dziś



dzień stanowi kanon działalności astrologicznej, kanon wyznaczony właśnie przez elfy. Osoby, które zainteresowane są tymi sekretami astrologii oraz ich wpływem na fabułę i mechanikę inscenizacji odsyłamy do rozdziału **Xięgi Konwencji** przy **Opisie Orchii**.

Tutaj – przy tworzeniu naszego bohatera nie będziemy zawracać sobie głowy natłokiem informacji związanych z astrologią, zajmiemy się natomiast nieco bardziej praktyczną stroną Elfickiego Kalendarza Zodiakalnego, który zarówno pomoże nam określić zarówno datę urodzenia bohatera jak i przypisany do niej kompleks symboli zodiakalnych.

Mamy w tym kalendarzu podział na dekady, w każdej której zawiera się 10 lat-cykli, mamy osobny podział roku na 10 cykli-miesiący, mamy podział miesiąca wedle na 4 fazy księżycowe, po 10 etapów dziennych w każdym – baa, elfy opracowały nawet zodiak odpowiadający dziennemu podziałowi doby na 12 czasookresów.

Jak więc widać na powyższym przykładzie poznanie pełnego kompleksu zodiakalnego – czyli inaczej **Zodiaku Gwiazdowego** (lub Niebiańskiego) pozwala dokładnie określić rok urodzenia w co-10letniej dekadzie, pozwala określić miesiąc urodzenia w roku, dalej dzień tygodnia w miesiącu – aż po czasookres w dniu.

I na odwrót jeśli znamy nasz rok (lub tylko jego część jednostkową), miesiąc, dzień i godzinę urodzin – jesteśmy w stanie precyzyjnie przyporządkować każdemu z tych okresów czasowych (jednostce rocznej, miesiącowi, dniu i godzinie) odpowiedni symbol zodiakalny.

Wiedza na temat Elfickiego Kalendarza Zodiakalnego nie jest powszechna, ale wszędzie tam, gdzie zawędrowali koloniści z elfich królestw – tam gdzie udało im się zanieść kaganek oświecenia – można spotkać osoby (astrologów, filozofów, naukowców czy czarodziei lub kleryków a nawet szarlatanów czy wiejskie wieszczki), które jako tako potrafią się orientować w tej materii – przynajmniej jego czysto praktycznej części, nawet jeśli nie zajmują się zawodowo czytaniem z gwiazd. Na ziemiach Imperium Katanów używa się zwykle klasycznego Kalendarza Orkuskiego – zwanego po prostu kalendarzem orkowym: ze standardowym liczeniem lat od początku istnienia orczej rasy (lub też może najdalszego momentu pamięci o samoświadomości tej rasy), podziałem każdego roku na 10 miesięcy, każdego miesiąca na 40 dni, po cztery tygodnie oraz każdej doby na 24 godziny. Jak więc widać – powszechny kalendarz imperialny w niektórych miejscach jest zbliżony z elfickim, w innych zaś się od niego trochę różni. Niewielu jednak zdaje sobie sprawę – że pomijając punkt zliczania lat, orki przejęły ten system po reptylonach – i różnice w tym kalendarzu względem Elfickiego Zodiaku, biorą się właśnie z tego, iż reptylioni mieli własny, może troszkę mniej doskonały i niekoniecznie odpowiadający astronomicznym prawdom system odmierzenia czasu (ukształtowany zresztą w czasie kontaktów tych dwóch ras, ale ponieważ jaszczury lubiły podkreślać swoją niezależność intelektualną – dla odróżnienia się np. podzieliły dzień na 24 godziny, zamiast 12 godzin planetarnych jak elfy – w myśl zarozumiałczej zasady: „My mamy więcej czasookresów niż wy, to jesteśmy dokładniejsi!”; oczywiście, gdyby nie elfy, to nikt nigdy by się w ogóle nie dowiedział, że dobę można jakoś podzielić matematycznymi okresami inaczej niż na „świci” i „cimno”).

Pomimo jednak tego, że orkowemu kalendarzowi brak całej owej astromanckiej otoczki kosmicznej precyzji – nietrudno jest na Archipelagu Centalnym (czy raczej: na jego cywilizowanych terytoriach) spotkać ludzi, którzy orientują się z większą lub mniejszą precyzją w tajnikach i niuansach Zodiaku Gwiazdowego lub samego Kalendarza Kosmicznego. W niektórych społecznościach lub grupach ludności, niepiśmienni i nieczytali humanoidzi znają np. tylko symboliczny kalendarz zodiakalny – potrafią dokładnie powiedzieć podróźnym jaki dziś mamy dzień zodiaku i godzina zodiaku, jaki miesiąc zodiaku i jaki rok dekady zodiakalnej, choć za cholerę nie byłiby tego w stanie przełożyć na język liczb, ani oficjalnego kalendarza, ani elfickiej precyzji astronomicznej. W innych regionach lub zbiorowościach rozumni (szczególnie warstwy oświecone, mieszczańskie lub arystokratyczne – bo ze szlachtą to już różnie bywa) za punkt honoru, dobrego wychowania i obycia intelektualnego poczytują sobie znajomość nie tylko klasycznego kalendarza, ale również jego elfickiego odpowiednika i/lub związanej z nim symboliki zodiakalnej.

Być może więc istnieją krainy, gdzie stosuje się jakies inne systemy zodiakalne, ale z pewnością, są to te rzadkie zakątki świata, gdzie elfy nie dotarły lub astrologia uważana jest za czarostwo i karana stosem.

Tak więc określenie Zodiaku Gwiazdowego dla naszego bohatera nie jest obowiązkowe (tak jak i

dokładnej daty jego urodzenia z precyzją co do elfiego czasookresu dobowego) – tym bardziej, że bohater może wywodzić się z społeczności, która może nie przywiązywać do tego wagi lub w ogóle nie posiadać wiedzy na temat jakiegokolwiek kalendarza czy podziału doby na godziny – ale może dostarczyć nam to nie tylko dokładniejszych informacji o bohaterze ale i dodatkowej rozrywki przy jego dokładniejszym opisywaniu, zainspirować do poszerzenia życiorysu itp. Niezbadane są w końcu wyroki ciał niebieskich.

W poprzednim ustępie pokazane zostało jak w prosty sposób – dysponując tylko wiekiem końcowym (z którym wchodzi on do gry) herosa, obliczyć jego przybliżony rok urodzenia, odejmując wiek od tzw. daty zero – czyli uogólnionej daty rozpoczynania przygód w świecie Orchii. Jeśli uczestnicy zdecydują się na określenie dokładniejszej daty zodiakalnej to mają dwie możliwości by poszerzyć ten rodzaj informacji o bohaterze.

Mogą po prostu – do obliczonego roku dostawić wymyśloną samodzielnie datę miesięczno-dziennogodzinową i sprawdzić jaki okres danego rzędu czasowego odpowiada jakiemu symbolowi składowemu Zodiaku. Np. gracz wymyśla, że jego 20 letni człowiek urodził się III miesiąca, 12 dnia w południe – z obliczeń wynika, że także w roku 9460 Kalendarza Orków – i sprawdza jakie symbole zodiakalne odpowiadają tym cyfrom.

Jeśli jednak gracze poznali już niuansy mechaniki, które związane są z astrologią i wpływem Zodiaku na testy i współczynniki – lub nie chce im się uruchamiać myślenia – mogą posłużyć się kośćmi (w pierwszym przypadku tak będzie po prostu uczciwiej), by to wylosować – w takim przypadku określają zarówno konkretne daty jak i przypisane im symbole Zodiaku.

Zarówno opisy wszystkich gwiazdozbiorów, ich rysunki, związana z nimi mistyczna symbolika są opisane w wspomnianym na początku rozdziale Xiegi Konwencji.

SYMBOLE ROCZNE

Ten typ znaków zodiaku jest wyznaczany na podstawie gwiazdozbiorów, które obracają się w płaszczyźnie wertykalnej wokół całego układu planetarnego Orchii – a znajdują się na bardzo odległej przestrzeni, gdzieś na granicy ekliptyki galaktycznej, stąd też astronomowie podejrzewali, iż to nie tyle one się obracają wokół systemu Orchii, ale to cała galaktyka razem z systemem słonecznym obraca się w przestrzeni międzygwiazdowej tak, że owe gwiazdozbiory wydają się przesuwać nad niebem. Elfy odkryły, że pomimo olbrzymich odległości – gwiazdy tych konstelacji można dostrzec ponad kierunkiem północnym (wyznaczają więc niejako północ biegunową) nieboskłonu – a w każdym razie tylko niektóre z najjaśniejszych gwiazd, by obserwować całe konstelacje potrzebne są już przyrządy optyczne lub potężne czary. Ruch zaś cykliczny jest tak dokładny, że ponad północą króluje na niebie dokładnie jeden z dziesięciu powtarzających się gwiazdozbiorów – przez okres całego roku – wschodząc na jego początek i usuwając się poza horyzont w ostatnim dniu. W ten sposób właśnie ustalono codziesięcioroczną dekadę. Każdy gwiazdozbiór-zodiak odpowiada więc jednemu rokowi i powtarzają się one cyklicznie co 10 lat.

Co ciekawe elficki kalendarz nie operuje tylko końcowymi jednostkami lat – ale to właśnie konkretny rok w dekadzie dziesiętnej jest ważny dla znaku zodiaku. Według niepotwierdzonych informacji bowiem elfy posiadają kalendarze tak doskonałe, że są nimi w stanie sięgnąć w przeszłość nawet do początków Sfery Materialnej, Orchii albo własnej rasy – ale większości tych kalendarzy nikt nie widział na własne oczy. Wiadomo jedynie, że rzeczywiście – w zależności od zastosowań – używa się kalendarzy o różnej precyzji i rzędach wielkości (po co bowiem używać kalendarza od początku wszechświata do opisywania historii elfich królestw). Wszystkie mają jednak cechę wspólną: choć mogą się one zaczynać w różnych latach jednostkowych dekady, to wszystkie są tak samo naliczane w całym cyklu dekadowym. Oznacza to ni mniej, ni więcej – tylko tyle, że jeśli dziś mamy rok 9480, to zarówno kalendarz o największej precyzji (ten od początku świata ;-)) jak i kalendarz o najmniejszej precyzji (np. liczący się od początku powstania Górolądu lub pojawienia się na nim elfów) będzie miał dziś rok w dekadzie 0-rowy, a więc rok oznaczający pełną dziesiątkę lat w pełnej dacie składającej się z oprócz końcówki dekadowej z dziesiątek, setek, tysięcy i czego tam jeszcze dusza elfa zapagnie.

Kolejny zadziwiający zbieg okoliczności polega na tym, że cykl dekadowy z nieznanymi przyczynami jest spójny z końcówkami lat Kalendarza Orków. Nieznana jest przyczyna tego stanu rzeczy – być może jest to tylko przypadkowy zbieg okoliczności – jak wydają się twierdzić same elfy. Różni numerolodzy, mistycy i szarlatani dopatrują się jednak w tej zbieżności jakiś sekretnych, magiczno-przeznaczeniowych związków, które zapewne muszą łączyć obie rasy. Oczywiście biorąc pod uwagę orkowy kompleks niższości i ich nieodwzajemnioną miłość do elfiej kultury – takie opinie są wodą na orkowy młyn (niejeden urucki arystokrata, a nawet paru Katanów – stracił władzę, pozycję i wpływy bo za dużo czasu spędzał z nosem w księgach szaleńców i palcami w przeróżnych horoskopach, zamiast dbać o doczesny porządek gonił za nieokreślonymi misteriami).

Tak czy inaczej 3 rok w elfiej dekadzie będzie zawsze rokiem o końcówce jednostkowej 3 w Kalendarzu Orków (np. 9463 czy 9483). Nie ma więc potrzeby dokonywania żadnych przeliczeń – co staje się koniecznością w przypadku dat podawanych w Kalendarzu Reptyliońskim – gdzie istnieje wyraźna rozbieżność roku w dekadzie.

Zodiak Roczny (albo dekadowy) jest w zasadzie jedynym symbolem zodiakalnym którego nie poznajemy poprzez losowanie – gdyż po prostu obliczyliśmy to już odejmując od roku początku gry wiek bohatera. Teraz po prostu wystarczy wziąć cyfrę jedności z tej daty rocznej i sprawdzić jaki tej cyfrze dekadowej jest przyporządkowany symbol gwiazdowy. Oczywiście losować może sobie MG dla swoich BN, jeśli nie chce mu się robić dokładnych ustaleń – ale w przypadku BG jest to pozbawione sensu.

Tabela III: Zodiak Dekadowy (Wertykalny)

Znak Ekliptyczny	Rok w dekadzie
Sępirzeł (orzeł sepi)	01
Diament	02
Amu (węgorz ugarski)	03
Minaret	04

Świaszczyca	05
Grom	06
Migotnia (mgławica)	07
Liroróg (lirowe rogi)	08
Szlapar	09
Kraken	10

SYMBOLE MIESIĘCZNE

Zodiak miesięczno-roczny (czyli przypisujący symbol gwiazdowy konkretnemu miesiącowi w roku) wyznaczono na podstawie innej grupy gwiazdozbiorów, tym razem takich, które znajdują względem Orchii w płaszczyźnie horyzontalnej. Są to gwiazdy na nieodległym perymetrze, stanowiące stałą część ekspozycji nocnego nieba – widoczną w bezchmurną noc bez problemu gołym okiem. Ponieważ w przeciwieństwie o gwiazdozbiorów ekliptycznych, te są częścią prawdopodobnie tego samego regionu kosmosu co i system słoneczny Orchii, jest pewne, że ich wędrówka po niebie jest równie pozorna co wędrówka słońca. Zmiana kalejdoskopu następuje z powodu tego, że planeta ochrijska porusza się w swojej płaszczyźnie – tożsamej z płaszczyzną pozorną tych gwiazdozbiorów wokół swej gwiazdy słonecznej – przez co w każdym miesiącu roku Orchia znajduje się na tle innego gwiazdozbioru – i to właśnie ten gwiazdozbiór determinuje zodiak danego miesiąca. Cykl ten jest równie dokładny i precyzyjny jak i poprzedni, z tym, że krótszy – dlatego I miesiąc w roku zawsze przypada niezmiennie na jeden i ten sam gwiazdozbiór, i tak samo ma się z pozostałymi znakami zodiaku. Co ciekawe – tutaj też występuje dziwna zbieżność kalendarza orkuskiego z kalendarzem elfim – tak że I miesiąc Zodiakalny przypada na Dagin-Ran, a ostatni, X-ty: na Kart-Ran. Tutaj jednak nie kryją się żadne tajemnice – po prostu podział miesięczny Kartan przejął (pomijając oczywiście nazewnictwo) od jaszczurów, a oni posiłkowali się tym samym Kalendarzem Zodiakalnym elfów – tym razem nie przejawiając żadnych tendencji separatystycznych. Co prawda gdyby wprowadzili dwukrotnie więcej miesięcy to by dla skarbcza oznaczało zbieranie dwukrotnie więcej podatków – ale to było dobre rozwiązanie tylko z punktu widzenia Imperatora Archagasty – jaszczurza szlachta i arystokracja nie dobrze wiedziała jakie mogą być konsekwencje reform kalendarzowych, dlatego nie było im prędko do uszczuplania swych kies.

Aby określić Zodiak Miesięczny wystarczy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić w poniższej tabeli – dzięki czemu od razu będziemy wiedzieli w którym miesiącu urodził się nasz bohater i jaki składowy znak zodiaku tego rzędu czasowego mu patronuje.

Tabela III: Zodiak Miesięczny (Horyzontalny)

1k100	Znak Perymetralny	Miesiąc roku
01-10	Runa	I-szy
11-20	Jaszczura Gwiazda	II-gi
21-30	Tygrys	III-ci
31-40	Skrzydło Pegaza	IV-ty
41-50	Turnia	V-ty
51-60	Zmrocz	VI-ty
61-70	Smok Świtu	VII-my
71-80	Szarposzczęk (rekin)	VIII-my
81-90	Meduza	IX-ty
91-00	Tułacz	X-ty

SYMBOLE TYGODNIOWO-DZIENNE

W przeciwieństwie od poprzednich tych nie wyznacza się skomplikowanymi systemami cykli odległych gwiazd, ale najprostszym w obserwacji cyklem najbliższego Orchii ciała niebieskiego, jakim jest jej główny znany księżyc. Zodiak ten jest po prostu wyznaczany na podstawie aktualnej fazy księżyca – co ciekawe choć cykl tych faz jest zbieżny do okresu miesiąca wyznaczanego przez Zodiak Horyzontalny i oba miesiące – zarówno gwiezdny jak i księżycowy są zbieżne do długości, to jednak elfy inaczej porządkują fazy księżyca niżby to wynikało z czasu gwiazdowego. O ile bowiem każdy miesiąc księżycowy zaczyna się fazą nowiu księżyca, o tyle elfy uważają, że każdy miesiąc zaczyna się od fazy związanej z pełnią – przez co ich kalendarze – choć zgodne z innymi co do liczby dni i miesięcy w roku, mają owe cykle miesięczne troszkę przesunięte. Dla większości rozumnych nie ma to jednak wielkiego znaczenia, nawet jeśli bowiem posługują się nomenklaturą elfich tygodni, to i tak komponują ją z naturalnym cyklem wyznaczanym normalnymi miesiącami gwiazdowymi – uważając, że elfy niepotrzebnie komplikują sobie sprawy. Dla uproszczenia – nasi bohaterowie (o ile nie są elfami ;-)) też mogą tak robić.

Miesiąc księżycowy służący do wyznaczania konkretnej daty dziennej jest opisany tak, że podzielono go na 4 tygodnie – pierwszy związany z nowiem, drugi związany z „rośnięciem” tarczy księżyca na niebie, trzeci związany z pełnią i ostatni będący tarczy księżycowej zanikaniem. Oczywiście elfy nadały każdemu z tych miesięcy osobne nazwy, właściwe dla fazy, ale w powszechnej świadomości funkcjonują po prostu stwierdzenia typu: tydzień pierwszy, trzeci, drugi.

Dni w tygodniu każdej fazy są oczywiście w liczbie dziesięciu. Ostatni z dni tygodnia – a więc dzień świąteczny – jest jednocześnie dniem właściwym dla fazy – czyli pełnia tak naprawdę przypada na ostatni dzień 3 tygodnia, zaś now pojawia się dopiero 10 dnia I-szego tygodnia. Pierwszy dzień tygodnia jest zazwyczaj dniem (a raczej nocą – tu jest kolejna różnica elfiego kalendarza: system jaszczurzy i orkowy dzień nakazuje liczyć od północy, zaś u elfów godzina ta jest determinowana pojawieniem się księżyca na niebie) w którym księżyc kończy poprzednią fazę i są już widoczne „objawy” dla obecnej fazy. Elfy na każdy dzień tygodnia wymyśliły odrębną nazwę, w jakiś tajemniczy sposób związaną z wagą dochodzenia do właściwej postaci fazowej – ale nie jeden lingwista mógłby sobie połamać na tej terminologii język i rozum, więc w powszechnym użytku funkcjonują klasyczne nazwy dni – nie te elfickie (nie trzeba chyba jednak przypominać drużynowym astrologom i astronomom iż ich obowiązuje fachowe nazewnictwo, zgodne z kanonem a nie wulgarny język ulicy).

Ciekawostką kulturową jest, że o ile elfy w swym życiu codziennym i komunikacji nie przywiązują wagi do symboliki dwóch poprzednich zodiaków, a tyle w przypadku dni i tygodni żaden szanujący się przedstawiciel tej rasy nie będzie się wyrażał w stylu: „Urodził Ci się on w 3 dniu I-szego tygodnia” albo „Spotkam się z Tobą 10 dnia w IV tygodniu” tylko zamiast tego wyrazi się: „Zrodzono go na prafazji nowiki” tudzież: „Obaczymy się w kulminację pełni”. Oczywiście nie trzeba chyba, dodawać, że zaprzańcy

pośród elfiego rodzaju nie zważają na te głupie konwenanse – co czasami może spowodować ich demaskację...

Do określenia dnia (i tygodnia) w miesiącu, w którym „zrodzono” naszego bohatera rzucamy raz 1k100 na odpowiedni tydzień i raz 1k10 na określenie odpowiedniego dnia.

Tabela III: Zodiak Księżycowy

1k100	Tydzień Fazy	
01-25	Nowika	1 tydzień miesiąca
26-50	Progresyja	2 tydzień miesiąca
51-75	Pełnia	3 tydzień miesiąca
76-00	Regresyja	4 tydzień miesiąca
1k10	Dzień W Fazie	
01	Genezja	1 dzień tygodnia
02	Inercyja	2 dzień tygodnia
03	Prafazja	3 dzień tygodnia
04	Peryferencja	4 dzień tygodnia
05	Meridiana	5 dzień tygodnia
06	Postmediana	6 dzień tygodnia
07	Bezwodnia	7 dzień tygodnia
08	Posturycja	8 dzień tygodnia
09	Destynancja	9 dzień tygodnia
10	Kulminancja	10 dzień tygodnia

SYMBOLE DOBOWE

Jest to najbardziej zawyły i najbardziej interesujący ze wszystkich systemów elfickiego odniesienia zodiakalnego, bowiem na jego podstawie w kalendarzu podzielono każdą dobę na równych 12 okresów czasowych (tzw. elfich godzin – choć jak widać „godzina” nie jest tu dobrym określeniem, bo trwa on aż... 2 standardowe godziny – stąd też wzięło się powiedzenie, że „Pewnie przyjdzie z elfią godzinę”, co znaczy, że należy się spodziewać strasznie obsuwowego spóźnienia).

Czasookresy dobowe tego zodiaku zostały określone na postawie obserwacji ruchu planet – a raczej ustawienia ich orbit względem płaszczyzny ruchu Orchii wokół gwiazdy słonecznej. Trzeba bowiem wiedzieć, iż nie są one poukładane w jednej płaszczyźnie – ale w wielu płaszczyznach o różnych kątach nachylenia i przesunięcia względem toru ochrijskiego ruchu – przez co bardziej przypominają elektrony krążące wokół jądra atomu (oczywiście mieszkańcy uniwersum KC nie za bardzo potrafią sobie to wyobrazić bo nie wiedzą co to atom i elektrony) niż klasyczny układ planetarny. Elfy odkryły lub obliczyły w dawnych czasach, że Ochria obracając się wokół własnej osi – dokładnie co dwie godziny znajduje się „twarzą” (a więc południem, na którym znajduje się obserwator) ku orbicie jednej z 10ciu planet układu (czy raczej: równik tworzy kąt prosty z kierunkiem owej orbity płaszczyzny – tak jest w przypadku 5 co 4 godziny; w przypadku pozostałych 5 planet kąt ten jest względem koła podbiegunowego) – ponadto w okolicach południa – co oczywiste zwraca się twarzą ku słońcu – a o północy ku orbicie księżyca – do daje 12 dwugodzinnych okresów na dobę. Okres taki zaczyna się na godzinę przed osiągnięciem równikiem pozycji „twarzowej” i kończy się godzinę po nim – a jego kulminacją jest zawsze co druga godzina, począwszy od północy.

Oczywiście znaki zodiaku zostały tu ponazywane od mian tych ciał niebieskich, które wyznaczają „twarz” danego okresu. By wylosować godzinę narodzin

bohatera wykonać należy jeden rzut 1k100 i sprawdzić czas oraz zodiak w poniższej tabelce:

Tabela IIj: Zodiak Dobowy (Orbitalny)

1k100	Znak Planetarny	Czasokres Doby
01-04	Tarcza Księżyca	23.01 – 1.00
05-10	Upiorny Postaniec	1.01 – 3.00
11-15	Śnieżna Dziewica	3.01 – 5.00
16-26	Gwiazda Zaranna	5.01 – 7.00
27-36	Chmurny Olbrzym	7.01 – 9.00
37-44	Demogorgon	9.01 – 11.00
45-54	Gwiazda Słoneczna	11.01 – 13.00
55-64	Galera	13.01 – 15.00
65-74	Stróż Kręgu	15.01 – 17.00
75-79	Ognisty Demon	17.01 – 19.00
80-96	Wilczyca	19.01 – 21.00
97-00	Duch Mroku	21.01 – 23.00

POCZĄTKOWE DOŚWIADCZENIE

Ponieważ raczej się nie zdarza, żeby BG kompletnie nic nie robił zanim rozpoczął życie awanturnika, należy sprawdzić jak to co jednak robił odbiło się na jego Doświadczeniu (dokładne zasady dotyczące i opis



Punktów Doświadczenia znajduje się w rozdziale *Rozwój Bohatera*). W końcu już samo wyuczenie się profesji jest nie lada doświadczeniem. Każdy nowy bohater rozpoczyna grę z Poziomem Doświadczenia [POZ] równym 0. Nowe doświadczenie będzie zdobywał w trakcie kolejnych scenariuszy – zasady awansowania na kolejne POZ opisano w rozdziale **Rozwój Bohatera**. Póki co, jego dotychczasowe PD wylicza się według prawdziwości:

- 1k3 PD za każdy rok początkowego wieku bohatera ponad wiek dojrzałości;
- Za każdą wyuczoną profesję otrzymuje 1k6 PD;

Jeśli dzięki temu Doświadczeniu BG uzyska nowy POZ, to może się wyszkolić (patrz **Szkolenie na wyższe POZ**) jeszcze przed przystąpieniem do inscenizacji – ale decydujący głos należy tu do MG.

ŻYCIORYS

Życiorys bohatera, którym tu się zajmiemy ma zadanie odpowiedzieć na pytanie: jak dotychczas wyglądało życie bohatera? Mamy już wszystkie potrzebne informacje związane z mechaniką na temat wyuczonych zawodów, obranej profesji, stanu społecznego, miejsce i czas narodzin. Wiemy z jakiej rasy się wywodzi a więc i wpływowi której kultury został poddany, co znowu może pomóc w ukształtowaniu jego światopoglądu (a więc wyboru wyznania, popierania lub nie jakiś stronnictw politycznych, koncepcji filozoficznych itp.). Mając to wszystko czarno na białym w karcie postaci możemy popuścić wodze fantazji zamieniając suche parametry w spójną fabularną strukturę.

Zadamy sobie pytania o to z jakiej rodziny się wywodzi. Może jest sierotą wychowaną w klasztorze albo misyjnej ochronce? Może ma jakieś rodzeństwo? Jacy są jego dalsi i bliżsi krewni i czym się zajmują? Odpowiedzi na takie pytania mogą nam się przydać w przyszłości. Kiedy znajdziemy się w potrzebie i będziemy musieli skorzystać z naszych „znajomości” MG nie będzie nam mógł zarzucić, że wyciągamy na światło dzienne naszych popleczników i przyjaciół zgodnie z zasadą „creatio ex nihilo”. Na wszystko będziemy mieli „papiery”. Nie należy jednak przesadzać – robienie sobie ze średniozamożnej rodziny mieszczańskiej od razu wysokich urzędników stanu może zasugerować MG wplątanie nas w jakąś większą kabałę albo spisek, z którego potem trudno się będzie wyplątać. Na podstawie początkowych PD możemy oszacować zaś jak bardzo nasz bohater się „udzielał”. Gdzie mógł być? Może jest „światowcem” i pływał na okrętach Gett-War-Graskiej Floty Ochrony Wybrzeża, może podróżował ze swym mistrzem kastowym w paru prowadzonych przezeń karawanach? A może najdalszym miejscem w jakie się zapuścił jest wątpliwej sławy karczma po drugiej stronie miasta / w sąsiedniej wsi? Może zaś lubuje się w „zwiedzaniu” okolicznych zamczysk i wie co się dzieje „na mieście”. Takie informacje mogą pomóc nie tylko nam ale i MG – w oparciu o życiorys BG i zawarte w nich wiadomości może stworzyć dla wszystkich postaci „scenariusz zapoznawczy” albo wykorzystać nasze kontakty do zawiązania akcji którejs z późniejszych przygód. Dlatego prowadzący też ma obowiązek (choć częściowo) uczestniczyć w kreowaniu życiorysu a nawet powinien zasugerować pewne okoliczności, jeśli będą zgodne z fabułą prowadzonych przez niego opowieści. Pamiętajmy przy tym, że nasi poszukiwacze przygód nie są „szarymi zjadaczami chleba” tylko grupą osób wyłamującą się powszechnym konwenansom i wartościom, więc odpowiednie do tego powinny być ich dotychczasowe życiorysy. Oryginalne, niesztampowe, barwne choć niekoniecznie burzliwe. Ideą tworzenia życiorysu nie jest kreowanie od razu „mężczyzn z przeszłością” i „kobiet po przejściach”. Ma on uczynić z dwuwymiarowych zapisków na kartce papieru postać, która choć wymaginowana, nabierze pozorów realizmu psychologicznego. Kreowanie młodzieńczego życia naszych BG pozwoli nam bardziej się z nimi żyć. Nie będziemy przez to „szastać” ich egzystencją na prawo i lewo, dobywając miecza w każdej karczemnej bójce. I

przede wszystkim nie zdzusi się nam ona szybko. Zaś na dorabianie „przeszłości” i „przejsć” przyjdzie jeszcze czas. W kolejnych scenariuszach, gdy raz za razem wybierać się będziemy w podróż wyobraźni.

Co do późniejszej roli życiorysu – to niegłupim pomysłem będzie, jeśli poprowadzimy coś w stylu dziennika naszego BG. Do już stworzonego życiorysu będziemy mogli dodawać opisy naszych dotychczasowych przygód oraz to co robili w przerwach między nimi. Wspomnimy o miejscach, które odwiedzili, postaci które spotkali, nawet te które uśmiercili (by potem można było „przypomnieć” MG: „Hej!!! Ten koleś powinien być już dawno w grobie!”). Ponieważ nasza pamięć może zawodzić, będziemy mieli na papierze zapisane wszystko to, co naszym BG się może przydać w przyszłości. Nie będziemy się przez to zastanawiać przez pół sesji „Skąd ja znam to imię?” czy „Gdzie ja to już widziałem?”.

CELE I MOTYWACJE

Jest jeszcze druga, uzupełniająca część życiorysu. Raz, że w większym stopniu uzależniona od naszych własnych pomysłów na postać niż od rzutów kostką, a dwa, że w większym stopniu (choć i ze sporą elastycznością) wpływająca na bezpośrednią mechanikę gry (ale o tym za chwilę). Czym są owe **Cele** i **Motywacje**? Jest to nic innego jak tylko owa druga część rysu psychologicznego postaci o którym owa była we **Wstępie**, a którego pierwszą częścią jest charakter predestynowany i zjawiskowy naszego BG. Razem, te wszystkie 4 szczegóły dadzą nam pełny „portret psychologiczny” – przy czym oczywiście słowo pełny jest tu umowne. Pełny w rozumieniu naszej inscenizacji a nie w ujęciu nauk psychologicznych. Jeśli ktoś jest od tego fachowcem w rzeczywistym świecie – to oczywiście może pokusić się o stworzenie (i pomoc „laikom”) takich portretów, by łatwiej było wczuć się „w skórę” odgrywanych bohaterów. My zaś tu posłużymy się pewnym bardzo uproszczonym mechanizmem. Oba szczegóły (Cel i Motywacja) są pewnymi cechami osobowości lub charakteru naszych BG. I są to cechy bardziej aktywne niż pasywne. To namiętności, które targają instynktami BG, ich wewnętrzną jaźnią, określają zachowania i nawyki. To także marzenia, które pchają bohaterów w życie przed siebie, skłaniają ich by dążyli do doskonałości i osiągnęli wybrane przez siebie założenia. Motywacje można porównać właśnie do owych namiętności a Cele do marzeń. Wtedy więc Motywacje będą motorem działań przybliżających BG do wybranych celów. Ale może się też zdarzyć, że dopiero po niejasnym sformułowaniu Celu BG odnajdzie w swej duszy niepokój, który będzie go ku Celowi popychał i samego go skryształizuje. Szczegóły będą tu zależeć tylko i wyłącznie od pomysłowości uczestników i są ograniczone tylko i wyłącznie ich wyobraźnią. Jeśli np. w czasie pisania życiorysu uczestnik zaznaczy, że jest sierotą bo jego rodzinę (jak i całą wioskę) wymordowały sharany podczas jednego ze swoich rajdów – to określenie powyższych szczegółów wydaje się oczywiste. I tak Motywacją w życiu jego BG może być chęć wzięcia odwetu na całej rasie za okropności wyrządzone istotom inteligentnym, a celem postawionym na najbliższe lata może być zorganizowanie i poprowadzenie wyprawy zbrojnej na

któryś z ich przyczółków. Warto zauważyć, że Cele i Motywacje (albo na pewno same Motywacje) można określić już w momencie wyboru Charakteru BG, jeśli mamy ściśle sprecyzowaną wizję naszego alter ego. Co do Celów, to tu raczej będziemy je ustalać już po rozpoczęciu inscenizacji – w toku kolejnych przygód. Ponieważ nie wszystkim może się chcieć ustalać powyższe szczegóły – bo wymaga to chwili głębszego zastanowienia – wybór Celów i Motywacji nie jest obowiązkowy, ma być po prostu pewnym urozmaiceniem inscenizacji. Za to dla chętnych przygotowano poniżej garść zasad i wskazówek – ponieważ realizacja naszych założeń może przynieść pewne wymierne premie związane z mechaniką gry.



albo powodującą, że będzie walczył pomimo agonii, dopóki jego ciało nie zostanie zmasakrowane. Z drugiej zaś strony, jeśli będzie chciał przekonać lokalnych władków do wystawienia wojska przeciwko sharanom, to Motywacja spowoduje, że będzie w tym zdeterminowany. Co może znacznie zwiększyć CH postaci w oczach rozmówców.

MOTYWACJE

- Jak już wspomniano to one będą w pewien sposób decydowały o zachowaniu BG. Może nie o każdym jego kroku, ale będą „spędzały mu sen z powiek” w pewnym sensie. Dlatego też może być ich kilka. Mimo, iż są analogiczne do pewnych ludzkich namiętności, nie powinny być ze sobą sprzeczne. Jeśli sprawiają takie wrażenie – uczestnik w porozumieniu z MG powinni ustalić do jakich wspólnych skutków doprowadzać mogą BG. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie odgrywania bohaterów niezrównoważonych psychicznie – których takie sprzeczne namiętności targają, ale jest to trudne i skomplikowane. Nie poleca się więc takich rozwiązań osobom początkującym.
- Na początku inscenizacji uczestnik powinien określić jedną lub kilka Motywacji kierujących życiem BG. Ilość zależy od osobistej wizji uczestnika – po kilku inscenizacjach powinien samemu znaleźć złoty środek. Mimo iż Motywacje są trwalsze od Celów i nie mogą ulegać późniejszej zmianie, może w świecie inscenizacji zajść zdarzenie lub wewnętrzne przeżycie, które spowoduje wygaśnięcie namiętności, która Motywacje uzasadnia. W przypadku naszego przykładowego mściciela może się ona wydarzyć, gdy jakimś cudem wymorduje już wszystkie sharany na archipelagu lub/i zda sobie sprawę, że nawołując do ciągłych wojen odwetowych wystawia jeszcze większą liczbę rozumnych na śmierć w straszliwych meczarniach. Oczywiście jeśli jedna Motywacja wygaśnie, na jej miejsce może pojawić się nowa. Nowa Motywacja może pojawić się także jeśli żadna inna nie wygaśnięła ale gracz w porozumieniu z MG uzna, że jakieś nowe przeżycie wzbudzi jakąś nową namiętność.
- Gdy w inscenizacji zaistnieje sytuacja pośrednio lub bezpośrednio związana z Motywacją należy to odzwierciedlić w mechanice. Nie chodzi tu tylko o sytuacje wywołane postępowaniem kierowanym Motywacją, ale także, a raczej przede wszystkim niezależne od BG zdarzenia, które niejako będą stawać „naprzeciw” Motywacji (np. utrudniając realizację Celów związanych z Motywacją). Mają to być premie będące nagrodą dla uczestnika za jego pomysłowość – i równie pomysłowe powinny być. Pozostaniemy przy naszym przykładowym mścicielu. Gdy stanie on oko w oko z obiektami swej nienawiści, może wpaść w furję gniewu, skutkującą zwiększeniem na czas walki części charakterystyk

CELE

- Pod postacią celów – odzwierciedlamy marzenia i lub realne dążenia naszych BG. To co w świecie inscenizacji będzie chciał osiągnąć – teraz lub jakiejś bliższej przyszłości. Do jakich celów dążyć będzie, zależy to już od uczestnika. Może to być Cel związany zarówno z jego charakterem, Motywacją lub etosem profesji. Należy jedynie pamiętać by był to cel choćby sprawiający wrażenie możliwości realizacji. Nie powinny być to jakieś ogólne idee czy wartości ani jakiegokolwiek niesprecyzowane pojęcia. Ich miejsce jest po stronie Motywacji i tam powinno pozostać. Oczywiście to czy coś można zrealizować czy nie jest zależnością bardzo względną. MG może dopuścić jakiś nierealny (pozornie) cel, który jednak będzie można wykonać częściowo w pewnych określonych okolicznościach. Np. bohater o charakterze cht-zły może postawić sobie za cel wzniecenie Świętej Wojny przeciwko prawu i cywilizacji, kierując się motywacją nienawiści do wszystkiego co piękne i dobre. MG może uznać, że choć jemu samemu trudno będzie taką wojnę wywołać – to może się pewnymi swoimi czynami do niej przyczynić. Cel taki zamiast pewnego określonego momentu realizacji będzie realizowany „ciągle”, niejako na bieżąco.
- Na samym początku wystarczy, że uczestnik postawi przed BG tylko jeden, góra dwa Cele. Potem, wraz z rozwojem akcji i awansami na POZ mogą pojawić się nowe pragnienia i marzenia BG/gracza, które będzie chciał osiągnąć. Wtedy, na bieżąco powinien ustalać z MG obieranie kolejnych Celów. Nie musimy zrealizować ostatniego Celu, by obrać następny. Ale podobnie jak przy wyborze Motywacji, unikajmy przesady. Może naszemu BG nie starczyć życia na realizację wszystkich Celów. Dlatego uznaje się, że nowy Cel można ustalić nie częściej niż 1 na każdy POZ;
- Kiedy udaje się nam osiągnąć Cel, MG powinien uwzględnić to jakąś konkretną nagrodą dla BG. Może być to uznanie w oczach sojuszników BG (wyrażane konkretną premią do CH), respekt wśród obcych osób (wyrażany zmianą ich nastawienia na bardziej przychylnie) – to zależy wszystko od tego czym był

ten cel. Trudno, żeby wśród obcych osób respekt przyniosło BG wywołanie wojny domowej, szczególnie jeśli odczuli je skutki. Może to być nawet zwiększona ilość Punktów Esencji (zgodnych z etosem Celu). Oprócz tego wszystkiego jest też pewna dodatkowa liczba PD, którą się powinno otrzymać po realizacji. O jej ilości decyduje MG. Przyjmuje się jednak, że powinna wynosić w przybliżeniu 10% wszystkich PD potrzebnych do awansu na kolejny POZ. Prowadzący może tą ilość zmodyfikować, np.: zmniejszyć – jeśli błahy cel zrealizowano na wysokim poziomie. Nie powinien jednak zmniejszać radykalnie – jeśli opóźnienie wynikało z jego winy, tzn. wcześniej nie dał BG żadnej możliwości realizacji. Zwiększamy odpowiednio ilość PD, jeśli Cel trudny, zakładany na kilka lat do realizacji uda się osiągnąć w krótkim czasie. Ale tylko jeśli stało się tak, dzięki pomysłowości i inwencji gracza, a nie w skutek szczęśliwego zrządzenia losu.

Umyślnie nie zostały tu przedstawione konkretne przykłady Celów i Motywacji. Może być ich tyle, ile kreatywności wykrzeszą z siebie uczestnicy, dlatego opisanie choć prawdopodobnej części z nich zajęło by dziesięć takich Xiąg jak ta. Mechanizm ich zależności i tworzenia jest prosty, dlatego posłużymy się poniżej tylko jednym konkretnym przykładem, coś dla uczestników nie nawykłych do nadmiernych komplikacji fabularnych. Takich, którzy przyjemność RPG odnajdują w penetrowaniu lochów, plądrowaniu grobowców, zabijaniu kolejnych smoków, gromadzeniu magicznych przedmiotów i nabijaniu PD-ków :-). Omówimy też część Celów i Motywacji odnoszących się do naszej Przykładowej Drużyny Poszukiwaczy Przygód. Nie trzeba być dyplomowanym psychologiem by załapać o co chodzi, więc Cele i Motywacje powinny często gościć na Kartach Bohaterów. Poniżej użyliśmy nazw poetycko-literackich – tylko po to by łatwiej było skojarzyć wiążące się z nimi idee i uczucia (wy też tak możecie). Nie ma jednak jakiejś określonej systematyki frazeologicznej do nazywania tych cech.

„[...] I nic co ludzkie, obce mi nie jest.” – *Motywacja*

Ot, prosta parafraza słów Terencjusza. Parafraza – bo możemy ją zastosować do każdej rasy w KC, a to co w rzeczywistym świecie uznajemy za ludzkie, w inscenizacji określimy ogólnym pojęciem Hedonizmu. Nasz nieskomplikowany bohater będzie więc hołdował wszelkim grzesznym słabostkom natury istot inteligentnych. Z jednakową nadzieją odnosił się do szczęścia jakie go spotka jak i trudności losu go nawiedzających. Będzie po części Materialistą, po części Spirytualistą (bez głupich skojarzeń!) – nie zaprzeczając ani duchowości swojej, ani świata, będzie jednak przyswajał sobie w nim wszystko to, co można dotknąć, wypić a w szczególności sprzedać z zyskiem. Oczywiście premię, która nasuwa się na myśl będzie więc przyznawanie dodatkowych PD za odgrywanie takiego BG – hedonisty, MG może też zarządzić dodatkowe rzuty obronne (w przypadku niepowodzenia wcześniejszego), gdy postać zmuszona zostanie do wykonania czegoś wbrew sobie (np. ulegnie sugestii).

„Żyj szybko, umrzyj młodo, pozostaw po sobie ładne zwłoki” – *Motywacja*

Tutaj już ujawnia się trochę bardziej agresywna strona osobowości naszego bohatera. Będzie więc kierował się wybitnie osiąganiem przyjemności w życiu. Alkohol, kobiety (lub mężczyźni) i śpiew to właśnie to. Ale będzie też podejmował wszelkie ryzyko, mogące przybliżyć go do szczęśliwości. I nie będzie liczył na życie wieczne. Dla niego będzie ważne by coś się działo. Coś w czym można uczestniczyć i się przy tym zabawić. I jeśli szybko umrze, to „umrze, jak żył – w blasku ostrza mieczy”. I wbrew temu co moglibyśmy na pierwszy rzut sądzić, nie kieruje nami szaleństwo ale namiętność typowa dla młodości. Taka motywacja potrafi przyćmić inne – nawet rozsądek. I nie jest to wcale sprzeczne z poprzednią motywacją. Młodość musi się wyszaleć. Spokojne życie w gronie przyjaciół to BG będzie wiódł na starość. Oczywiście jeśli przeżyje. Co do profitów takiej motywacji to MG może np.: zwiększyć BG odporność na wszelkie alkohole (i inne trunki oraz trucizny) bo w nich jest na pewno mocno zahartowany. Zahartowany – choć pewnie już nie tak – jest we wszelkich bijatykach – więc i męczyć może się podczas walki wolniej. Za to będzie musiał dłużej wypoczywać. Możliwe jest też wiele innych, takich małych „smaczków”, zależnych już od konkretnych sytuacji. Jest to też doskonały przykład Motywacji, która może wygasnąć. Choćby wtedy, gdy odejdzie młodość, namiętność gorących dusz.

„Popamiętacie mnie po wieki!” – *główny Cel*

Co prawda to nasze małe „Non omnis morial” bardziej nadaje się na Motywację niż na Cel, ale mamy tu klasyczny przykład celu pozornie ogólnego, niesprecyzowanego i idealistycznego. Ale tylko pozornie! Gdy naszego BG zapytają: „Po co tak zabijasz?” to ten odpowie „Bo chcę by ludzie o mnie pamiętali”. Mógł w końcu siedzieć u żonki na zapiecku i nie wychodzić z chałupy, a tu nadstawia karku co dzień. Wynika to jak najbardziej logicznie z dwóch poprzednich Motywacji. A mimo, że nie można tego Celu w pełni zrealizować, można go realizować stopniowo. Na pełną realizację celu będzie musiał więc poczekać do później starości albo... śmierci. Kiedy bardowie zaczną o BG układać pieśni, wtedy będzie można go uznać za całkowicie osiągnięty. Ale do tego momentu za każdą częściową realizację Celu można uznać każdy awans BG na wysoki, graniczny POZ (np. 10, 15, 20) lub przekraczanie kolejnych Progów Reputacji (związanych z przyrostem Punktów Esencji – patrz rozdział o Rozwoju Bohatera) – i za to też powinien otrzymywać pewne dodatkowe PD lub premie (np. CH, albo nadania wyższego stanu), pomimo tego, że cel wciąż będzie miał status „do realizacji”.